



"Hilfe! Mir wachsen Flügel!"

# Inhaltsverzeichnis

## Handbuchteil zu ScoutWings

Was ist ScoutWings?

Starten und Beenden von ScoutWings

Zusätzliche Hilfe durch erklärende Animationen

Die Schaltzentrale von ScoutWings

Das ScoutWings-Symbol in der Schaltzentrale

Die Wiedergabemodule von ScoutWings

Das Modul Lokale Hilfe

Das Modul Globale Hilfe

Das Modul Training

Das Modul Motivation

Allgemeine Einstellungen zu ScoutWings

Spezifische Einstellungen zu den einzelnen Modulen

Einstellungen zum Modul Lokale Hilfe

Einstellungen zum Modul Globale Hilfe

Einstellungen zum Modul Training

Einstellungen zum Modul Motivation

Der Benutzereditor zum Modul Motivation



## Was ist ScoutWings?

ScoutWings ist ein neuartiges Hilfe- und Lernsystem und stellt eine optimale Ergänzung zu herkömmlichen Online-Hilfesystemen dar. Mit ScoutWings können Sie zu konkreten, an Ihre Arbeitssituation gebundene Fragen sofort die passende Hilfe abrufen. Der Abruf dieser kontextsensitiven Hilfe erfolgt parallel zur Arbeit mit Ihrem Programm. Sie müssen also das Programm nicht verlassen, wenn Sie zusätzliche Informationen benötigen.

Die Hilfeinformationen sind im Programm so abgelegt, daß Sie diese über die einzelnen Module von ScoutWings mit einem Mausklick abrufen können. Wenn Sie Informationen in einer bestimmten Arbeitssituation benötigen, wird Ihnen direkt signalisiert, ob und in welcher Form diese zur Verfügung stehen. ScoutWings hat ein eigenes Hilfesystem. Zusätzlich werden beim ersten Aufruf von bestimmten ScoutWings-Funktionen einführende Erklärungen in Form von kurzen, munteren Animationen angezeigt.

Siehe auch:

[Starten und Beenden von ScoutWings](#)



## Starten und Beenden von ScoutWings

Zum Starten von ScoutWings gehen Sie folgendermaßen vor:

- Doppelklicken Sie im Programm-Manager in der automatisch angelegten Gruppe *ScoutWings* das gleichnamige Anwendungssymbol.
- Wechseln Sie anschließend zu dem Programm, das durch ScoutWings unterstützt werden soll.

Wenn Sie ScoutWings beenden möchten:

- Klicken Sie in der Gruppe der ScoutWings Module, die standardmäßig in der Titelleiste des aktiven Dialogfeldes angezeigt wird, das Symbol von ScoutWings an.
- In dem so geöffneten Menü wählen Sie den Befehl *Beenden*.
- Bestätigen Sie die Frage zum Abschalten mit *Ja*.

Siehe auch:

[Zusätzliche Hilfe durch erklärende Animationen](#)  
[Die Schaltzentrale von ScoutWings](#)



## **Zusätzliche Hilfe durch erklärende Animationen**

ScoutWings spielt beim ersten Aufruf von bestimmten ScoutWings-Funktionen zusätzlich kurze, muntere Animationen ab, in denen die entsprechenden wichtigsten Informationen wiedergegeben werden. Alle Animationen können nachträglich jederzeit im Programm-Manager in der Programmgruppe *ScoutWings* durch Anklicken des Symbols *Erklärende Animationen* aufgerufen werden.

(Anmerkung: Je nach Lieferumfang kann es möglich sein, daß in der ScoutWings-Version zu Ihrer Anwendung diese Hilfe nicht vorliegt, da zusätzlicher Platz auf dem Installationsdatenträger benötigt wird. Dieses könnte z.B. der Fall sein, wenn eine ScoutWings-Version nicht auf CD-ROM, sondern auf Diskette(n) ausgeliefert wird oder der benötigte Speicherplatz auf einer speziellen CD nicht zur Verfügung stand.)

Siehe auch:

[Die Schaltzentrale von ScoutWings](#)

[Das ScoutWings-Symbol in der Schaltzentrale](#)



## Die Schaltzentrale von ScoutWings

Nach dem Starten von ScoutWings werden standardmäßig in der Titelleiste des aktiven Fensters mindestens ein zusätzliches Symbol, und abhängig vom aktuellen Programm verschiedene Symbole der ScoutWings-Module angezeigt. Alle Symbole bilden zusammen die Schaltzentrale von ScoutWings. Das Aussehen der Schaltzentrale kann in den allgemeinen Einstellungen zu ScoutWings geändert werden.

Das ScoutWings Symbol in der Schaltzentrale stellt kein Wiedergabemodul dar, welches Informationen zur aktuellen Anwendung wiedergeben kann, sondern ermöglicht grundsätzliche Befehle an ScoutWings.

Die anderen Symbole stellen Wiedergabemodule von ScoutWings dar, die während Ihrer Arbeit unterschiedliche Informationen wiedergeben können.

Siehe hierzu auch:

[Das ScoutWings-Symbol in der Schaltzentrale](#)

[Die Wiedergabemodule von ScoutWings.](#)

[Allgemeine Einstellungen zu ScoutWings](#)



## Das ScoutWings-Symbol in der Schaltzentrale

Das ScoutWings-Symbol in der Schaltzentrale hat eine besondere Funktion: Ist ScoutWings gestartet worden, wird mindestens dieses Symbol angezeigt, und abhängig von der aktuellen Anwendung zusätzliche Wiedergabemodule von ScoutWings.

Im Gegensatz zu den anderen Symbolen stellt dieses Symbol kein Modul dar, welches Informationen zur aktuellen Anwendung wiedergeben kann, sondern ermöglicht Ihnen grundsätzliche Befehle an ScoutWings, z.B. das Beenden oder den Aufruf dieser Hilfedatei.

Durch Anklicken dieses Symbols wird ein Menü geöffnet, aus dem Sie weitere Befehle wählen können. Die Menüpunkte **Schaltzentrale**, **Hilfe**, **Schaltzentrale** und **Aktivstatus zeigen** dienen allgemeinen Einstellungen. Siehe hierzu: Allgemeine Einstellungen zu ScoutWings

Der Menüpunkt **Hilfe** dient zum Aufruf dieses Hilfesystems.

Der Menüpunkt **Info** dient zur Anzeige von Copyright-Vermerken.

Der Menüpunkt **Beenden** schaltet das Programm ScoutWings vollständig ab.

Siehe auch: Die Schaltzentrale von ScoutWings



## Die Wiedergabemodule von ScoutWings

Hinweis:

Das Lern- und Hilfesystem ScoutWings ist so konzipiert, daß beim Wechsel zu anderen Anwendungen automatisch nur die Module angezeigt werden, die hierzu grundsätzlich Hilfe zur Verfügung stellen. In der Hilfe zu ScoutWings, die Sie gerade lesen, werden der Vollständigkeit wegen aber alle Module beschrieben, da es nur ein Hilfesystem zu ScoutWings gibt, aber mehrere Anwendungen, die durch ScoutWings unterstützt werden können.

Wenn also in der Anwendung, die Sie nutzen, nicht alle unten genannten ScoutWings-Symbole angezeigt werden, so ist dieses kein Fehler, sondern bedeutet lediglich, daß vom Hersteller nur bestimmte Module gewünscht und ausgeliefert wurden.

Siehe hierzu die einzelnen Kapitel:

[Das Modul \*Lokale Hilfe\*](#)

[Das Modul \*Globale Hilfe\*](#)

[Das Modul \*Training\*](#)

[Das Modul \*Motivation\*](#)



## Das Modul *Lokale Hilfe*

Die Informationen der *Lokalen Hilfe* werden als Text in Form von Sprechblasen auf dem Bildschirm ausgegeben. Das zugehörige Modul wird mit linkem Mausklick auf das Symbol zu- oder abgeschaltet. Der eingeschaltete Zustand wird im Symbol durch eine rote Ecke signalisiert. Wird der Mauszeiger auf ein Element geführt, zu dem ein Hilfetext vorliegt, so ist die Ampel im Symbol grün. Nach einer einstellbaren Verzögerungszeit erscheint der Hilfetext zu diesem Element in sprechblasenähnlicher Form.

- Schalten Sie die lokale Hilfe ein.
- Führen Sie den Mauszeiger auf das Element, zu dem Sie Hilfe benötigen.
- Wenn die Ampel im Symbol grün zeigt, wird nach der eingestellten Verzögerungszeit ein erläuternder Text am entsprechenden Element angezeigt.

Siehe auch: [Einstellungen zum Modul \*Lokale Hilfe\*](#)





## Das Modul *Globale Hilfe*

Das Modul *Globale Hilfe* dient zur gezielten Anzeige von Fundstellen in gedruckten Dokumentationen und ermöglicht außerdem direkte Einsprünge in ein zugehöriges Kapitel eines Windows-Hilfesystems.

Eine grüne Ampel im Symbol signalisiert, daß das Modul zu Ihrer Arbeitssituation Literaturverweise, nachfolgend auch Index-Begriffe genannt, anzeigen kann oder Verweise in entsprechende Windows-Hilfesysteme enthält. Zeigt die Ampel im Symbol rot, so liegen keine speziellen Literaturverweise zur Arbeitssituation vor. In diesem Fall würden beim Aufruf alle vorhandenen Indexbegriffe der ausgewählten aufgelistet.

Wenn Sie das Modul *Globale Hilfe* mit (linkem) Mausklick starten, so öffnet sich ein Dialogfeld. Als erstes wählen Sie aus, welche Indexbegriffe angezeigt werden sollen:

### **Anzuzeigende Indexbegriffe - Option: *Alle***

Ist diese Option gewählt, so werden unabhängig von der aktuellen Programmsituation die Indexbegriffe aller ausgewählten Bücher angezeigt.

### **Anzuzeigende Indexbegriffe - Option: *Nur zur aktuellen Programmsituation***

Diese Option legt fest, daß nur die Indexbegriffe aufgelistet werden, die sich auf das Dialogfeld beziehen, von dem aus die *Globale Hilfe* aufgerufen wurde.

### **Auswahl der Bücher**

Im oberen Teil des Dialogfeldes befindet sich unter *Bücher* ein Bereich, in dem Bücher für die Anzeige der Indexbegriffe zu- oder abgewählt werden können. Jedes Buch entspricht einer Schaltfläche mit einem zugehörigen Symbol.

Wenn Sie den Mauszeiger über die Schaltflächen führen, so wird darunter jeweils der zugehörige Buchtitel angezeigt.

Ist eine Schaltfläche für ein Buch gedrückt, so werden die enthaltenen Indexbegriffe dieses Buches angezeigt. Durch erneutes Anklicken dieser Schaltfläche wird dieses Buch für die Anzeige abgewählt.

Wird die in der Reihe der Bücher ganz rechts stehende Schaltfläche angeklickt, so werden alle angezeigten Bücher zugewählt. Sie brauchen also nicht jedes Buch einzeln zuwählen.

### **Liste der Index-Begriffe und Buchtitel**

Im unteren Teil des Dialogfeldes befindet sich eine Liste, in der die Bücher und die Indexbegriffe entsprechend der vorherigen Auswahl angezeigt werden.

#### Anzeige der Buchtitel:

Am Anfang der Liste werden die ausgewählten Buchtitel aufgeführt. Um die Buchtitel von den Index-Begriffen unterscheiden zu können, sind diese gelb hinterlegt. Ein Doppelklick auf einen dieser Einträge öffnet ein Dialogfeld, in dem der Titel, der Autor, der Verlag, die ISBN-Nummer und das Erscheinungsjahr angezeigt wird. Zusätzlich wird in einem Feld die Verzeichnisstruktur dieses Buches angezeigt.

#### Anzeige der Indexbegriffe:

Unter den gelb hinterlegten Buchtiteln werden entsprechend der vorherigen Auswahl die Indexbegriffe in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. In den Zeilen wird außerdem die Buchnummer, das Kapitel und die Seitenzahl(en) angegeben.

#### Einsprünge in ein Windows-Hilfesystem

Wenn es zu den aufgelisteten Index-Begriffen ein Windows-Hilfesystem gibt, das zu diesem Begriff ein Hilfethema enthält und ein entsprechender Einsprung definiert wurde, so wird am Ende der Zeile ein Symbol in Form einer Hand mit Zeigefinger angezeigt. Mit einem Doppelklick auf diese Zeilen wird das Windows Hilfesystem aufgerufen und das entsprechende Hilfethema angezeigt. Nach dem Beenden des Hilfesystems gelangen Sie zum Dialogfeld der globalen Hilfe zurück.

#### Suchbegriff

In dem Eingabefeld *Suchbegriff* kann ein anzuzeigender Indexbegriff eingegeben werden. Durch Eingabe der ersten Zeichen des gewünschten Begriffs wird die Markierung in der Liste zum ersten Indexbegriff wechseln, der mit den eingegebenen Zeichen beginnt.

Das Dialogfeld zur *Globalen Hilfe* wird wieder geschlossen, indem Sie die Schaltfläche *OK* anklicken.



## Das Modul *Training*

Das Modul *Training* von ScoutWings dient zur Erarbeitung von Vorgehensweisen im Programm. Dabei werden typische Situationen in Lektionen angeboten, die aus einzelnen Lernschritten bestehen. Je nach Kenntnisstand können Sie die Lernschritte wahlweise in einer automatischen Vorführung mit allen Hinweisen betrachten, oder selber die Lernschritte im Dialog mit dem Computer nachvollziehen.

Folgende Betriebsarten stehen für das Training zur Auswahl:

### **Betriebsart *Automatisch vorführen***

Die Lernschritte werden in einer selbstablaufenden Demonstration gezeigt. Alle erforderlichen Tätigkeiten werden für Sie übernommen. Jeder Arbeitsschritt wird durch einen Text am Element erläutert. Das Einzige, was Sie hier tun müssen, ist aufmerksam zuschauen.

### **Betriebsart *Am Beispiel üben***

Sie werden im Dialog durch die Lernschritte geführt und können die gewünschten Aktionen selber ausführen. Jede Anweisung, die Sie als nächstes ausführen müssen, wird Ihnen am entsprechenden Element angezeigt. Durch einen umlaufenden Markierungsrahmen wird das zu bedienende Element zusätzlich hervorgehoben. Wenn Sie eine Anweisung nicht richtig ausgeführt haben, werden Sie aufgefordert, die Anweisung zu wiederholen. Das Gute an dieser Betriebsart ist, daß das Programm hierbei simuliert wird. Schäden durch unkorrekte Bedienung können deshalb nicht entstehen.

Wenn Sie in der Betriebsart *Am Beispiel üben* die Schaltfläche zum Unterbrechen des Trainings anklicken (Pause-Taste mit dem Doppelstrich), so wechseln Sie zurück zu Ihrer Anwendung. Während dieser Zeit blinkt die Ampel im Training-Symbol wechselnd grün/gelb und signalisiert damit, daß Sie beim Anklicken des Training-Symbols an die Stelle zurückspringen können, an der Sie das Training unterbrochen haben.

### **Betriebsart *Praktisch anwenden***

Es wird eine verschiebbare Checkliste auf der Programmoberfläche abgebildet, welche die Anweisungen der ausgewählten Lektion enthält. Die Liste dient als Hilfestellung bei der praktischen Durchführung von bestimmten Lektionen. Werden die Anweisungen in der Liste entsprechend der Reihenfolge ausgeführt, so erhält jeder erledigte Punkt der Liste zur Kontrolle ein kleines Häkchen.

**Achtung:** Die Betriebsart *Praktisch anwenden* ist im Vergleich zu den anderen beiden Betriebsarten keine Simulation. Um dem Anwender bei der Bedienung des Programms ein nutzbares Ergebnis zu ermöglichen, werden alle Befehle, die Sie eingeben, vom

Programm wirklich ausgeführt. Der Vorteil ist, daß Dateien, die Sie eventuell beim Erarbeiten einer Lektion erstellt haben, anschließend wirklich zur weiteren Verwendung vorliegen. Ebenso gilt: Wenn Sie in dieser Betriebsart mit Ihrem Programm eine Datei löschen, so wird diese wirklich gelöscht und ist nicht mehr verfügbar!

## **Schaltflächen und Elemente der Checkliste in der Betriebsart *Praktisch anwenden***

In der Titelleiste der Checkliste wird neben dem Namen *Checkliste* auch die aktuelle Einstellung für den Wissensstand angezeigt. (Gemeint sind hier die drei Stufen für die Textmenge in der Checkliste, die sich in der Ausführlichkeit unterscheiden).

Links in der Titelleiste der Checkliste kann ein gelbes, blinkendes Ausrufezeichen erscheinen, das signalisiert, wenn Sie eine von der Checkliste abweichende Aktion vorgenommen haben und deshalb nachfolgende Aktionen nicht mehr verfolgt werden können. Weitere Hinweise hierzu erfahren Sie im Kapitel Einstellungen zum Modul Training in dem Abschnitt zur Checkliste.

Im oberen Bereich der Checkliste befindet sich hinter dem Lernschrittnamen eine *Info*-Schaltfläche. Im eingeschalteten Zustand wird zusätzlich eine kurze Beschreibung des Lernschrittes angezeigt.

Die Checkliste enthält außerdem die Schaltflächen *Vorführen* und *Üben*, die es Ihnen ermöglicht, bei Bedarf den aktuellen Lernschritt in einen der beiden zuvor beschriebenen simulierten Betriebsarten durchzuarbeiten.

Die Schaltfläche *Zeigestrahl* dient als zusätzliche Hilfe bei der Suche nach dem Element, das nach der Checkliste als nächstes bedient werden müßte. Ist diese Funktion eingeschaltet, so verläuft in festgelegten Zeitabständen eine Linie von der Checkliste zum gewünschten Element, um dessen Lage anzuzeigen. Der Zeigestrahl wird dabei in Abständen von ca. 5 Sekunden für jeweils eine Sekunde eingeblendet.

Die Schaltfläche *Wissensstand* dient zum Festlegen der Textmenge zu den einzelnen Aufforderungen in der Checkliste. Durch Anklicken können nacheinander drei verschiedene Stufen eingestellt werden. Die entsprechende Bezeichnung des eingestellten Wissensstands wird im oberen Teil der Checkliste angezeigt. Die Grundeinstellung für den Wissensstand nehmen Sie in den Einstellungen für Checkliste vor. Das zugehörige Menü öffnen Sie mit rechtem Mausklick auf das Symbol in der Schaltzentrale.

Die Schaltflächen *Pfeil links* und *Pfeil rechts* dienen zum schnellen Vor- und Zurückschalten der einzelnen Lernschritte in einer Lektion. Mit *Pfeil links* springen Sie zum Beginn des aktuellen Lernschrittes und durch erneutes Anklicken jeweils einen weiteren Lernschritt in der Lektion zurück. Mit *Pfeil rechts* wechseln Sie zum Beginn des nächsten Lernschrittes, und dann jeweils einen Lernschritt in der Lektion weiter.

Mit der Schaltfläche *Training / Lektionsauswahl* brechen Sie die aktuelle Lektion ab und rufen das Dialogfeld zur Lektionsauswahl auf.

Mit der Schaltfläche *Ende* beenden Sie das Modul *Training*.

**Training starten:**

- Schalten Sie das Modul Training durch Mausklick ein. Eine grüne Ampel im Symbol zeigt an, daß Lektionen aufrufbar sind.
- Wählen Sie im oberen Bereich des Dialogfeldes aus, welche Lektionen zur Auswahl angeboten werden sollen.
- Markieren Sie die gewünschte Lektion in der Liste durch Mausklick.
- Starten Sie die markierte Lektion in einer der drei oben beschriebenen Betriebsarten über die Schaltflächen *automatisch vorführen*, *am Beispiel üben* oder *praktisch anwenden*.

Siehe auch: Einstellungen zum Modul *Training*



## Das Modul *Motivation*

Wenn Sie einmal einen schlechten Tag haben, schalten Sie das Modul *Motivation* ein. Dieses Modul sorgt durch eine fast unendliche Anzahl von witzigen Sprüchen und kleinen Animationen dafür, daß Sie Ihre Arbeit mit einem Schmunzeln auf den Lippen beginnen.

Schalten Sie die Motivation ein, indem Sie auf das entsprechende Symbol klicken. Der eingeschaltete Zustand wird zusätzlich durch eine kleine rote Ecke rechts unten im Symbol signalisiert.

### Benutzeranmeldung

Beim Start des Moduls *Motivation* müssen Sie sich als Benutzer anmelden, da für jeden Benutzer individuelle Einstellungen abgespeichert werden. Wenn Sie Ihren zuvor angelegten Eintrag aus der Liste der Benutzer ausgewählt haben, bestätigen Sie mit *OK*.

Nun ist das Modul *Motivation* aktiv und gibt von Zeit zu Zeit gemäß Ihren Einstellungen Witze, Animationen, Sprüche und vieles mehr wieder.

### Anmeldung eines neuen Benutzers

Wenn Sie das Modul zum ersten Mal starten, geben Sie als Benutzername Ihren Vor- und Zunamen ein. (Für spätere Aufrufe können Sie dann Ihren Namen aus der Liste wählen; Ihre individuellen Einstellungen werden dadurch automatisch übernommen.)

Anschließend können Sie ein Paßwort vorgeben, um Ihre Einstellungen vor Änderungen durch andere Anwender zu schützen. Falls Sie kein Paßwort wünschen, so füllen Sie dieses Feld nicht aus.

Als nächstes wird ein Dialogfeld für Angaben zum Benutzer angezeigt, dessen Felder Sie ausfüllen sollten. Für den Fall, daß Sie beispielsweise später ein neues Paßwort vorgeben oder das aktuelle löschen möchten, erreichen Sie dieses Dialogfeld über die Schaltfläche *Weitere Angaben* in der Benutzeranmeldung.

Wenn Sie sich das erste Mal als Benutzer anmelden, wird außerdem automatisch das Dialogfeld *Motivation - Einstellungen* geöffnet, in dem Sie individuelle Einstellungen vornehmen können.

Siehe auch: [Einstellungen zum Modul \*Motivation\*](#)



## Allgemeine Einstellungen zu ScoutWings

Um allgemeine Einstellungen von ScoutWings zu ändern klicken Sie das ScoutWings-Symbol in der Schaltzentrale von ScoutWings.

Bitte beachten Sie auch die Möglichkeit spezifischer Einstellungen zu den einzelnen Modulen.

Die erste Gruppe im Menü dient den allgemeinen Einstellungen:

### **Der Menüpunkt *Schaltzentrale***

Durch Auswahl dieses Menüpunktes wird ein Untermenü geöffnet, das die Menüpunkte *Minifenster* und *Titelleiste* enthält:

**Untermenüpunkt *Titelleiste*:** In diesem Fall wird die Schaltzentrale mit ihren Symbolen immer in der Titelleiste des aktiven Fensters angezeigt. Vorteil: Die Symbole in der Schaltzentrale belegen keinen weiteren Platz im Arbeitsbereich der jeweiligen Anwendung. Ist die Titelleiste eines Fensters zu klein, wird automatisch auf die Darstellung im *Minifenster* umgeschaltet. Wir empfehlen die Darstellungsart in der Titelleiste.

**Untermenüpunkt *Minifenster*:** In diesem Fall wird die Schaltzentrale als frei verschiebbares kleines Fenster dargestellt das die entsprechenden ScoutWings-Symbole zur Anwendung enthält. Über ein weiteres Untermenü können Sie zwischen einer einzeiligen, zweizeiligen, einspaltigen oder zweispaltigen Darstellung wählen.

### **Der Menüpunkt *Hilfe Schaltzentrale***

Im eingeschalteten Zustand werden kurze Erläuterungen angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger auf eines der Symbole in der Schaltzentrale oder dessen Menüs führen. Um in Menüs die zugehörigen Erläuterungen anzuzeigen, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen den Mauszeiger über die gewünschten Menüeinträge. Dieses ist vor allem hilfreich, wenn Ihnen die Bedeutung der Symbole und der Menüeinträge noch nicht so geläufig ist. Im eingeschalteten Zustand erscheint ein Häkchen vor dem Menüeintrag.

### **Der Menüpunkt *Aktivstatus zeigen***

Die Aktivmeldung erscheint automatisch nach kurzer Zeit, wenn vom Benutzer keine Eingaben durchgeführt werden. Dadurch soll der Benutzer darüber informiert werden, daß ihm über ScoutWings Hilfe zur Verfügung gestellt werden kann. Die Aktivmeldung kann später dauerhaft abgeschaltet werden. Ist die Aktivmeldung eingeschaltet, so erscheint zur Bestätigung ein *Häkchen* vor dem Menüeintrag.

Siehe hierzu auch: Das ScoutWings-Symbol in der Schaltzentrale



## Spezifische Einstellungen zu den einzelnen Modulen

Grundsätzlich gilt für die einzelnen Wiedergabemodule: Falls spezifische Einstellungen zu einem Modul von ScoutWings möglich sind, so kann **mit rechtem Mausklick** (außer Globale Hilfe) auf das zugehörige Symbol ein Menü zu den Einstellungen geöffnet werden.

Siehe hierzu:

Einstellungen zum Modul *Lokale Hilfe*  
Einstellungen zum Modul *Globale Hilfe*  
Einstellungen zum Modul *Training*  
Einstellungen zum Modul *Motivation*





## Einstellungen zum Modul *Lokale Hilfe*

Ein Mausklick mit der **rechten** Maustaste auf das Symbol öffnet ein Menü zu den Einstellungen. Das Menü enthält folgende Funktionen:

### **Menüpunkt *Textanzeige*:**

Die Informationen werden in Textform am entsprechenden Element angezeigt.

### **Menüpunkt *Sprachwiedergabe*:**

Die Informationen zum Element werden in gesprochener Form über eine Soundkarte akustisch wiedergegeben, falls entsprechende zusätzliche Klangdateien Bestandteil der ausgelieferten Software sind.

### **Menüpunkt *Text & Sprache*:**

Die Informationen werden gleichzeitig in Textform und in gesprochener Form wiedergegeben. Die Sprachwiedergabe ist nur möglich, wenn entsprechende zusätzliche Klangdateien Bestandteil der ausgelieferten Software sind.

### **Menüpunkt *Aussehen*:**

Hier können Sie in einem Untermenü wählen, in welcher Form die Texte zu den Elementen erscheinen sollen. Zur Auswahl stehen die Formen *rechteckig*, *rechteckig abgerundet*, *oval* und *zweifarbige*.

Siehe auch: [Das Modul Lokale Hilfe](#)



## **Einstellungen zum Modul *Globale Hilfe***

Im Unterschied zu den Modulen *Lokale Hilfe*, *Training* und *Motivation* gibt es zum Modul *Globale Hilfe* keine speziellen Einstellungsmöglichkeiten. Deshalb kann hier ein Menü zu den Einstellungen, das üblicherweise durch rechten Mausklick auf das Symbol geöffnet wird, entfallen.

Eine Auswahl der Bücher, für die Literaturverweise angezeigt werden sollen, kann direkt nach dem Aufruf im Dialogfeld der *Globalen Hilfe* vorgenommen werden.

Siehe hierzu: [Das Modul \*Globale Hilfe\*](#)



## Einstellungen zum Modul *Training*

Ein Mausklick mit der **rechten** Maustaste auf das Symbol öffnet ein Menü zu den Einstellungen. Das Menü enthält folgende Funktionen:

### Menüpunkt *Allgemeine Einstellungen*

Es wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie festlegen können, welche der vorliegenden Multimediakomponenten während des Trainings in den Betriebsarten *automatisch vorführen* und *am Beispiel üben* wiedergegeben werden sollen.

*Signal bei Mausklick* legt fest, daß in der Betriebsart *automatisch vorführen* bei jedem Mausklick zusätzlich ein akustisches Signal wiedergegeben wird.

Die Funktion *Rückwärts blättern ermöglichen* bewirkt, daß Sie in der Betriebsart *am Beispiel üben* über die Bedienungsleiste auch zu vorangegangenen Anweisungen wechseln können. Bei eingeschalteter Funktion werden dazu auf Ihrer Festplatte vorübergehend Bilddateien abgelegt, die jedoch beim Beenden des Trainings wieder automatisch gelöscht werden.

### Menüpunkt *Einstellungen Checkliste*

Wissensstand:

Für die Anweisungen in der Checkliste werden unterschiedlich große Textmengen für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis angeboten. Im Bereich *Wissensstand* legen Sie die Grundeinstellung hierzu fest. Hinweis: Eine zeitweilige Umschaltung der Textmenge ist direkt in der Checkliste möglich.

Optischer Hinweis bei abweichender Aktion:

Bei eingeschalteter Funktion *Optischer Hinweis bei abweichender Aktion* wird zusätzlich in der Checkliste signalisiert, wenn Sie eine Aktion durchführen, die nicht der Anweisung in der Checkliste entspricht. In diesem Fall blinkt in der Titelleiste der Checkliste ein kleines gelbes Ausrufezeichen.

Tip: Falls das Signal erscheint, obwohl Sie nach der Checkliste scheinbar alles korrekt ausgeführt haben, sollten Sie den Zeigestrahl in der Checkliste zuschalten und die ausführliche Textanzeige (= *Schritt für Schritt*) wählen. Falls trotzdem kein Zeigestrahl für den auszuführenden Schritt erscheint, ist es möglich, daß Sie einen anderen Weg zur Durchführung gewählt haben oder eine andere Darstellungsform für das entsprechende Dialogfeld eingestellt haben, bei welcher der Zeigestrahl das gewünschte Element nicht findet. In diesen Fällen kann vom Programm Ihre Vorgehensweise nicht mehr nachvollzogen werden und blinkt solange, bis es den erwarteten Punkt erkannt hat.

Siehe hierzu auch: [Das Modul Training](#)



## Einstellungen zum Modul *Motivation*

Beim ersten Anmelden eines neuen Benutzers gelangen Sie automatisch in das Dialogfeld für die Einstellungen zur Motivation. Wenn Sie Ihre Einstellungen zu einem späteren Zeitpunkt ändern möchten, so klicken Sie auf das **eingeschaltete** Symbol zur Motivation mit der **rechten** Maustaste und wählen den zugehörigen Menübefehl. (Anmerkung: Das Modul wird mit linkem Mausklick zu- oder abgeschaltet. Der eingeschaltete Zustand des Moduls wird zusätzlich durch eine rote Ecke im Symbol signalisiert.)

### **Vorname:**

Im Feld *Vorname* tragen Sie Ihren Rufnamen ein, mit dem Sie das Modul *Motivation* anreden soll.

Als nächstes wird überprüft, ob der von Ihnen eingegebene Vorname in der Namensbibliothek gespeichert ist. Ist das nicht der Fall, können Sie aus der sich nun öffnenden Liste einen der gespeicherten Namen auswählen. Klicken Sie dazu auf den Anfangsbuchstaben und wählen dann in der Liste den gewünschten Namen. Sollte Ihnen hier kein Name zusagen, verwendet die Motivation eine der vielen gespeicherten allgemeingültigen Anreden. -Lassen Sie sich überraschen.

### **Stil:**

In der Gruppe *Stil* legen Sie fest, wie beispielsweise Kommentare wiedergegeben werden sollen: *Freundlich* - hier werden Sie ganz vorsichtig behandelt, *normal* oder *frech* - wenn Ihnen heute wirklich alles egal ist.

## **Automatische Auslösung der Motivation durch ... :**

### **- Arbeitspausen**

Werden eine bestimmte Zeit keine Eingaben am Computer vorgenommen, so werden in gewissen Abständen kurze Animationssequenzen auf dem Bildschirm wiedergegeben.

### **- Festgelegte Zeitpunkte**

Die Motivation wird zu bestimmten Zeitpunkten ausgelöst die vom Autor vorgegeben wurden. (Hinweis: Sie können auch selber mit dem Benutzereditor zum Modul *Motivation* Zeitpunkt und den Inhalt von Motivationen festlegen. Für die benutzerdefinierten Ereignisse gibt es einen eigenen Auswahlpunkt in der Gruppe.)

### **- Windows Ereignisse**

Zur Auslösung der Motivation werden bestimmte Windows-Ereignisse wie z.B. das

Öffnen und Schließen von Dialogfeldern, Klicken auf *Abbruch*-Schaltflächen usw. genutzt.

**- Bestimmte Arbeitssituationen**

Die Motivation wird im Gegensatz zu Standard Windows-Ereignissen durch Arbeitssituationen ausgelöst, die vom Autor vorgegeben wurden. Hierzu gehört beispielsweise das Anklicken einer ganz bestimmten Schaltfläche in einer Anwendung.

**- Wiederholte Arbeitssituationen**

Die Motivation wird wie im darüberliegenden Auswahlpunkt *Bestimmte Arbeitssituationen* ausgelöst, allerdings erst dann, wenn diese Situation mehrfach aufgetreten ist.

**- Benutzerdefinierte Ereignisse**

Die Motivation wird durch Zeitpunkte ausgelöst, die vom Anwender selbst festgelegt werden können. Den benötigten Benutzereditor erreichen Sie mit rechten Mausklick auf das eingeschaltete Symbol. Siehe hierzu: [Der Benutzereditor zum Modul \*Motivation\*](#)

**- Effizienzbewertung**

Es wird ermittelt, ob der Benutzer zur Zeit im Vergleich zum gesamten Zeitraum seiner Arbeit (während der die Motivation aktiviert war), besonders viele Aktionen ausführt. Ist dieses der Fall, so kann die Motivation beispielsweise durch einen lobenden Kommentar erfolgen. Das Zeitintervall für entsprechende Kommentare kann in der Gruppe *Wertvorgaben* festgelegt werden.

**Wertvorgaben:**

**- Verzögerung Pausenbildschirm**

Dieser Wert gibt vor, mit welcher Verzögerung die letzte vom Autor definierte Pausenanimation wiederholt werden soll.

**- Häufigkeit:**

Der Autor hat beim Erstellen der Motivation einen Wert vorgegeben, damit bei *Windows-Ereignissen* und *bestimmten Arbeitssituationen* nicht jedes mal die Motivation ausgelöst wird. Dieser vorgegebene Wert kann vom Benutzer beeinflusst werden. Dabei bedeutet ein Wert von -99% NIE und ein Wert von 99% IMMER. Beim Wert 0% gelten die vom Autor festgelegten Werte.

**- Effizienzbewertung alle XX Minuten**

Hier wird die Zeit angegeben, in welchen Abständen ein Kommentar zum Benutzer erfolgen soll. Eine Wertänderung ist nur möglich, wenn Sie die in der Auswahl *Effizienzbewertung* eingeschaltet haben.

Zur Übernahme Ihrer individuellen Einstellungen bestätigen Sie mit *OK*.

Siehe auch:

[Das Modul \*Motivation\*](#)

[Der Benutzereditor zum Modul \*Motivation\*](#)



## Der Benutzereditor zum Modul *Motivation*

Mit dem Benutzereditor zum Modul *Motivation* können Sie Bedingungen bzw. Zeitpunkte festlegen, zu denen die Motivation ausgelöst werden soll. Dabei können Sie außer den vorgegebenen Komponenten auch eigene Komponenten einbinden, die wiedergegeben werden sollen.

Wenn Sie diese definierten Ereignisse für die Motivation nutzen möchten, so muß im Dialogfeld *Motivation - Einstellungen* die Auswahl *Benutzerdefinierte Ereignisse* aktiviert sein.

Um den Benutzereditor aufzurufen klicken Sie auf das **eingeschaltete** Symbol zur Motivation mit der **rechten** Maustaste und wählen den zugehörigen Menübefehl. (Anmerkung: Das Modul wird mit linkem Mausklick zu- oder abgeschaltet. Der eingeschaltete Zustand des Moduls wird zusätzlich durch eine rote Ecke im Symbol signalisiert.)

### Definieren eines benutzerdefiniertes Ereignisses

Beispiel:

Rufen Sie den Benutzereditor zum Modul *Motivation* auf.

Klicken Sie auf *Neu* um ein neues Ereignis zu beschreiben.

Geben Sie für unser Beispiel die Bezeichnung <Tante Agathes Geburtstag> ein.

Klicken Sie dann auf *Tag* und geben den Tag ein. Das kann entweder ein bestimmter Tag im Jahr, ein Wochentag oder ein spezieller Tag (z.B. Freitag der 13. oder Ihr eigener Geburtstag) sein. In unserem Beispiel wählen Sie *Bestimmter Tag* und geben darunter das Datum an.

(Hinweis: Wenn Sie in der Liste *Eigener Geburtstag* auswählen, so müssen Sie bei der Benutzeranmeldung unter *Weitere Angaben* Ihr Geburtsdatum eingetragen haben. )

### Zeitpunkt(e) für den Start

Wählen Sie den Zeitpunkt für die Motivation: Zu einem festlegbaren Zeitpunkt nach der Benutzeranmeldung zum Modul *Motivation*, um eine bestimmte Uhrzeit oder stündlich.

### Kategorien, Komponenten und Scripte

Nun legen Sie ein sogenanntes Script fest. Scripte werden aus sogenannten Komponenten zusammengesetzt. Bei der Zusammenstellung der Komponenten haben Sie die Möglichkeit vorgefertigte oder eigene Komponenten zu nutzen. In unserem Beispiel soll der gesamte Text lauten: <Heut ist der Geburtstag von Agathe. So, hast Du denn schon was gekauft?> Hierzu benutzen wir vorgefertigte Komponenten:

Wählen Sie zuerst die Kategorie *Geburtstag*.

Danach wählen Sie eine Komponente (Satzstück) aus dieser Kategorie. Also <Heut ist der Geburtstag von ..> und klicken Sie die Schaltfläche mit dem Pfeil zur Übernahme in das Script.

Wählen Sie jetzt einen Namen, in dem Fall den von Agathe. Klicken Sie dazu die Schaltfläche *Name* an und wählen Sie aus der Liste *Agathe* aus. Übernehmen Sie den Namen mit *OK*.

Anschließend wählen Sie die Komponente <So, hast Du denn schon was gekauft?> und übernehmen diese ebenfalls in das Script.

Wenn Sie alle Komponenten in das Script übernommen haben, können Sie die Schaltfläche *Wiedergabe* anklicken, um das zusammengestellte Script anzuhören.

Wenn Sie das Script fertiggestellt haben, klicken Sie die Schaltfläche *OK*, um das Script zu speichern und den Benutzereditor zu beenden. Wenn Sie im Dialogfeld *Motivation - Einstellungen* die Auswahl *Benutzerdefinierte Ereignisse* aktiviert haben, so wird das Script zum angegebenen Zeitpunkt wiedergegeben.

### **Eigene Komponenten einbauen ...**

Wenn Sie die Schaltfläche *Datei* anklicken, können Sie auch eigene Komponenten im Script einbauen, die dann wiedergegeben werden. Beispielsweise könnten Sie eine Klangdatei (\*.wav), die Sie selber aufgenommen haben im Script einbauen. In der entsprechenden Zeile des Scripts wird dann der Dateiname angezeigt.

### **Editiermöglichkeiten in der Liste der Ereignisse**

Die Schaltfläche *Ändern* dient zum Umbenennen der Bezeichnung des markierten Ereignisses. Die Schaltfläche *Löschen* entfernt das markierte Ereignis mitsamt seines Scriptes aus der Liste.

### **Editiermöglichkeiten im Script**

Die Schaltfläche *Löschen* entfernt die markierte Komponente aus dem Script.

Die Schaltfläche *Nach oben* dient zum verschieben der markierten Komponente um eine Zeile nach oben, die Schaltfläche *Nach unten* dient zum Verschieben um eine Zeile nach unten.

Siehe auch:

[Das Modul \*Motivation\*](#)

[Einstellungen zum Modul \*Motivation\*](#)





## Infoaufruf aus Aktivmeldung

**ScoutWings** ist ein Lern- und Hilfesystem, das zusätzlich zu Ihren Anwendungen gestartet werden kann. Es können umfangreiche Informationen wiedergegeben werden, die weit über die Informationen der üblichen Hilfesysteme hinausgehen. Siehe hierzu auch das Kapitel Was ist ScoutWings? .

### Aktivmeldung:

Wenn Sie eine Weile weder die Maus noch die Tastatur betätigen, erscheint eine Aktivmeldung, um darauf aufmerksam zu machen, daß ScoutWings eingeschaltet ist und zu den Anwendungen, die von ScoutWings unterstützt werden, hilfreiche Informationen wiedergegeben werden können.

### Weitere Informationen:

Um das Inhaltsverzeichnis der Dokumentation zu ScoutWings aufzurufen, klicken Sie jetzt bitte auf die Schaltfläche *Inhalt*, die sich im oberen Bereich des Fensters unter der Menüleiste befindet.

### Selbsterläuterung:

Nach Anzeige der ScoutWings-Symbole in der Titelleiste stehen Ihnen sofort Informationen über dieses Hilfesystem zur Verfügung. Stellen Sie den Mauszeiger auf eines der ScoutWings-Symbole in der Titelleiste. Sofort werden Ihnen Selbsterläuterungen zu deren Funktion angezeigt. Für einen Überblick gehen Sie mit dem Mauszeiger über alle Symbole.

Die Aktivmeldung und die Erläuterungen in den Sprechblasen lassen sich abschalten, indem Sie das ScoutWings-Symbol in der Schaltzentrale anklicken und dann die entsprechenden Menüpunkte auswählen.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen bei der Arbeit und viel Erfolg mit Ihrem Programm. Wir haben uns bemüht, ScoutWings zu einem hilfreichen Instrument für die Arbeit mit Ihren Programmen auszugestalten.



