

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



BENUTZERHANDBUCH



Disclaimer. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

*Android-Mobile
Digitizer Applikation*

Inhaltsübersicht

1.0 Allgemeine Informationen	4
1.1 Aufbau des Handbuchs	4
1.2 Applikation/Software Überblick	4
2.0 Systemzusammenfassung	5
2.1 Hardware- und Softwareanforderungen	5
2.2 Benutzerzugriffsebenen	5
2.2.1 Gast-Benutzer	5
2.2.2 Registrierter Benutzer	5
3.0 Wie man die Applikation/Software herunterlädt/auf sie zugreift	6
3.1 CREAMS Web-Plattform:	6
4.0 Benutzer - Privilegien	7
4.1 Registrierung neuer Benutzer	7
4.2 Anmeldung	7
4.3 Fehlermeldungen	8
4.4 Merkmale/Funktionalitäten (Low Fidelity Tool)	8
4.4.1 Scannen eines Kunstwerks (Low Fidelity Tool - 2D)	9

1.0 Allgemeine Informationen

Mit der Digitizer-App können Kunststudenten ein physisches Kunstwerk mit ihrem Smartphone digitalisieren und es anschließend auf die CREAMS-Webplattform hochladen, um es weiter zu bearbeiten und einer virtuellen Ausstellung zuzuordnen.

Die Digitalisierung von Kunstwerken zu Konservierungs- und Analysezielen umfasst eine breite Palette von Methoden und Techniken, die zusätzliche Informationen, die so genannten Metadaten, liefern, die der Nutzer während des Vorgangs erfasst oder erhält. Die 2D- oder 3D-Aufnahme von Objekten mit der Methode der Digitalisierung bietet dem Nutzer die Flexibilität, seine Kreation so zu erhalten, wie sie ist, aber auch, sie zu schützen und im Laufe der Zeit zu speichern.

1.1 Aufbau des Handbuchs

Das Benutzerhandbuch besteht aus den folgenden vier Abschnitten

1. Allgemeine Informationen
2. System-Zusammenfassung
3. Wie man die Applikation herunterlädt
4. Benutzer - Privilegien

Im Abschnitt Allgemeine Informationen werden die Software/Applikationsübersicht und die Abschnitte des Benutzerhandbuchs in allgemeiner Form erläutert. Dieser Abschnitt enthält eine Beschreibung des Zwecks und des Umfangs des Benutzerhandbuchs sowie der Probleme, die durch die Interaktion mit dem Handbuch gelöst werden.

Der Abschnitt Systemzusammenfassung erläutert die Hardware- und Softwareanforderungen für den Zugriff auf die Applikation/Software und die Benutzerzugriffsebenen. Dieser Abschnitt gibt einen Überblick über die Fähigkeiten, Funktionen und den Betrieb des Systems, einschließlich der spezifischen High-Level-Funktionen, die vom System ausgeführt werden. Verwenden Sie ggf. Grafiken und Tabellen.

Im Abschnitt "Herunterladen der Applikation" werden die verfügbaren Optionen zum Herunterladen/Zugriff auf die Applikation erläutert. Entweder handelt es sich um eine Software und Sie müssen auf die URL zugreifen oder es ist eine Applikation und Sie müssen sie herunterladen.

Der Abschnitt Verwendung der Applikation enthält eine detaillierte Beschreibung der Funktionen der Applikation. In diesem Abschnitt wird jede spezifische Funktion des Systems beschrieben. Beschreiben Sie in diesem Abschnitt alle Konventionen, die in den entsprechenden Unterabschnitten verwendet werden. Jeder der folgenden Unterabschnitte sollte so detailliert beschrieben werden, wie es für jede Systemfunktion erforderlich ist.

1.2 Applikation/Software Überblick

Bei der Implementierung der Digitizer-Applikation wurde nach gründlicher Recherche und Analyse verschiedener Applikationen und Technologien, die oben im Detail erwähnt wurden, zunächst entschieden, dass die Applikation in der Android Studio-Umgebung erstellt werden sollte. Android Studio ist eine integrierte Programmierumgebung für die Entwicklung von Applikationen auf der Android-Plattform, die von Google bereitgestellt wird.

2.0 Systemzusammenfassung

In diesem Abschnitt werden die Hardware- und Softwareanforderungen für den Zugriff auf Applikationen/Software und die Benutzerzugriffsebenen erläutert.

2.1 Hardware- und Softwareanforderungen

Erfordert ein Smartphone mit Android-Betriebssystem (OS)

Digitizer erfordert eine Application Programming Interface (API) der Stufe 26 und höher. In Anbetracht der Verbreitung der aktuellen Versionen der Android-Plattform wurde die SDK-Version der Digitizer Mobile-Applikation von CREAM, Android 8.1 (Version 27, auch bekannt als "Oreo"), gewählt.

Um die Funktionen der mobilen App herunterzuladen und zu nutzen, benötigen Sie eine Internetverbindung über Ihr Mobiltelefon.

2.2 Benutzerzugriffsebenen

In einer Bewerbung werden in der Regel verschiedene Arten von Rollen angeboten.

Beispiele:

2.2.1 Gast-Benutzer

Auf diese App kann nicht zugegriffen werden, ohne das System zu registrieren

2.2.2 Registrierter Benutzer

Diese Applikation bietet dem Nutzer nur die Möglichkeit, sich anzumelden. Es wird jedoch ein Hyperlink bereitgestellt, der den Nutzer zur Plattform weiterleitet, um sich zu registrieren.

3.0 Wie man die Applikation/Software herunterlädt/auf sie zugreift

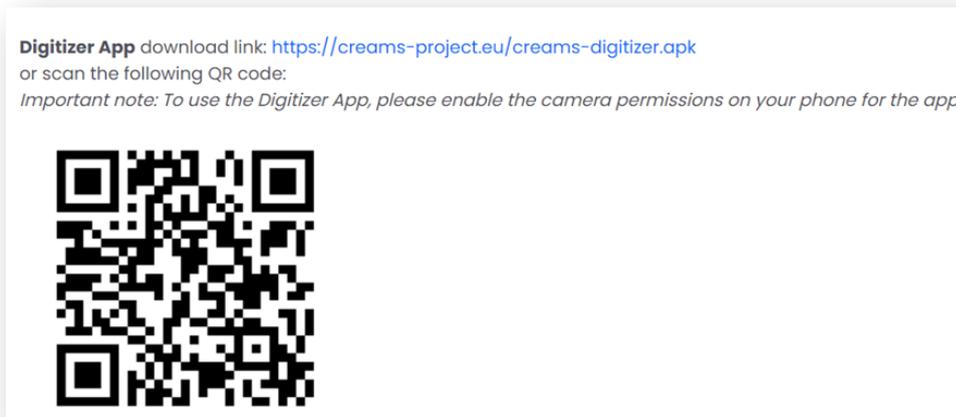
In diesem Abschnitt werden die Schritte beschrieben, die der Benutzer ausführen muss, um auf die Software zuzugreifen und sie auf dem Gerät zu installieren. Um es benutzerfreundlicher zu gestalten, wird vorgeschlagen, Screenshots oder andere Medien zu verwenden.

Die Digitizer-Applikation kann auf die folgenden Arten heruntergeladen werden:

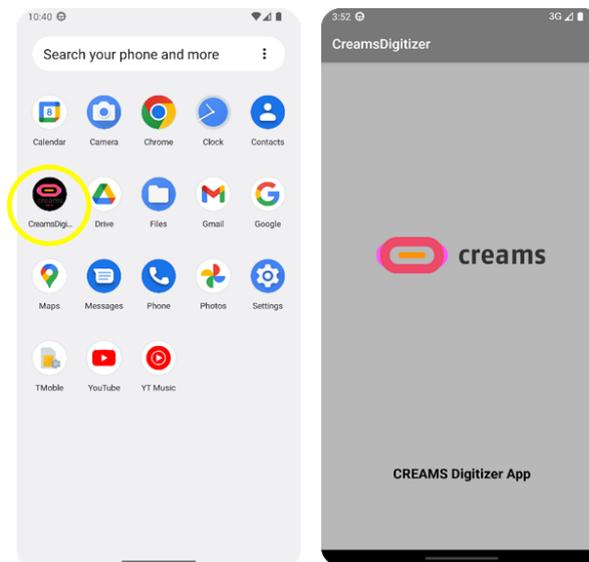
- ❖ CREAMS Web-Plattform (https://xn--creamsapi-079d.cognitiveux.net/web_app/)

3.1 CREAMS Web-Plattform:

Über den oberen Link wird der Nutzer auf die CREAMS-Webplattform weitergeleitet, um auf die Download-Software zuzugreifen.



Nachdem Sie die Applikation heruntergeladen haben, klicken Sie auf das Applikationssymbol "CreamsDigitizer" auf dem Startbildschirm/Menü Ihres Mobiltelefons.



4.0 Benutzer - Privilegien

Die folgenden Funktionen können von einem registrierten Benutzer in Anspruch genommen werden.

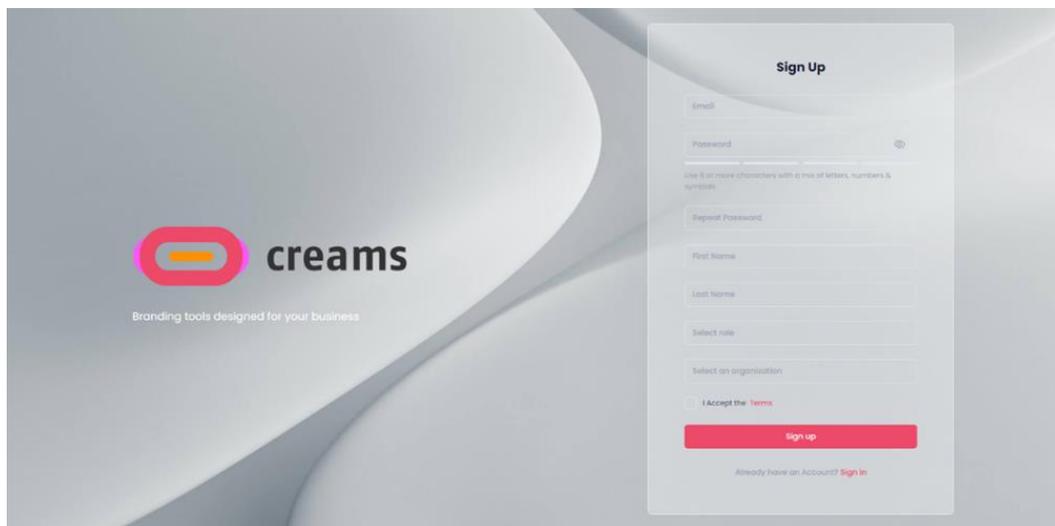
- ❖ Melden Sie sich bei der App an.
- ❖ Unbegrenzte Versuche bis zum Erreichen des Zielscans (2D/3D).
- ❖ Laden Sie das gescannte Objekt in die Web-App für die virtuelle Ausstellung hoch.

4.1 Registrierung neuer Benutzer

Ein registrierter Nutzer kann mehr Leistungen in Anspruch nehmen als ein Gastnutzer. Es wird daher empfohlen, sich zu registrieren, um die zusätzlichen Dienste nutzen zu können.

Ein Benutzer kann sich in der Web-Applikation registrieren, indem er die Option "**Sign Up**" auf der Startseite der CREAMS-Plattform nutzt.

Wenn Sie ein neuer Benutzer sind, wählen Sie "**Anmelden**", um sich zu registrieren.



Füllen Sie alle erforderlichen Angaben aus und senden Sie sie ab.

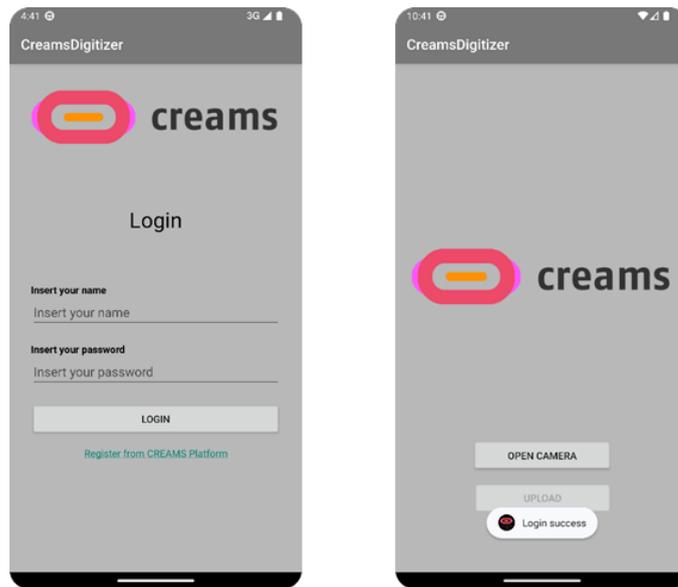
Nach erfolgreicher Validierung werden die Benutzer registriert und eine Nachricht und eine Benachrichtigung an die registrierte E-Mail-Adresse gesendet.

4.2 Anmeldung

In diesem Abschnitt werden die verschiedenen Szenarien/Testfälle beschrieben, damit sich der Benutzer beim System anmelden kann

Um **sich bei der** Applikation **anzumelden**, klicken Sie in der Navigation auf die Option "**Anmelden**".

Schublade auf der Startseite. Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein, um sich anzumelden. Nach erfolgreicher Anmeldung wird der Benutzer auf den Bildschirm der Startseite weitergeleitet.



4.3 Fehlermeldungen

Dieser Abschnitt sollte Fehlermeldungen und Hilfestellungen enthalten. Zusätzliche Informationen und Unterabschnitte können nach Bedarf hinzugefügt werden. In diesem Abschnitt sollte eine Liste aller möglichen Fehlermeldungen enthalten sein, einschließlich der folgenden:

- Alle numerischen Fehlercodes, die mit der Fehlermeldung verbunden sind
- Eine Beschreibung der Bedeutung der Fehlermeldung
- Eine Diskussion über die Behebung des Fehlers

Auf dem Anmeldebildschirm werden nur dann Fehlermeldungen angezeigt, wenn die Daten, die der Benutzer in die Felder "Benutzername" und "Passwort" eingibt, nicht mit den Daten übereinstimmen, die er der CREAMS-Plattform mitgeteilt hat.

Im letzten Schritt der Applikation, wenn das Objekt von der Applikation an den Server weitergeleitet wird, teilt der Digitizer dem Benutzer mit, ob das Laden erfolgreich war oder nicht.

Im Falle eines Fehlers wird die Meldung "Upload Failed" angezeigt, während im Falle eines Erfolgs die Meldung "Upload Success" erscheint.

4.4 Merkmale/Funktionalitäten (Low Fidelity Tool)

Dieser Abschnitt enthält eine Beschreibung der einzelnen Funktionen. Fügen Sie gegebenenfalls die folgenden Angaben ein:

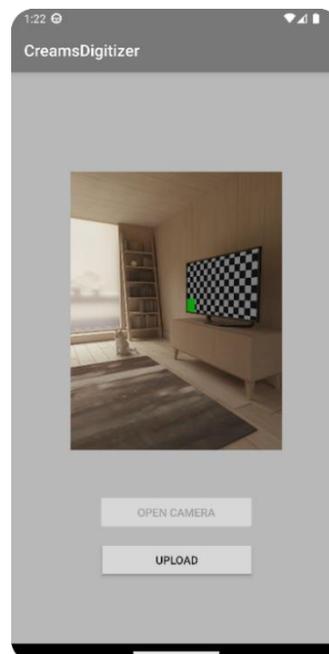
- Zweck und Verwendung der Funktion
- Ausführungsoptionen für diese Funktion
- Beschreibung der Funktionseingänge
- Beschreibung der erwarteten Outputs und Ergebnisse
- Verhältnis zu anderen Funktionen
- Zusammenfassung der Funktionsweise

4.4.1 Scannen eines Kunstwerks (Low Fidelity Tool - 2D)

Die Funktion "**Scannen eines Kunstwerks**" kann über eine einzige verfügbare und aktivierte Schaltfläche auf der Startseite der Digitizer-App aufgerufen werden.

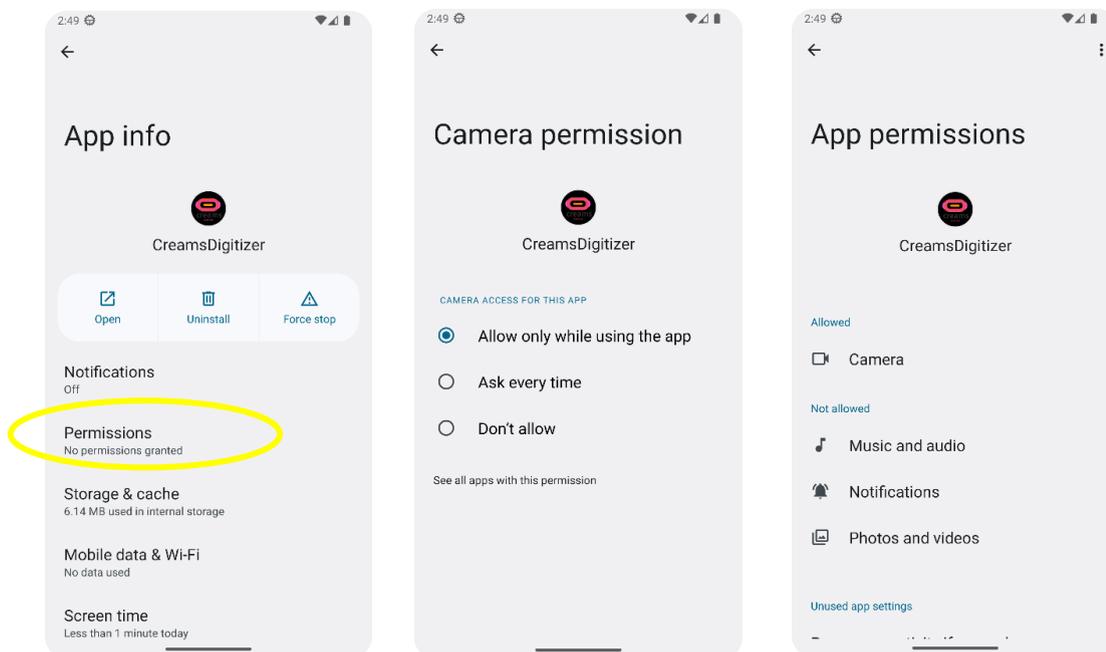


Wenn Sie auf die Option "**Kamera öffnen**" klicken, fragt die Applikation Sie nach der Erlaubnis, auf das Gerät zuzugreifen. Der Benutzer muss den Zugriff erlauben, damit die Applikation fortgesetzt werden kann.



In einigen Fällen ist es möglich, dass die Berechtigung nicht automatisch von der

Applikation erteilt wird, so dass der Benutzer über die allgemeinen Einstellungen des Geräts Zugriff erhalten muss.



Nachdem die notwendigen Schritte zur Aktivierung und Verwendung der Kamera im Digitizer durchgeführt wurden, kann der Benutzer das gewünschte 2D-Objekt erfassen.

Wenn der Nutzer sich für ein Bild entschieden hat, muss er es auswählen und dann über die Schaltfläche "**Hochladen**" an den Server senden.

