



Tips och råd samt användarmanual för Infact

Innehåll: (sid 2 – 31)

Hur gör man

Tips, råd hur man börjar

Tänk kreativt och associativt

Fundera ut en s k storyboard

Fundera på vilken upphovsrätt du har till texter, bilder, film etc

Andra saker bra att tänka på

Användarmanual – kom i gång snabbt

Steg för steg

Behörighetshantering

A-Ö om begrepp i Infactverktyget

Flashinstruktioner

Felsökning

Egna anteckningar

Hur gör man?

Alla kan, utan förkunskaper, göra egna produktioner med hjälp av verktyget. Du kan skapa allt från enkla textbaserade presentationer till mer avancerade produktioner rika på animeringar. Det som avgör är behov, tid och resurser.

Det är enkelt att skapa produktioner med hjälp av Infact. Själva installationen av verktyget kräver dock IT-kompetens, så för att du ska få en uppfattning om hur verktyget fungerar, har Högskolan i Gävle och Blekinge Tekniska högskola gjort en tjänst på nätet där du direkt kan prova på verktyget, gå till www.provainfact.se

Användarnamn: Infact
Lösenord: Infact

Tips och råd innan du börjar

Infact är ett helt webbaserat pedagogiskt verktyg för skapa presentationer som en mind map med möjlighet till grafiskt berättande. Det är ursprungligen framtaget för att på ett lättfattligt och intresseväckande sätt presentera forskning, men Infact är ett verktyg för flera användningsområden:

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Presentera forskningsinformation<input type="checkbox"/> Visualisera komplexa samband<input type="checkbox"/> Presentera project/organisationer/grupper<input type="checkbox"/> Beskriv historiska händelser<input type="checkbox"/> Visa på beroendeförhållanden och terminologi<input type="checkbox"/> Visa vad en museiutställning innehåller<input type="checkbox"/> Visa museisamlingar virtuellt<input type="checkbox"/> Visa problem och problemlösningar<input type="checkbox"/> Utbilda och fortbilda<input type="checkbox"/> Visa event & konferenser | <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Brainstorming av nya idéer<input type="checkbox"/> Innehållsdeklaration på nytt sätt<input type="checkbox"/> Artist portfolios<input type="checkbox"/> Laborationer och metoder<input type="checkbox"/> Beskriv ett case/en casemetodik<input type="checkbox"/> Affärsplan och affärsmodeller<input type="checkbox"/> Beskriv hobby, recept och intressen<input type="checkbox"/> Fotoalbum<input type="checkbox"/> CV<input type="checkbox"/> Resumé |
|--|---|

Tänk kreativt och associativt

Använd inte det traditionella upplägget, tänk nytt och mer i bilder. Demonstrera ditt problem, din berättelse, historia eller gärna med en "plot". Gruppera dina objekt och element som associeras med varandra (använd t ex post-it-lappar i början för enklare få en handgjord mindmap/översikt över innehållet).

Kontrollera dina källor och ditt referensmaterial, vad har du? Vad fattas?
Fundera på vem din målgrupp egentligen är?

Nyttja alla typer av kunskapsscener som finns i Infact, dessa är:

1. Flash (möjlighet att skapa interaktiva element)
2. Film (ladda upp en egen eller länka från Youtube)
3. Text/bild
4. Bildspel
5. Tidslinje
6. Text/bild-linje

Fundera ut en s k storyboard

Du kan spara ett textmanus med bifogad fil vid varje kunskapsscen om du vill. Gör en skiss och utkast för vad varje kunskapsscen ska innehålla och hur du ska "mediera" och eventuellt visualisera med bild, ljud eller film etc.

Skapa först strukturen, s k rubrikbubblor, i din Infact. För att hålla reda på vilka kunskapsscener eller andra rubrikbubblor som ska ligga kopplade/under denna, fyll gärna i kortfattad vägledande text i rutan "Anteckningar". I rutan "Kort underrubrik" skriver du några korta ledord som ingress till vad denna bubbla innehåller.

Det finns möjlighet att logga in med olika behörighet för samverkan. Var flera för att rätta till faktafel och testa gärna din storyboard. Använd kollegial bedömning s k peer review för att kunskapsscenerna ska bli så rättvisande som möjligt emot ditt manus.

Skriv korta och associativa rubriker. Använd relationer och förklara. Varje kunskapsscen kan relatera till en annan. Återanvänd andra/gamla produktioner som mallar för nya produktioner. Återanvänd och koppla ihop kunskapsscener eller produktioner ifrån tidigare produktioner som tillsammans blir kunskapsgalaxer.

Fundera på vilken upphovsrätt du har till texter, bilder, film etc.

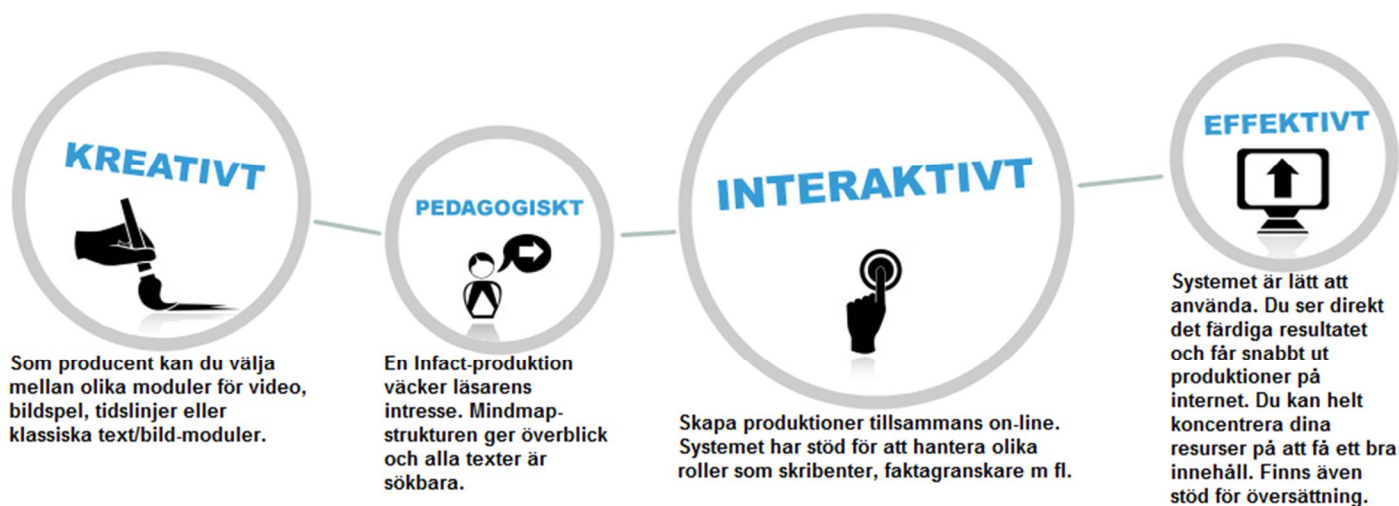
Bildformat och bildstorlek påverkar kvaliteten på din presentation och produktionen i sin helhet. Använd relevanta filmer från YouTube, det finns en speciellt utformad kunskapsscen för detta (enkelt, billigt och gratis). Fundera om du måste ha producentens medgivande/upphovsrättsligt för visa filmen. Fundera på om du måste ha producentens medgivande/upphovsrättsligt för visa bilder. Använd bilder gratis och med Creative Commons-licens t ex från följande källor:

1. Flickr Creative Commons
2. Wikimedia Commons
3. Historiska.se
4. Andra hemsidor/databaser för s k öppna lärresurser (OER), t.ex. Digiref.se (svensk) Merlot.org (internationell)

Andra saker bra att tänka på:

- Fundera och testa ut vilka textstilar/fonter/typsnitt du ska använda.
- Vilka bildformat har du och är bäst att använda i din Infactproduktion?
- Video/Film - kontrollera vilka filformat du har nu och vilka som passar bäst för din kunskapsscen. Infact använder filformaten Flash, .flv och .f4v samt hämtar automatiskt hem och visar videos direkt ifrån YouTube. Du kan alltså först lägga in filmerna där om du vill.
- Ljudfiler - kontrollera vilka filformat du har nu. Filformatet .flv används i Infact.
- Prova alla funktionerna i Infacts texteditor, alltså funktionerna i den lilla ordbehandlaren - så du känner dig hemma med den.
- När fler medverkar så kan du använda funktionen "Om produktionen" och där lägga till vilka personer/organisationer som varit med i produktionen. Använd annars gärna ett referenshanteringsprogram, så dina referenser ser enhetliga och ger "kredit" till dem du refererar till.

- Du kan lägga till en egen logotype för produktionen
- Fundera igenom hur omfattande din produktion blir - tidsberäkna jobbet i antal timmar - utgå från antal kunskapsscener. Är den mycket omfattande med externa partners använd gärna en programvara för att få grepp om hela produktionen komplexitet och budget, se exempelvis kalkylverktyget Coster.ws/en/ där kan du bättre kostnadskalkylera upphandling och produktion av multimedieproduktion samt e-learning.



Användarmanual

Kom igång snabbt

Skapa ny produktion, bygg en struktur runt centrumbubblan med hjälp av rubrikbubblor för navigering eller kunskapsscener med valfritt innehåll. Bestäm typsnitt via **Generella egenskaper**. Använd [A-Ö - om begrepp i Infactverktyget](#) för detaljinformation.

Steg för steg

1. Kontrollera att du har rätt behörighet. Bestäms av systemägare eller administratör.
2. Välj: **Skapa ny produktion** och namnge den.
3. Öppna produktionen genom att klicka **Hem** och på din produktion.
4. Under rubriken **Generella egenskaper**, kan du när som helst ändra typsnitt, lägga till logotyp, ändra avstånd mellan bubblorna eller göra andra övergripande inställningar.
5. Bygg **strukturen** genom att klicka på **Centrumbubbla + Skapa ny rubrikbubbla**, alternativt **Skapa ny kunskapscen**. **OBS:** Klicka på **Spara** varje gång du skriver eller ändrar rubrik, text och andra egenskaper i bubblorna. Fortsätt bygga på bredden eller nedåt genom att stå på den bubbla du vill bygga vidare ifrån. Överst på sidan, under menyn, växer det fram rad med namn på de bubblor du skapar och som hör ihop nedåt i hierarkin från centrum. För att navigera runt i strukturen; klicka i den raden på den bubbla du vill gå till, alternativt klicka på första namnet i raden för att se hela strukturen. Först när du står på en viss bubbla kan du lägga till fler rubrikbubblor eller kunskapsscener. Max sju nya bubblor kan skapas runt varje bubbla. Nedåt rekommenderar vi max fyra nivåer.
6. Rubrikbubblorna innehåller enbart rubrik. Du kan också lägga till en kort underrubrik vid fältet **mouse over**. Om du vill kan underrubriken synas redan när musen förs över bubblan: Gå in på **Generella egenskaper** och välj **på** vid **mouse over**. Funktionen mouse over är en fördel när strukturen är djup.
7. Fakta placerar du i **kunskapsscener**, som du lägger runt en rubrikbubbla, även här max sju st runt varje bubbla. Det finns sex mallar för olika typer av kunskapsscener:
 - **Flash:** Färdiga animeringar producerade i Flash. Se [Flashinstruktioner](#).
 - **Film:** Lägg in videoklipp som YouTube-länk eller egen fil med ändelsen .flv eller .f4v.
 - **Text/bild:** Skriv direkt eller klistra in kopierad text. För bra resultat använd ikonerna **Klistra in som vanlig text**.
 - **Bildspel:** Bilder med kort text som växlar automatiskt eller via pilar.

- **Tidslinje:** Bilder med kort text. Besökaren bläddrar sig fram i egen takt.
- **Text/bild-linje:** En kombination av text/bild och tidslinje. Besökaren bläddrar fram scener med text/bild i egen takt eller drar i regeln under bilderna. Skriv årtal, begrepp eller siffror vid **hållpunkter**.
- 8. För att kontrollera hur en kunskapsscen kommer att se ut på nätet; välj **Förhandsgranska kunskapsscen**. Klicka på redigeringspennan längst ner till vänster för att gå tillbaka redigeringsläget för kunskapsscenen. För att förhandsvisa hela produktionen; gå tillbaka till produktionen (via navigationraden till vänster under menyn) + klicka på **Förhandsgranska produktion**.
- 9. Grupper. Grundinställningen lägger alla produktioner i en och samma grupp (=standard). Systemägaren kan skapa fler grupper i systemet. Den behörighet du har gäller samtliga produktioner i den grupp du tillhör. Genom att kombinera funktionen **grupper** med olika **behörighet**, finns en flexibel möjlighet att reglera vem som får göra vad i olika produktioner.
- 10. **Publicera på Internet:** Lägg innehållet i zip-filen i en katalog som är åtkomlig för webbservern. Vilken adress den får beror på hur webbservern är uppsatt.

Spara alla ändringar du gör – utloggning sker efter 30 inaktiva min.

Behörighetshantering - Vem kan göra vad?

För att kunna använda verktyget måste du vara inloggad. Behörigheter, och därmed vad du kan göra i verktyget bygger på att du har en eller flera roller. En roll gäller samtliga produktioner inom samma grupp. Bruket av grupper och roller kan användas av säkerhetsskäl eller då det finns många produktioner och användare i ett system. Rollerna kan kombineras och växla under produktionens gång. Alla är automatiskt "användare" om inget annat anges. De roller som finns är:

Systemägare, Administratör, Redaktör, Skribent, Granskare och Användare.

	System-ägare	Administratör	Redaktör	Skribent	Granskare	Användare
-Grupphantering	X					
-Skapa zipfil av produktionen -Publicera -Rollhantering/Behörighet	X	X				
-Skapa produktioner -Skapa kopior -Godkänna produktioner -Ta bort produktioner		X				
-Ändra generella egenskaper typsnitt, bakgrundsbild mm -Bygga struktur skapa, flytta, ta bort; rubrikbubblor och kunskapsscener -Om produktionen			X			
-Skapa innehåll Flytta och arbeta med befintliga kunskapsscener (arbeta med rubrik, text, bild, film, @-info, bifoga storyboard, länkar) -Översätta				X		
-Markera godkänt för Kunskapscen					X	
-Skriva kommentarer i anteckningsfät			X	X	X	
Läsa allt, inkl anteckningar o storyboards	X	X	X	X	X	X

A-Ö - om begrepp i Infactverktyget

A


Administratör	Se Behörighet .
Animationer, animeringar	Se Flash .
Anteckningar	<p>Anteckningsfältet är en stödfunktion under arbetet med en produktion. När anteckningar finns visas en ikon vid kunskapsscenen. Håll musen över ikonerna för att läsa.</p> <hr/> <p>TIPS: Anteckningarna är anonyma, så be dina skribenter att signera anteckningen när många arbetar med samma produktion.</p>
Användare	Alla inloggade i systemet är med automatik <i>användare</i> . En användare har endast rätt att läsa allt inkl anteckningar och storyboards.
Användarnamn	Samma användarnamn kan inte användas två gånger inom samma system. Samma lösenord kan däremot användas för olika användare.

B

Bakgrundsbild (bakom samtliga bubblor)	<p>Bestäm typ av bakgrund.</p> <p>Fast bakgrund håller bilden stilla när man surfar runt i infacten. Rörlig bakgrund skalas och bilden roterar när man surfar runt i infacten vilket ger en djupeffekt.</p> <p>Format.</p> <p>Bakgrunden rekommenderas att vara av formaten JPG, JPEG, PNG eller SWF.</p> <p>JPEG rekommenderas om bakgrunden inte ska animeras då det lätt blir fult när man skalar upp en jpeg. PNG har lite högre kvalitet och bilden håller sig fin när den skalas upp, men kan bli suddig om man har för många bubblor på djupet, så att skalningen blir allt för stor. SWF är vektorbaserade filer och dessa håller kvaliteten även vid hög uppskalning eftersom de består av flera mindre enheter. Däremot kräver de mer processorkraft att rita ut om de är stora.</p> <p>Storlek.</p> <p>För att täcka hela bakgrunden på en liten skärm måste bilden vara minst 1024x768 pixlar. För att klara större skärmar på 24 tum rekommenderar vi att bilden är 1280x960 eller 1920x1200 pixlar. Det kan ta några sekunder extra att starta infacten om man har en stor och informationsrik bild.</p>
Behörighet	<p>Av säkerhetsskäl och när många ska samarbeta i en produktion, kan man ge olika rättigheter till olika personer beroende på roll och fas i produktionen. Administratören hanterar behörigheterna.</p> <p>Se Behörighetshantering.</p>
Bilder	<p>Bilder i kunskapsscener text/bild, text/bild-linje och i Om produktionen bör vara 400x420 pixlar. I bildspel och tidslinje bör bilderna vara 640x400 pixlar.</p>

	Se även Centrumbubbla .
Bildspel	Kunskapsscen där du kan ladda upp valfritt antal bilder samt skriva bildtexter. Lägg till en bild, klicka Spara för att se bilden. Via Redigera kan du byta bilder, ändra bildtext och byta bildernas ordning. Storleken på bilderna bör vara 640x400 pixlar. Max ca 85 tecken som bildtext (läggs under bilden) samt ca 85 tecken för copyright (läggs på vit platta i bilden). I visningsläget växlar bilderna automatiskt eller via klick på pilarna eller ovanför bilden. Klicka direkt på bilden för att stoppa/starta bildspelet.
Bubblor	Bubblor kallar vi cirklarna som bygger upp presentationen. Vi skiljer på rubrikbubblor som enbart används för navigering i strukturen, och kunskapsscener , som är bubblor med innehåll. Se specifikation under respektive namn. Längd mellan bubblor ställs in under Generella egenskaper .

C

Centrumbubbla	<p>Bubblan i mitten är en rubrikbubbla, dvs den kan bara innehålla rubrik och kort underrubrik sk mouse over. Alternativt kan centrumbubblans rubrik ersättas med en bild eller animering. Görs under Generella egenskaper.</p>  <p>Guide - Hur du skapar en animation för centrumbubblan</p>
---------------	---

	<p>Storlek. Rekommenderad storlek är 140x140 px eller 140 px i diameter.</p> <p>FPS. Animationerna ska vara anpassade efter 40 fps (bilduppdateringar per sekund).</p> <p>Version. Animationen kan vara gjord för Flash Player 9 eller 10 då den inte tvingas använda några specifika funktioner i FP10.</p>
Copyright	I fältet copyright bör du beskriva hur texter och bilder i produktionen får användas.

F

Film	Kunskapsscenen för rörlig bild. Du kan antingen länka till en film på YouTube eller ladda upp en egen film med filändelsen .flv. Flv står för Flash Video och är ett filformat som används för video över Internet med hjälp av Adobe Flash Player. När musen förs över kunskapsscenen film visas under en kort stund knappar för spela/pausa, gå tillbaka till start.
Flash – animering i Centrumbubblan	Se Centrumbubbla
Flash, animeringar i kunskapsscener	Animeringar gjorda i Flash kan du lägga i kunskapsscenen flash i form av .swf-filer. Animationen kan inte redigeras i verktyget. Storleken bör vara 867x485 pixlar. Se även detaljerad anvisning: Flashinstruktioner .

Flytta bubblor	Färdiga rubrikbubblor och kunskapsscener inom en produktion kan flyttas med hjälp av pilarna i redigeringsläget. Centrumbubblan ligger fast. Vill du flytta kunskapsscenen till annan rubrikbubbla, går du till den kunskapsscenen och väljer Flytta kunskapsscenen . (Krav på behörighet: Redaktör eller Skribent.)
Förhandsgranskning	Ger dig möjlighet att se hur produktionen ser ut på webben innan den publicerats. Visningen öppnas i nytt fönster. Klicka på redigeringspennan längst ner till vänster för att återgår till redigeringsläge.

G

Generella egenskaper	Vissa egenskaper gäller hela produktionen. Exempelvis typsnitt, bakgrundsbild bakom bubblorna, avståndet mellan bubblorna, om mouse over ska visas eller inte, om bakgrunden ska vridas vid inzoomning eller inte. Egenskaperna kan ändras när som helst. Härifrån kan du även styra vilka logotyper som ska visas på produktionens startsida.
Godkänna	Möjligheten att godkänna en produktion eller kunskapsscen är enbart ett stöd för att markera vad som är läst och korrigerat av t ex en faktagranskare.
Grupper	I Infactverktyget kan systemägaren skapa olika grupper där produktionerna lagras. Syftet är att förhindra oavsiktligt intrång i en produktion. En viss behörighet gäller samtliga produktioner inom en grupp. Vid en installation av infactverktyget skapas alltid en första grupp som heter <i>standard</i> , som inte kan raderas. När en annan grupp tas bort, hamnar den gruppens produktioner automatiskt i gruppen standard.
Grundspråk	Att ange rätt grundspråk är viktigt den dagen en produktion ska översättas. Då kan slutanvändaren välja språk från en rullist i produktionen. Språken i rullisten styrs av det grundspråk du valt för produktionen – inte vilket språk texterna är skrivna på. Inställningen görs vid Skapa ny produktion .

	Ändra grundspråk: Välj Skapa en kopia att översätta i produktionen och välj rätt grundspråk i kopian. Ta bort originalet och byt namn på kopian.
--	---

H

Hållpunkt	T ex år, klockslag, siffror eller korta ord. Används vid kunskapsscenerna <i>tidslinje</i> och <i>text/bild-linje</i> där besökarna kan klicka sig fram med hjälp av de hållpunkter du valt.
-----------	--

Infact	Mer om bakgrunden till verktyget hittar du på www.infact.se .
Ikoner	<p>Verktyget använder sig av ikoner för att underlätta internationell användning:</p> <p>Ikoner i administrationsläge:</p> <p> Se Anteckningar.</p> <p>Kunskapsscen</p> <ul style="list-style-type: none"> är godkänd. är inte godkänd ännu. har storyboardfil. har storyboardtext. har anteckningar. <p></p> <p>Redigeringspenna. Visas längst ner till vänster när du valt förhandsgranskning. Klicka på ikonen och du kommer tillbaka till redigeringsläget.</p>

Ikoner i skarpt läge:



Klicka på symbolen för att få direktlänken till just den kunskapsscenen.



Klicka på symbolen för att komma till [Om produktionen](#).



Sökfunktion i en färdig produktion. Se [Sökning](#).



Klicka här för att backa tillbaka i en produktion.



Stänger den nuvarande kunskapsscenen och går tillbaka till ett steg i strukturen.


Ikoner i textredigeringsverktyget:

Se [Texter/texteditor](#)

K

Klistra in text	Se Texter/texteditor
Kopiera in text	Se Texter/texteditor
Kopiera produktion	Gå till startsidan, markera en produktion och välj kopiera. Funktionen är användbar då liknande struktur ska användas flera gånger eller vid tester. Välj ändelse på kopian för identifiering. Därefter kan kopian döpas om.
Kunskapscen	knowledge scenes är de bubblor som har plats för faktainnehåll. Det finns sex olika typer av knowledge scenes: Text/bild Film Bildspel Tidslinje Text/bild-linje Flash-animeringar Följ länkarna för med detaljerade anvisningar.

L

Logotyp	Se Generella egenskaper
Länkar	I skarpt läge finns nedanstående ikon. Klicka på den så visas direktlänken till den aktuella kunskapsscenen.  För interna och externa länkar i kunskapsscener: Se Texter/texteditor
Längd mellan bubblor	Se Generella egenskaper

M

Mouse over Ex på Rubrik + mouse over:	<p>Varje rubrikbubbla kan ha en kortare underrubrik som du skriver vid fältet mouse over. Texten lägger sig under rubriken.</p> <p>Om du vill kan underrubriken dessutom visas i en liten ruta som dyker upp på skärmen när musen förs över bubblan. Fördelen är att användaren får bättre överblick av innehållet i stora och djupa produktioner.</p> <p>Vill du ha mouse over; gå in på Generella egenskaper och välj På vid mouse over.</p> <p>Typsnitt för mouse over är alltid Ariel, oavsett övrigt typsnitt.</p>
--	--



Samma text skriven som
Rubrik:




Tips: Skriv korta kärnfulla rubriker. Vid långa ord kan du behöva justera med manuella radmatningar.

N

Navigationsbubbla	Se Centrumbubbla
Navigeringsrad	En rad med namnen på de bubblor du skapar. Raden växer fram överst på sidan under menyraden när du bygger en produktion. Använd namnen i raden för att navigera mellan bubblorna. Hela strukturen visas på den sida du kommer till när du klickat på första namnet i navigeringsraden.

O

Om produktionen 	Funktionen fungerar som kunskapsscenen text/bild och kan skapas av redaktören. Använd den t ex för att beskriva vilka som står bakom produktionen. Om produktionen , kommer besökaren till genom att klicka på ikonen "i" som ligger längst ner till höger i visningsläget. Storleken på ev bild i denna presentation bör vara 400x420 pixlar.
--	--

P

Publicering på Internet	Lägg innehållet i zip-filen i en katalog som är åtkomlig för webbservern. Vilken adress den får beror på hur webbservern är uppsatt. Systemägaren eller administratör kan publicera.
Publicering av olika språkversioner	Se Översättning

R

Redigera: Generella egenskaper, struktur, kunskapsscener, bilder	<p>Kräver rätt behörighet. Se Behörighetshantering.</p> <p>Gå till Hem och klicka på den produktionen du vill redigera.</p> <p>Redigera:</p> <p>Generella egenskaper:</p> <p>Välj visa/dölj för att öppna redigeringsläget. Se Generella egenskaper.</p> <p>Strukturen:</p> <p>Skrolla ner för att se alla <i>rubrikbubblor</i> och <i>kunskapsscener</i> som finns i produktionen och placeringen. Lägg till nya bubblor eller kunskapsscener, flytta genom att användar pilarna till höger om bubblornas namn. Eller ta bort genom klicka ta-bort-krysset till höger om bubblans namn.</p> <p>Rubrikbubbla:</p> <p>Klicka på bubblans namn. Du kommer till en redigeringsida där du kan ändra namn och <i>mouse-over-text</i>. Välj: Spara.</p> <p>Kunskapsscenen:</p> <p>Klicka på kunskapsscenenens namn i strukturen för att komma till redigeringsidan. Justera innehållet. Välj: Spara.</p>
Redigera texter	Se Texter/texteditor
Relaterade bubblor	Vid varje kunskapsscenen kan du föreslå andra kunskapsscener eller rubrikbubblor som på något vis relaterar till kunskapsscenen du håller på att skapa. Länkförslagen kommer att visas längst ner till

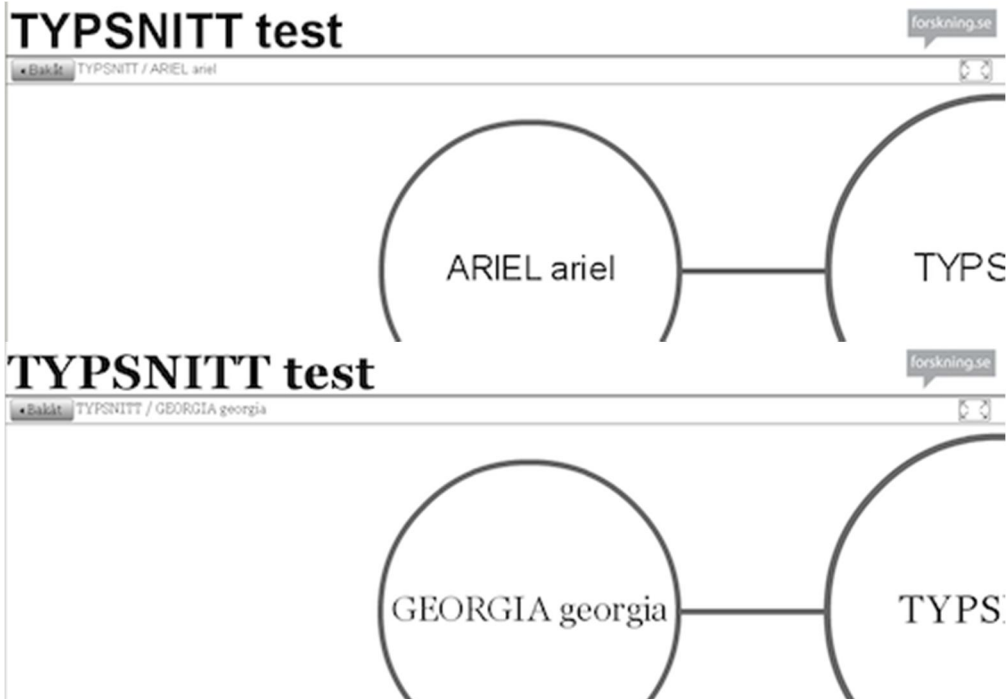
	höger på kunskapsscenen i skarpt visningsläge.
Roller	Se Behörighetshantering

S

Språkhantering	Se Grundspråk och Översättning
Storyboard	Ladda upp ett valfritt dokument eller skriv anvisningar direkt i fältet. Storyboard är ett manus för film eller flash-animeringar, där varje bild eller scen representeras av exempelvis en teckning som gör det tydligt för flash-animerare, fotografer, filmare eller andra, hur budskapet och innehållet i scenen ska visualiseras.
Struktur	Att bygga strukturen är det första steget vid all produktion. Se Steg för steg . Trädstrukturen kan skrivas ut vid behov.
Sökning	Via sökrutan i en publicerad produktion, kan besökarna få en träfflista med interna länkar. Alla ord i produktionen är sökbara utom ord i bilder/flash, anteckningar och storyboards.

T

Text/bild	Kunskapsscenen som till höger har plats för en illustration och till vänster en text som passar till bilden. Vid längre texter dyker det upp en skrollbar list mellan text och bild. Storleken på bilden bör vara 400x420 pixlar.
Text/bild-linje	Kunskapsscenen som kan visa en serie med text/bild efter varandra. Du kan döpa varje text/bild med några ord, årtal eller annan siffra. Dessa ord eller siffror (hållpunkter) visas i produktionen som punkter på en (tids)linje och slutanvändaren kan själv klicka på linjen eller dra i regeln, för att välja vilken punkt som ska visas. Storleken på bilden bör vara 400x420 pixlar.
<p>Texter/texteditor</p>  <p>Håll musen över ikonerna för förklaring.</p>	<p>I kunskapsscenerna text/bild och text/bild-linje finns en texteditor, där du kan skriva in text eller kopiera in texter från worddokument.</p> <p>OBS: Om du kopierar text från <i>webbsidor</i> kan rubriker se fula ut eller försvinna i visningsläget.</p> <p>Lösning: Använd alltid knappen Klistra in som vanlig text i textfältets meny. Då tvättas alla formateringar bort som annars kan äventyra slutresultatet. Hyperlänkar till externa webbadresser ligger kvar. Alternativ: Klistra in som du vill, markera allt + radera formatering med sudd-ikonen.</p> <p>(Klistra in via tangentbord eller mus motsvarar funktionen klistra in, dvs formateringar behålls.)</p> <p>Länkar i löpande text: Markera ett ord eller webbadress i texten. Klicka på ikonen för Infoga/redigera länk samt skriv/klistra in adressen i fältet.</p>

<p>Tidslinje</p>	<p>Kunskapsscen som fungerar på samma sätt som bildspel, med skillnaden att du för varje bild/bildtext även kan lägga till ett årtal eller annan hållpunkt. Dessa visas i den färdiga produktionen som punkter på en (tids)linje, som slutanvändaren själv kan klicka på – eller dra i en regel, för att välja vad som ska visas. Lägga till en bild, klicka Spara för att se bilden, välj Redigera för att lägga till text, Spara. Bilderna bör ha storleken 640x400 pixlar.</p>
<p>Trädstruktur</p>	<p>Se Struktur</p>
<p>Typsnitt</p> <p>Exempel på de typsnitt du kan välja i verktyget.</p> <p>Valt typsnitt gäller alla texter i produktionen förutom mouse over, som skrivs i Arial.</p> <p>OBS: Vi rekommenderar Arial, Verdana eller Trebuchet (fetad Impact fungerar inte bra i kunskapsscenen text/bild).</p>	

TYPSNITT test

• Bakgr: TYPSNITT / TIMES NR times

fonkning.se

TIMES NR times

TYPS

TYPSNITT test

• Bakgr: TYPSNITT / VERDANA verdana

fonkning.se

VERDANA verdana

TYPS

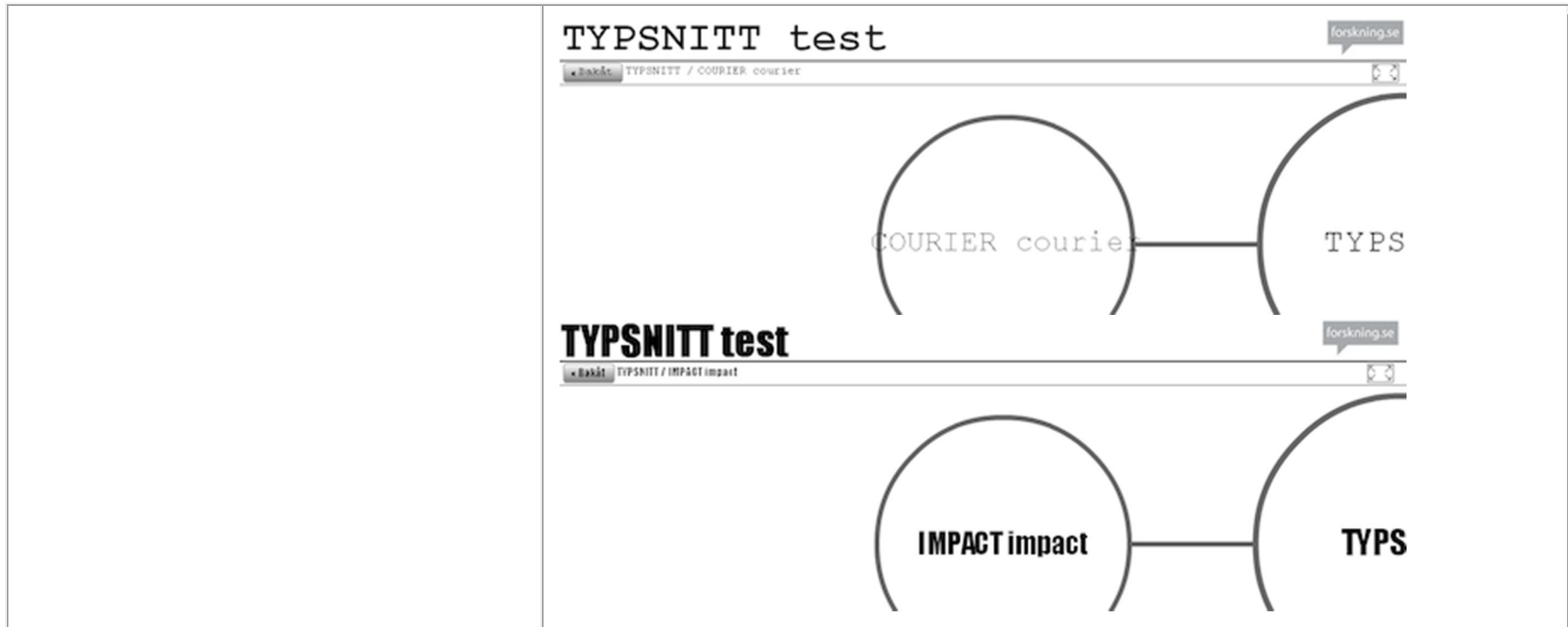
TYPSNITT test

• Bakgr: TYPSNITT / TREBUCHET trebuchet

fonkning.se

TREBUCHET
trebuchet

TYPS



U

Utloggning	Utloggning sker efter 30 inaktiva minuter. Spara regelbundet så ingen information försvinner.
Utskrift	Strukturen går att skriva ut via funktionen utskriftsvänlig översikt längst upp till höger i redigeringsläget. OBS: För att trädstrukturen till vänster om bubblorna ska synas måste "utskrift av bakgrund" vara påslagen i din webbläsare.

V

Video	Se Film .
-------	---------------------------

Ä

Ändra: Generella egenskaper, struktur, kunskapsscener, avstånd mellan bubblor, bilder	Se Redigera
Ändra texter i kunskapsscener	Se Texter/texteditor

Ö

Översättning	<p>Endast rollen "skribent" kan göra översättningar. (Kräver att "administratören" först gör en översättningsbar kopia)</p> <p>Hanteringsordning när t ex produktionen Månen ska översättas till engelska:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Välj produktionen <i>Månen</i>.2. Klicka på länken Skapa en kopia att översätta och välj det nya språket. Nu finns produktionen <i>Månen - English</i>, sist i produktionslistan. OBS: Om Månen har markeringen "Godkänd", blir även Månen - Engelska Godkänd tills denna markering ändras.3. Klicka på Översättningar i övre menyn. Till vänster dyker listan på produktioner upp och där du kan välja den produktion du vill översätta = <i>Månen</i> (källproduktionen).4. Till höger dyker den eller de översättningar du vill göra. Välj <i>Månen - Engelska</i> (målproduktionen).5. Nu ligger den svenska produktionen till vänster och den som ska översättas till engelska till höger. Översätt alla texter i produktionen och ändra namnet till <i>The Moon</i>. Justeringar kan göras parallellt i de båda produktionerna. <hr/> <p>Publicering av översättningar: När en produktion ska publiceras väljer du vilka av de tillgängliga språken, som ska vara med. Valda språk visas först efter publicering, i en rullist till höger i produktionen. (OBS: Den funktionaliteten finns inte vid förhandsgranskning för att undvika det merjobb det innebär att ladda flera språk). Se även Grundspråk</p>
--------------	--

Flashinstruktioner

För att eventuella texter i animerade flashbyggda kunskapsscener ska bli sökbara, redigeringsbara och möjliga att översätta till flera språk – måste animeringarna produceras på följande sätt:

Som det står i hjälptexten så är storleken på kunskapsscenen 867x485, maximal framerate 40 fps och flashen måste kompileras med ActionScript 3. Det är också viktigt att tänka på att flashen inte ligger på Stage när den skapas, så konstruktioner kan exempelvis inte referera till Stage. Och lägger man till lyssnare på Stage så ska man också vara noga med att ta bort dem när eventet `Event.REMOVED_FROM_STAGE` anropas på flashen. Annars kan inte den flashen laddas ur som den ska.

Dynamiska textfält – bra vid översättning:

Genom att skapa ett dynamiskt textfält på scenen i flash och ge det ett instansnamn så kan man bestämma vilken text som ska visas där via verktyget. Textfälten måste ligga i frame 1.

De dynamiska textfälten kan endast läggas till i flash-kunskapsscener. Här lägger man till fältets namn (måste vara samma som instansnamnet i flash) och den text man vill visa.

Denna funktionalitet gör att man kan använda samma animationsfil för flera språk i infacten, bara genom att enbart översätta texterna i verktyget.

Undvik att placera textfält utanför normalstorleken (867x485) för att hålla det lättläst och för att inte täcka över stängknappen. Stängknappen upptar 64x25 pixlar, och ligger uppe i högra hörnet.

Felsökning

Du kan inte skapa eller redigera en produktion: Se [Permission management](#). Du måste ha rätt roll för uppgiften.

Du ser ingen färdig produktion när du klickar på förhandsvisning: Materialet visas inte om du lagt till fler än 7 rubrikbubblor eller kunskapsscener runt en bubbla.

Du ser inte rubriken på centrumbubblan i förhandsvisning: Om du laddat in en bild på centrumbubblan försvinner bubblans rubrik. Alternativet är att ta fram en egen bild som inkluderar önskad text.

Rubriker försvinner i kunskapsscenen text/bild vid förhandsgranskning: Kan bero på att gamla formateringar följt med när en text kopierats in. Se [Texter/texteditor](#).

Bubblorna kolliderar och döljer varandra: Detta kan inträffa om du använder maximalt antal bubblor (7) runt centrumbubblan samt runt två närliggande rubrikbubblor. Lösningen är att placera de fullmatade bubblorna längre ifrån varandra, justera pinnlängden mellan bubblorna, alternativt gå in i koden och justera fördelningen av rubrikbubblorna manuellt.

Rubriken i en bubbla blir ocentrerad eller hamnar utanför bubblan: Av tekniska och pedagogiska skäl rekommenderar vi inte fler nivåer på djupet än fyra utöver centrumbubblan. Därefter börjar rubrikerna hamna snett.

Videolänkar från YouTube kan inte visas: Kontrollera att länken är tillåten att bädda in på externa webbplatser.

En bugg som har upptäckts och sägs vara fixad, men du upplever ändå att felet består: Försök att rensa cache-minnet i din webbläsare.

Stöter du på fel i systemet, har idéer för vidareutveckling eller förbättringar av manualen? – meddela den som installerat verktyget för vidare rapport.

Infactverktyget är byggt i öppen källkod för gemensam utveckling

www.infact.se(v1.0.5-beta

Egna anteckningar/Storyboard/Mindmap för din första Infact: