

GEBRUIKSAANWIJZING BRAINWEB



INHOUDSOPGAVE

Definities.....	3
Aanmelden	4
Inloggen op je eigen account.....	4
Je gegevens wijzigen.....	6
Aanmelden voor deelname aan een opdracht	8
Een Inzendpagina aanmaken bij de Opdracht.....	9
Werken aan de inzendingen	12
inzendcode vergeten	13
Het invullen van een inzendpagina:	14
Hoe kunnen inzenders hun eigen identiteit laten zien bij hun inzending	17
Hoe kunnen inzenders hun inzending definitief maken	17

Versie 2.0

9 december 2009

DEFINITIES

Account

Je account is de toegang tot je eigen gedeelte binnen de website. Je account bevat al je gegevens.

De inloggegevens zijn per e-mail naar het adres gestuurd dat bekend is bij de projectleiding. In principe hoort een Account bij een school. De leerkracht die het uitvindingsproject op school coördineert is de eigenaar van het Account.

Opdracht

Een opdracht bevat de uitdaging van een deelnemend bedrijf voor deelnemers aan BrainTrigger. Opdrachten zijn te vinden onder het kopje "Opdrachten" op de website.

Inzending

Een Inzending is een pagina die door de eigenaar van een Account (een leerkracht of een individuele deelnemer) wordt aangemaakt vanuit diens account. Bij de meeste opdrachten kunnen meerdere inzendingen gedaan worden door een Account. De inzendpagina's kun je vullen met eigen teksten, foto's, tekeningen en filmpjes. De Inzending wordt (als deze klaar is) weergegeven op het BrainWeb.

Deelnemer

Een persoon of groep die als ontwerper aan de slag gaat voor een BrainTrigger opdracht. LET OP: de website meldt soms "leerkracht", "leerling" en "groepen" in de helpteksten. Als je als individu deelneemt aan een BrainTrigger opdracht kan dit verwarrend zijn. Een individuele deelnemer die niet via een school deelneemt (niet voor alle opdrachten mogelijk) is dus eigenlijk school, leerkracht en leerling tegelijk!

Opdrachtgever

Het bedrijf waarvan de betreffende opdracht afkomstig is.

Projectleider

De persoon bij BrainTrigger die de coördinatie en afstemming tussen deelnemer en bedrijf uitvoert en beschikbaar is voor vragen (ook over de website).

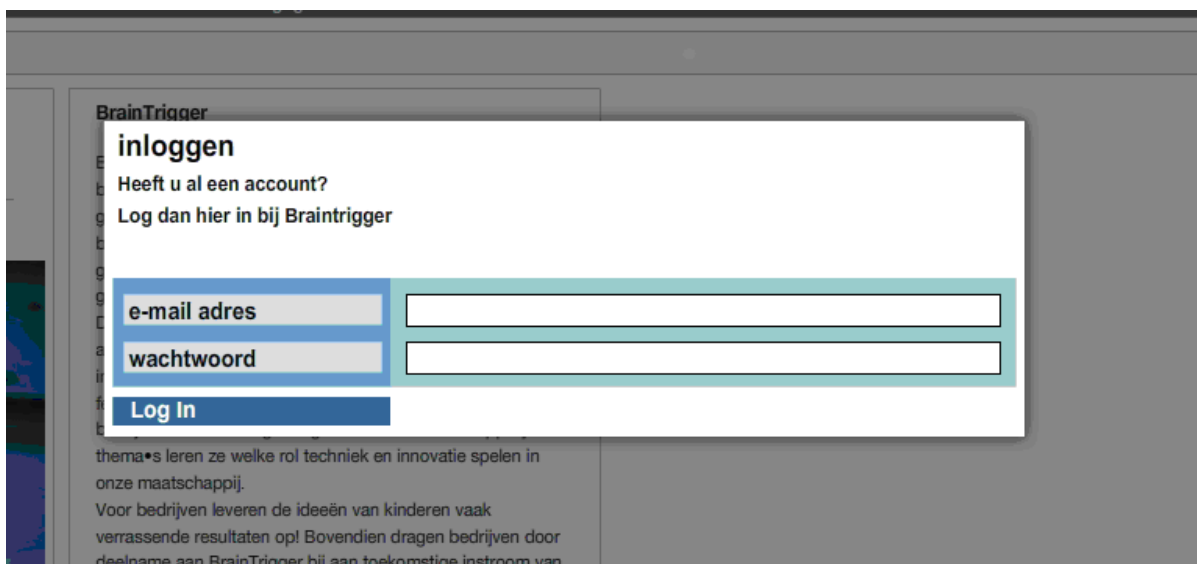
AANMELDEN

Om je aan te melden als deelnemer klik je op het knopje aanmelden, rechtsboven op de site. Daarop ontvang je een E-mail met daarin een link om je account te activeren. Deze E-mail bevat ook je accountgegevens (gebruikersnaam en wachtwoord) dus bewaar deze goed. Via de link in de e-mail kun je ook meteen inloggen en je overige gegevens invullen. Na het aanmelden kan het zijn dat je deelname moet worden goedgekeurd. Voor sommige projecten is deelname automatisch goedgekeurd.

LET OP: de website meldt soms "leerkracht", "leerling" en "groepen" in de helpteksten. Als je als individu deelneemt aan een BrainTrigger opdracht kan dit verwarrend zijn. Een individuele deelnemer is dus eigenlijk school, leerkracht en leerling tegelijk!

INLOGGEN OP JE EIGEN ACCOUNT

Op de homepage van de site staat een link "login". Als je die aanklikt verschijnt onderstaand scherm. Daarop kun je je e-mailadres en wachtwoord behorende bij je Account invullen en daarna op Log in klikken.



BrainTrigger

inloggen

Heeft u al een account?
Log dan hier in bij Braintrigger

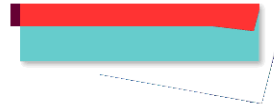
e-mail adres

wachtwoord

Log In

thema's leren ze welke rol techniek en innovatie spelen in onze maatschappij.
Voor bedrijven leveren de ideeën van kinderen vaak verrassende resultaten op! Bovendien dragen bedrijven door deelname aan BrainTrigger bij aan toekomstige instroom van

Je komt dan in de volgende overzichtspagina.



ingelogd als: w_wils_@hotmail.com
type: group

Mijn Gegevens

Profiel

Inschrijven Project

Inzendingen

Log uit

Mijn Gegevens

Toepassen

E-mail adres

w_wils_@hotmail.com

Geslacht

vrouw ▾

JE GEGEVENS WIJZIGEN

Als je op Account klikt kun je je gegevens aanvullen/wijzigen en bevestigen door op de knop toepassen te klikken.

E-mail adres	<input type="text" value="docent@school.com"/>
Geslacht	<input type="text" value="vrouw"/>
Voornaam	<input type="text" value="meester"/>
Tussenvoegsel	<input type="text"/>
Achternaam	<input type="text" value="Docent"/>
Adres	<input type="text" value="Krijtstraat"/>
Postcode	<input type="text" value="1234 AB"/>
Plaats	<input type="text" value="Bergeijk"/>
Regio	<input type="text" value="Zuidoost-Brabant"/>
Telefoonnummer	<input type="text" value="06-12345678"/>
Geboortedatum	<input type="text" value="0000-00-00"/> ...
Website URL	<input type="text"/>
Nieuws van Braintrigger	<input type="text" value="Ik ontvang liever geen nieuws"/>

Het invullen van een Profiel is verplicht. Bij Profiel kun je je logo, foto of een leuk verhaaltje over de identiteit van je school of van jezelf invullen. Die gegevens worden later op de website gepubliceerd bij alle inzendingen die onder je account gemaakt worden.

- Mijn Gegevens
- Profiel
- Inschrijven Project
- Inzendingen
- Log uit

Profiel

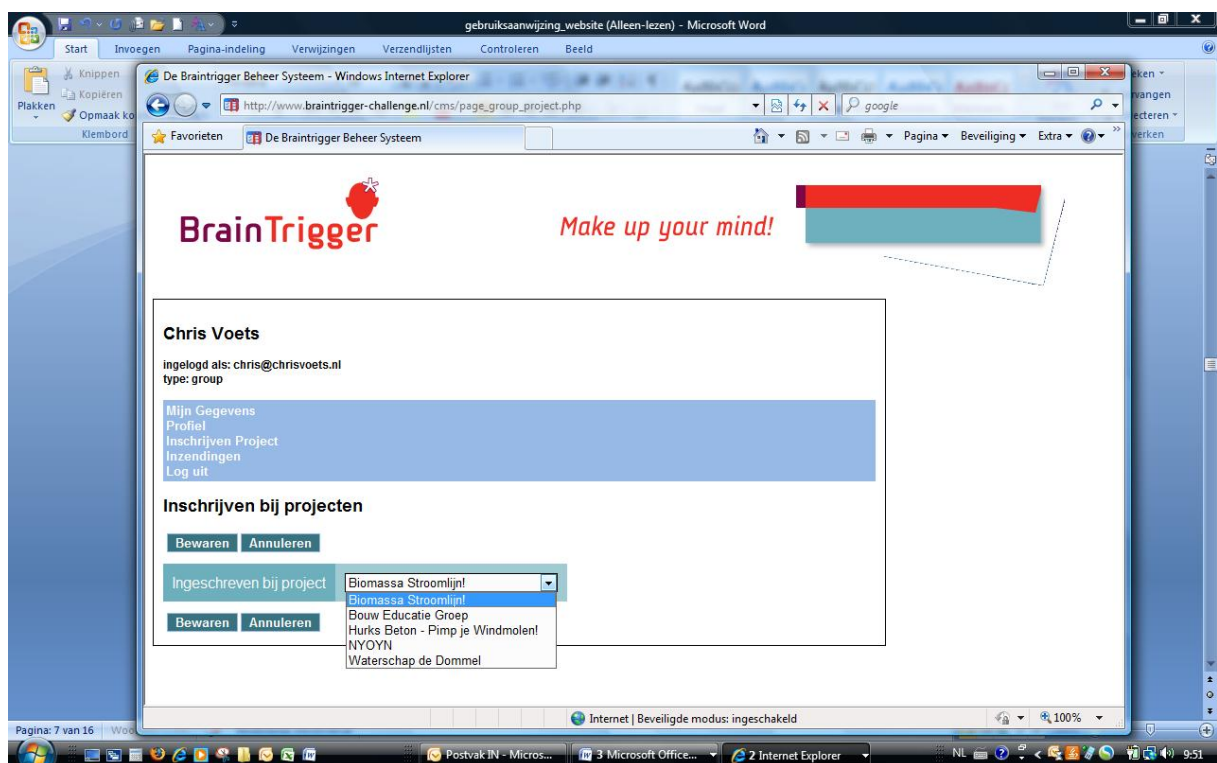
De bij "Profiel" ingevulde teksten en plaatjes worden zichtbaar op de website bij alle Inzendpagina's die onder jouw Account worden gemaakt.

Toepassen

Alias	<input type="text"/>	Bij Alias zet je de naam of omschrijving van jezelf of van je school, zoals je wilt dat deze naar buiten toe gecommuniceerd wordt.
Beschrijving	<input type="text"/>	Bij Beschrijving kun je iets meer vertellen over jezelf of de school of bijvoorbeeld waarom je meedoet.

AANMELDEN VOOR DEELNAME AAN EEN OPDRACHT

Via je account kun je je aanmelden voor een opdracht. Klik op "Inschrijven Opdracht" en vervolgens op toevoegen. Je krijgt dan het volgende scherm, waarin je de betreffende opdracht kunt selecteren. Klik vervolgens op Bewaren. De projectleiding zal na je aanmelding nagaan of deelname aan de opdracht nog mogelijk is. Als het mogelijk is wordt je aanmelding voor de betreffende opdracht door de projectleider goedgekeurd, (afhankelijk van de opdracht eventueel na afstemming van start en einddatum van het project met deelnemers en opdrachtgever). Vanaf dan is het mogelijk om inzendpagina's aan te maken bij de betreffende opdracht. Voor overleg over de goedkeuring kun je telefonisch contact opnemen met de projectleiding van BrainTrigger.



EEN INZENDPAGINA AANMAKEN BIJ DE OPDRACHT

Vanuit je Account kun je één of meerdere Inzendpagina's toevoegen.

The screenshot shows a web browser window displaying the 'De BraintrIGGER Beheer Systeem' interface. The page header includes the BrainTrigger logo and the slogan 'Make up your mind!'. The user is logged in as 'Chris Voets' (ingelogd als: chris@chrisvoets.nl, type: groep). A navigation menu under 'Mijn Gegevens' includes 'Profiel', 'Inschrijven Project', 'Inzendingen', and 'Log uit'. The main content area is titled 'Inzendingen' and contains the instruction: 'Dit scherm geeft de Hoofdgegevens van de Inzendpagina weer.' Below this, there is a prompt: 'Klik op Toevoegen om een nieuwe Inzendpagina toe te voegen.' A form with three input fields is visible: 'Titel', 'Opdracht', and 'Inzendcode', each with a 'Toevoegen' button below it. The browser's address bar shows the URL 'http://www.braintrIGGER-challenge.nl/cms/page_group.php'. The Windows taskbar at the bottom shows the system tray with the time 10:15 and the date 10-15.

Als je op Toevoegen klikt krijg je het volgende scherm.

Inzendingen

Dit scherm geeft de Hoofdgegevens van de Inzendpagina weer.

Klik op Toevoegen om een nieuwe Inzendpagina toe te voegen.

Bewaren **Annuleren**

Titel

Opdracht

Beschrijving

Afbeelding **Bladeren...**

Inzendcode

Bewaren **Annuleren**

De titel wordt de HOOFDTitel van de hele inzendpagina. Het is mogelijk om hier de namen van de inzenders te vermelden, de inzenders zelf kunnen dit later wijzigen (bijvoorbeeld door de naam van hun ontwerp/uitvinding).

Selecteer hier de opdracht waar de inzendding voor is. Mocht de lijst leeg zijn dan moet u zich eerst inschrijven bij een project. Daarna moet de projectleider van het betreffende project uw inschrijving goedkeuren.

Bij Beschrijving kunnen de inzenders zelf later de beschrijving van hun idee neerzetten. Naast deze HOOFDBeschrijving kunnen aan de inzendpagina later ook losse artikelen worden toegevoegd door de inzenders.

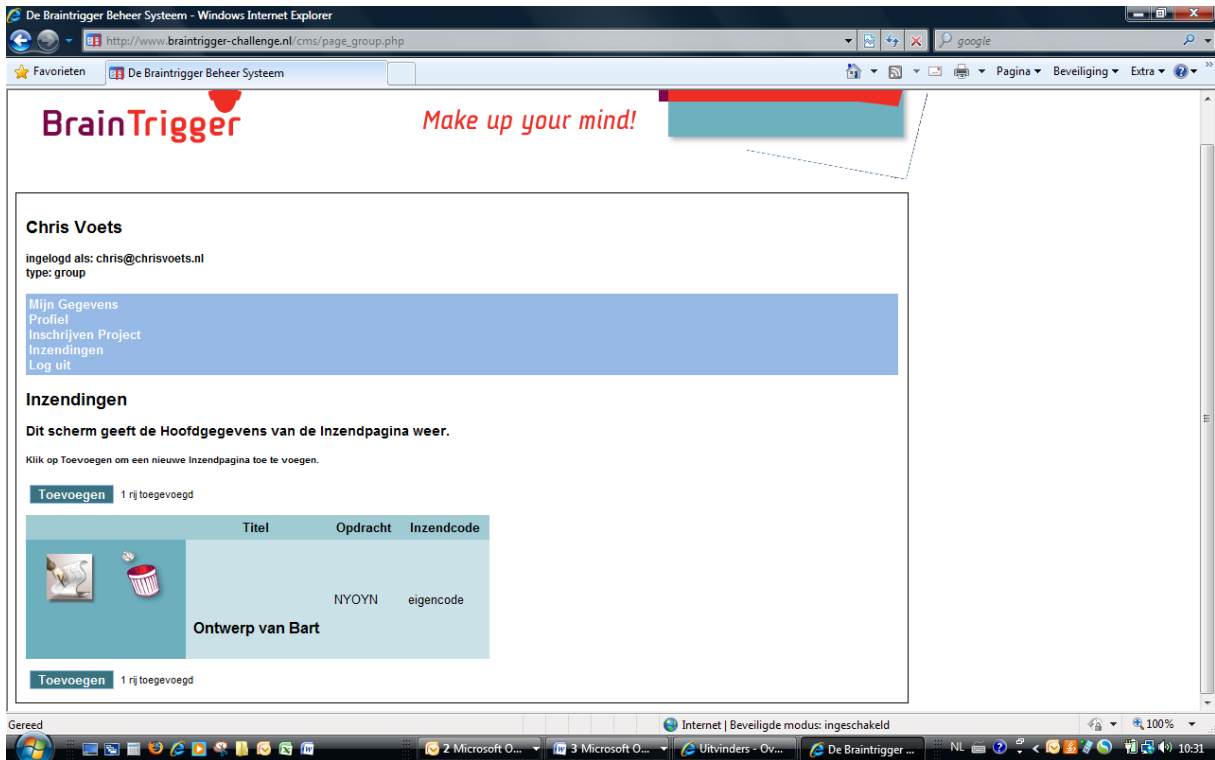
Let op. Alleen cijfers en kleine letters zijn toegestaan. De code moet minimaal 8 tekens lang zijn. Geef de Inzendcode aan degene die deze nieuwe inzendpagina gaat vullen. Door in te loggen met deze Inzendcode kan (de groep van) diegene aan deze inzendpagina werken.

Wat je invult in bovenstaand scherm (titel, beschrijving, afbeelding) zijn de HOOFDgegevens van de Inzendpagina. Dit wordt uiteindelijk zichtbaar op de inzendpagina (nadat de inzendding definitief is ingestuurd). Deze informatie (de HOOFDgegevens) is totdat definitief wordt ingezonden nog te wijzigen. Als je op bewaren klikt krijg je het volgende scherm en is de Inzendpagina voor jezelf of voor je (groepje) leerling(en) aangemaakt en zie je de inzendcode.

Bij Titel kun je het beste de naam van je ontwerp invoeren. Als je nog een ontwerp moet verzinnen en dus nog geen naam hebt dan kun je het beste invullen "Ontwerp van <je eigen naam>". Dit kun je te allen tijde nog wijzigen totdat je definitief inzendt.

Bij opdracht selecteer je de opdracht waarvoor je een inzendpagina wilt aanmaken. Als er geen opdrachten zijn goedgekeurd voor jouw account staat er geen opdracht in de lijst en moet je wachten op goedkeuring door de projectleider (waarmee je contact kunt opnemen).

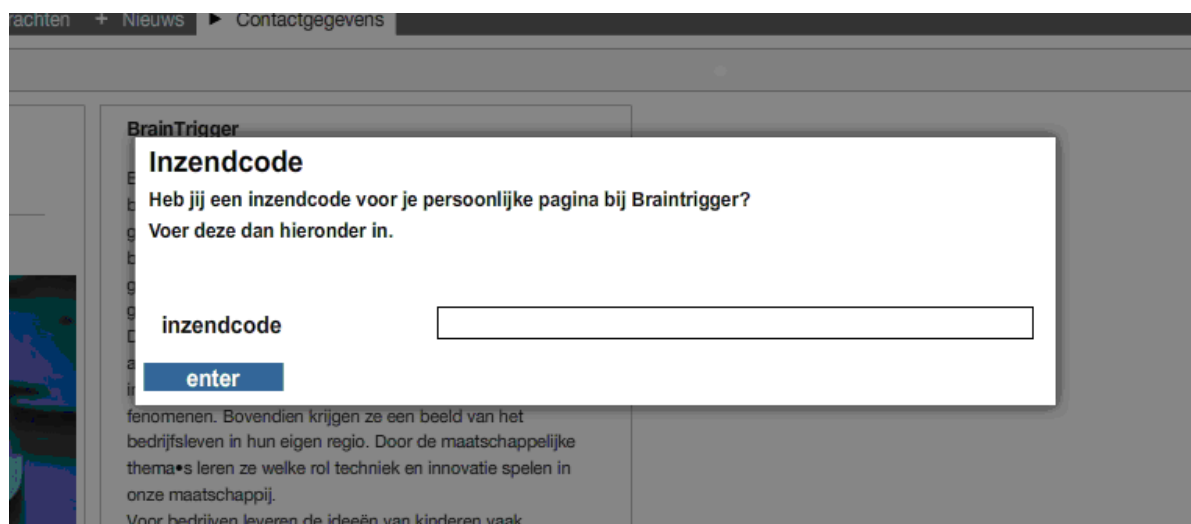
De website maakt automatisch een Inzendcode voor elke inzendpagina. Bij het aanmaken van de Inzendpagina kun je ook een andere Inzendcode aanmaken die gemakkelijker te onthouden is (als je op "Bewaren" klikt is deze actief). Als je een leerkracht bent geef je deze code aan het groepje leerlingen (of individuele leerling) die daarmee zijn/haar eigen pagina kan gaan vullen.



Je kunt voor de meeste opdrachten meerdere inzendpagina's aanmaken die je altijd in je overzicht ziet. Voor sommige opdrachten is het aantal inzendpagina's maximaal 1 per deelnemer.

WERKEN AAN DE INZENDINGEN

Om aan je inzendpagina te werken kun je klikken op "Inzendcode" op de homepage. Om in te loggen heb je alleen maar je Inzendcode nodig (leerlingen van scholen krijgen die van de leerkracht die het account beheert). Als inzender in het bezit van een inzendcode kun je steeds opnieuw inloggen en stap voor stap dingen toevoegen en bewaren op je eigen Inzendpagina. Het is dus niet nodig om de pagina in één keer af te maken. Ook kun je via een inzendpagina vragen stellen, waarop de opdrachtgever zal antwoorden. Je vragen en de antwoorden worden zichtbaar op de website (dus ook voor andere, anonieme bezoekers).



BrainTrigger

Inzendcode

Heb jij een inzendcode voor je persoonlijke pagina bij Braintrigger?
Voer deze dan hieronder in.

inzendcode

enter

fenomenen. Bovendien krijgen ze een beeld van het bedrijfsleven in hun eigen regio. Door de maatschappelijke thema's leren ze welke rol techniek en innovatie spelen in onze maatschappij. Voor bedrijven leveren de ideeën van kinderen vaak

INZENDCODE VERGETEN

Als je de toegangscode voor een Inzending bent vergeten dan kan de eigenaar van de Account deze terugvinden door in te loggen op diens eigen Account en te kijken bij Inzendingen.

- Mijn Gegevens
- Profiel
- Inschrijven Project
- Inzendingen
- Log uit

Inzendingen

Dit scherm geeft de Hoofdgegevens van de Inzendpagina weer.

Klik op Toevoegen om een nieuwe Inzendpagina toe te voegen.

Toevoegen 1 rij gewist

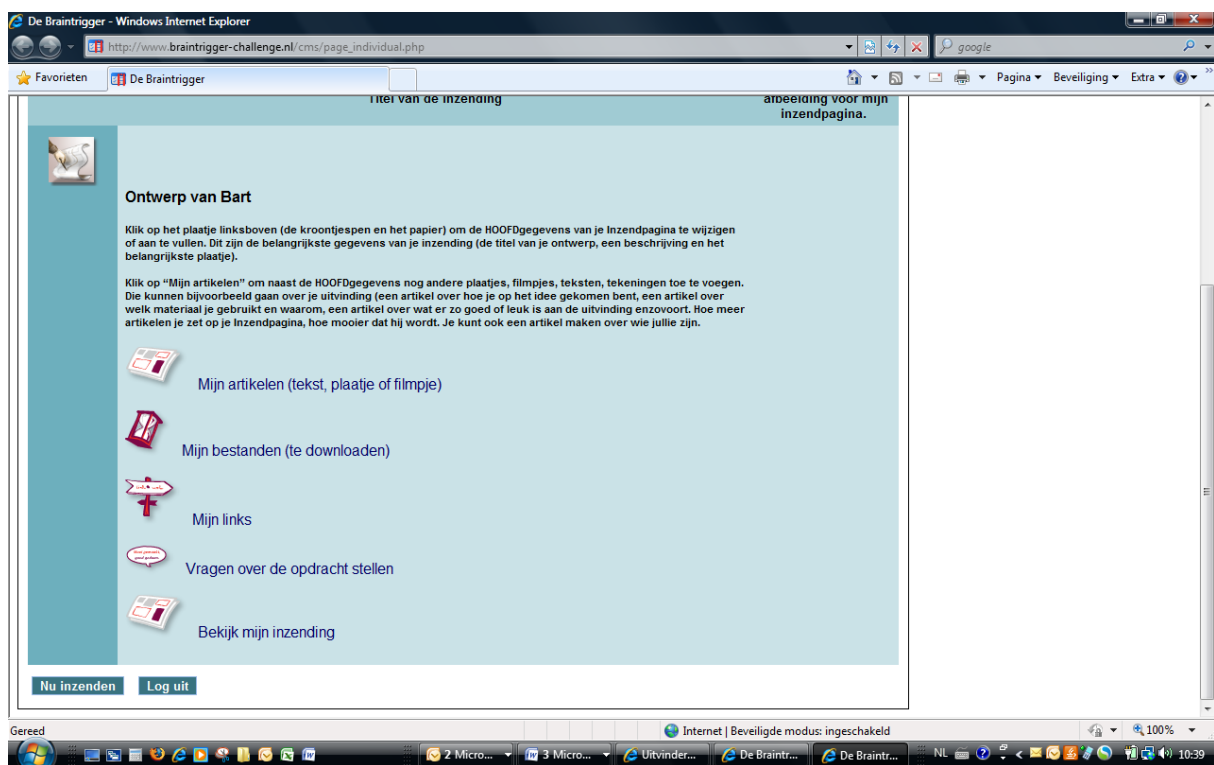
	Titel	Opdracht	Inzendcode
	tessa	NYOYN	vreemdezaken

Toevoegen 1 rij gewist

HET INVULLEN VAN EEN INZENDPAGINA:

De trotse bezitter van een inzendcode kan zelf de eigen Inzendpagina vullen.

Als je inlogt met de Inzendcode ga je naar je eigen Inzendpagina, die eruit ziet zoals hieronder weergegeven.



Allereerst kun je de Hoofdgegevens van de inzending invullen door te klikken op het icoontje links naast de titel. De titel, tekst en het plaatje die ingevuld worden bij HOOFDgegevens zijn na inzenden altijd zichtbaar in overzichten van inzendingen op de website. De hoofdgegevens zijn dus erg belangrijk.

Naast de HOOFDgegevens kunnen de inzenders de volgende zaken toevoegen:

Artikelen

Deze kunnen bestaan uit een titel, een tekst en een plaatje of video. Hier kun je teksten en ingescande tekeningen, foto's plaatsen over je uitvinding(en). De artikelen zijn belangrijk, want zij bepalen het beeld van de Inzendpagina die bezoekers van de website straks kunnen zien (als de inzending klaar is)!

Plaatjes moeten in .jpg formaat worden opgeslagen.

Videos moeten van FLV, MP4 of MPEG4 formaat zijn.



Videobestanden zijn allemaal verschillend. De projectleiding kan geen antwoord geven op de vraag waarom een bepaald filmpje niet of niet goed werkt. Maar geen nood: als je wel een video hebt geupload, maar deze niet werkt, kun je je video zelf uploaden naar YouTube (via www.youtube.com) en de URL van YouTube kopiëren naar de het "youtube URL" veld in het artikel.

Mijn Artikelen

Artikelen op je inzendpagina.

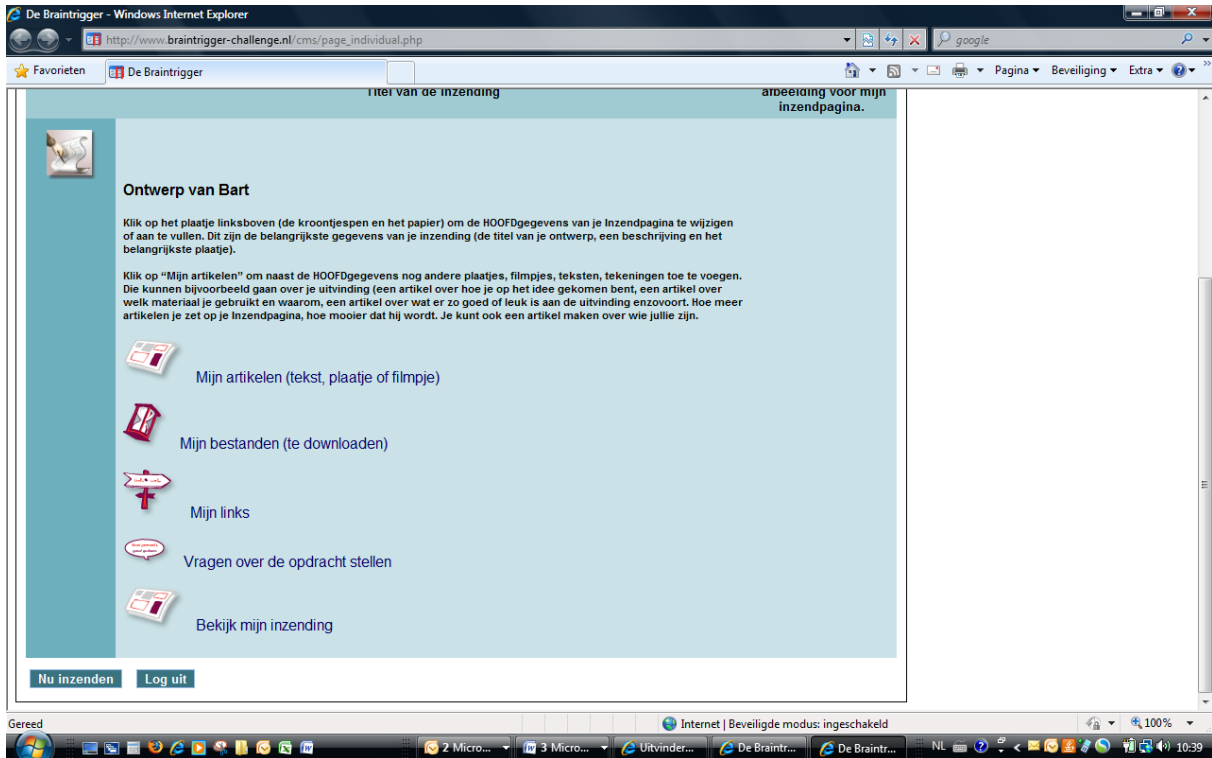
Klik op "Toevoegen" om een artikel met daarin plaatjes, filmpjes, teksten, tekeningen toe te voegen. Die kunnen bijvoorbeeld gaan over je uitvinding (een artikel over hoe je op het idee gekomen bent, een artikel over welk materiaal je gebruikt en waarom, een artikel over wat er zo goed of leuk is aan de uitvinding enzovoort. Hoe meer artikelen je zet op je Inzendpagina, hoe mooier dat hij wordt. Je kunt ook een artikel maken over wie jullie zijn.

Bewaren Annuleren

Titel van artikel	<input type="text"/>	
Tekst voor artikel	<div style="border: 1px solid #ccc; height: 100px; width: 100%;"></div> <p style="text-align: center;">B <i>I</i> <u>U</u>  </p>	
Afbeelding of video	<input type="text"/> <input type="button" value="Bladeren..."/>	<p>Let op. Het bestand mag maar maximaal 10MB zijn. Afbeeldingen moeten van het .jpg of .png formaat zijn. Video's moeten FLV of MPG formaat hebben. Bewaar eerst je tekst voordat je probeert een plaatje toe te voegen.</p> <p>Kopieer de youtube URL uit je adres balk. (bijvoorbeeld: "http://www.youtube.com/watch?v=uEneD5frtcg")</p>
Youtube URL	<input type="text"/>	
Afmeting van afbeelding	<input type="text"/>	

Bestanden (te downloaden)

Als je andere bestanden hebt die je wilt toevoegen aan je Inzending (zoals een Powerpoint presentatie een .pdf bestand of een Word document) dan kun je die toevoegen als download. Op de inzendpagina ziet de bezoeker van de website dan een link naar je bestand en hij/zij kan jouw bestand downloaden. Dit is niet zo mooi op de presentatie van je inzending, **het is dus beter om in plaats van PowerPoint dia's, losse plaatjes toe te voegen als losse artikelen!**



Links

Als je andere webpagina's wilt toevoegen aan je Inzending dan kun je een link maken naar die pagina. Op de inzendpagina ziet de bezoeker van de website dan een tekst met een link erachter. Als een bezoeker van de site over de link gaat met zijn muis dan kan hij ook een extra tekst zien.

Bekijk inzending

Hier kun je kijken hoe je inzendpagina eruit zou zien wanneer je hem zou publiceert. Het is dus een tussentijdse check.

Vragen stellen

Door op "vragen stellen" te klikken posten de deelnemers een vraag over de opdracht op de website. Deze vragen moeten over de inhoud van de opdracht gaan en niet over de werking van de website. Deze vraag - en ook het antwoord dat later wordt gegeven door de opdrachtgever - blijft zichtbaar op de inzendpagina.

HOE KUNNEN INZENDERS HUN EIGEN IDENTITEIT LATEN ZIEN BIJ HUN INZENDING

Inzenders kunnen van hun eigen identiteit (namen, foto's , hobbys enzovoort) een **artikel** met foto's en tekst maken op de inzendpagina. Het is ook mogelijk om een link naar een Hyves pagina te plaatsen. Daarnaast wordt het Profiel, zoals ingevuld bij het bovenliggende Account (van individuele deelnemer of leerkracht), ook zichtbaar op de Inzendpagina's.

HOE KUNNEN INZENDERS HUN INZENDING DEFINITIEF MAKEN

Tussentijds kunnen inzenders op "Bekijk mijn inzending" klikken om te zien hoe de pagina eruit ziet. Pas als ze op de knop "NU Inzenden" klikken wordt de inzending gepost op de website. **Het is niet mogelijk om de inzending daarna nog te wijzigen door de leerlingen!**