Redaktionshandbuch Ibexa Digital Experience Platform

für Version 3 + 4

xrow GmbH

Copyright xrow GmbH

Table of contents

1. Einführung Ibexa DXP 3
2. Changelog 4
3. Konzept von Ibexa DXP 5
   3.1 Trennung von Inhalt und Design 5
   3.2 Prinzip der Objektorientierung 5
   3.3 Strukturierungen in Ibexa DXP 6
4. Inhalt: Struktur & Verwaltung 9
   4.1 Neue Objekte erstellen 9
   4.2 Sprachversionen hinzufügen 10
   4.3 Versionsverwaltung 11
   4.4 Weitere Orte hinzufügen 15
   4.5 Orte / Teilbäume verstecken 17
   4.6 Setzen von Zuständen - Workflow 18
   4.7 Orte löschen 20
   4.8 Objekte löschen 21
   4.9 Orte / Teilbäume verschieben 22
   4.10 Inhalte sortieren 23
   4.11 Sektion wechseln 24
5. Ansichtsoptionen von Objekten 26
   5.1 Vollansicht 26
   5.2 Listen- und Galerieansicht 28
   5.3 Embed (eingebundene) Ansicht 28
   5.4 Ansicht in Blöcken 28
   5.5 Ansicht in Objekt-Verknüpfung 29
6. Editieren von Inhalten 30
   6.1 Attribute 30
   6.2 Datentypen 30
7. Page Builder 48
   7.1 Layout-Wahl 48
   7.2 Die Funktion der Blöcke 48
   7.3 Die Toolbar 52
8. Zusätzliche Hilfe 54
   8.1 Sonderzeichen 54
9. Tipps für ein besseres Google Ranking 55

Copyright xrow GmbH

1. Einführung Ibexa DXP

Dieses Redaktionshandbuch gibt eine konzeptionelle und redaktionelle Einweisung in Ibexa DXP Platform.

Dieses Handbuch gibt es auch als PDF Download

Versionshinweis: Seit Version 3.2 gibt es ein neues Backend Layout. Dieses Handbuch enthält Screenshots der Version 3.1

Ibexa DXP ist ein sehr flexibles und an die Kundenbedürfnisse anpassbares Content Management System. Der Funktionsumfang und die Funktionsausprägungen können sich von Kunde zu Kunde stark unterscheiden. Dennoch sind alle Funktionen aus den gleichen Grundbausteinen entwickelt worden. Das Ziel ist es daher, ein grundlegendes Verständnis für das Content Management System zu vermitteln, mithilfe dessen der Start in die tägliche redaktionelle Arbeit mit Ibexa DXP erleichtert wird.

Zu diesem Zweck erfolgen die meisten Erläuterungen anhand von Abbildungen der Nutzeroberfläche. Der Aufbau des Redaktionshandbuches ist modular. Somit können bei Bedarf nur bestimmte Kapitel gelesen werden. In Kapitel 2 wird zunächst eine theoretische Einführung in die Konzepte von Ibexa DXP gegeben, die als Voraussetzung für ein gutes Verständnis der Inhalte der nachfolgenden Kapitel angesehen wird.

Letztes Update: February 13, 2023

Copyright xrow GmbH

2. Changelog

Copyright xrow GmbH

3. Konzept von Ibexa DXP

Folgender Abschnitt dient nicht nur der Begriffsklärung, sondern soll ebenso zwei grundlegende Konzepte vermitteln, die für ein gutes Verständnis vom Content Management System Ibexa DXP sorgen sollen. Neben der Trennung von Inhalt und Design wird der Zusammenhang zwischen Objekten, Klassen, Attributen und Datentypen aufgezeigt. Im letzten Schritt wird auf die Informationsstrukturierung in Ibexa DXP eingegangen, um im Folgekapitel die grundlegenden Funktionen für die Inhaltsstrukturierung und Inhaltsverwaltung für Redakteure vorstellen zu können.

3.1 Trennung von Inhalt und Design

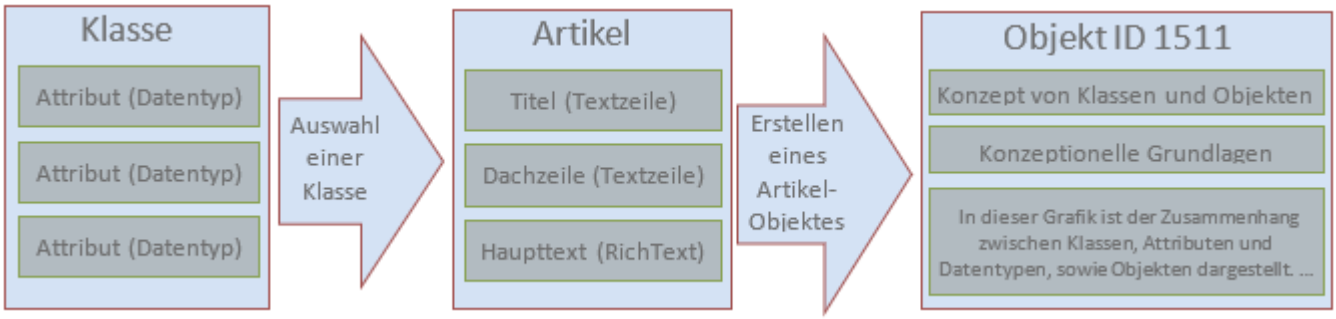
Eines der grundlegenden Konzepte von Ibexa DXP ist die Trennung von Inhalten und Design. Inhalte sind Informationen, die in Ibexa DXP gespeichert werden. Ibexa DXP ermöglicht es, die Inhalte zu strukturieren und organisieren sowie diesen eine Bedeutung zu geben. Dies ist die Aufgabe des Redakteurs. Auf der anderen Seite steht das Design, das die Arbeit der Redakteure auf einer Webseite visualisiert. Das Design liegt nicht im Aufgabenbereich des Redakteurs, sondern wird im Vorfeld auf Basis von Designvorgaben implementiert.

Die Vorteile dieses Konzeptes liegen in einer automatisierten und einheitlichen Darstellung der Inhalte. Ebenso kann auf diese Weise der Inhalt auf unterschiedliche Weise wieder verwendet werden. So können unterschiedliche Ausgabegeräte zugleich mit denselben Inhalten bespielt werden, ohne dass sich der Redakteur um die Darstellung für jede Ausgabemöglichkeit kümmern muss. Die Arbeiten von Redakteuren und Designern laufen somit getrennt voneinander ab.

3.2 Prinzip der Objektorientierung

Ibexa DXP arbeitet mit der Sichtweise, zusammengehörige Informationen in einem *Objekt* zu bündeln (z.B. in einem Artikel). So kann ein Redakteur ein Objekt erstellen, um seine Informationen zweckgebunden und strukturiert zu speichern. Dabei erhält das Objekt eine eindeutige *Objekt ID*. Je nachdem welchem thematischen Zusammenhang die Information angehören, kann ein Objekt einer bestimmten *Klasse* erstellt werden.

Mit der Wahl der Klasse entscheidet sich, welches Set an *Attributen* zur Verfügung steht, um ein Objekt beschreiben zu können. So kann ein Objekt der Klasse „Artikel“ erstellt werden, welches mit den Attributen „Name“, „Teasertext“, „Bild“, etc. ausgestattet ist. In Attributen werden letztendlich die Informationen gespeichert. Welche Art an Informationen das Attribut erlaubt zu speichern, wird durch dessen *Datentyp* definiert. So kann für den Redakteur festgelegt sein, dass der Titel eines Artikels nur 120 Zeichen lang sein darf.

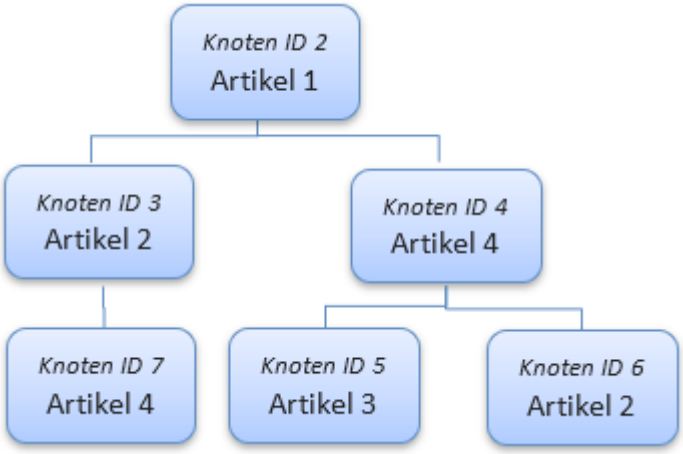


Copyright xrow GmbH

3.3 Strukturierungen in Ibexa DXP

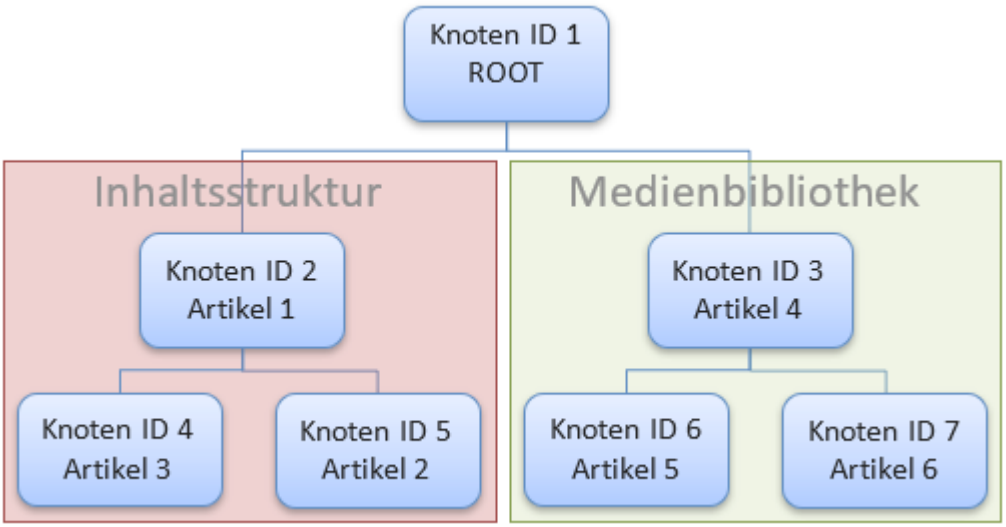
3.3.1 Knotenbaum

Um die einzelnen Objekte zu einander zu organisiert, arbeitet Ibexa DXP klassisch mit einer Baumstruktur. Die einzelnen Orte in dieser Baumstruktur werden *Knoten* genannt. Knoten werden unter anderem immer durch das Erstellen eines neuen Objektes geschaffen und erhalten dann ebenso wie das Objekt eine eindeutige ID, die *Knoten ID*. So liegt ein konkretes Objekt (z.B. Artikel 3) an mindestens einem Ort (z.B. Knoten ID 5) im Knotenbaum. Das Objekt kann zudem an weiteren Orten abgelegt werden, sodass ein Objekt mehrere zugehörige Knoten IDs haben kann. Artikel 4 liegt sowohl an dem Ort mit der Knoten ID 4 als auch an dem Ort mit der Knoten ID 7. Wichtig ist zu verstehen, dass das Objekt an jedem Ort dasselbe ist und beim Editieren die Änderungen an jedem Ort vollzogen werden.



3.3.2 Sektionen

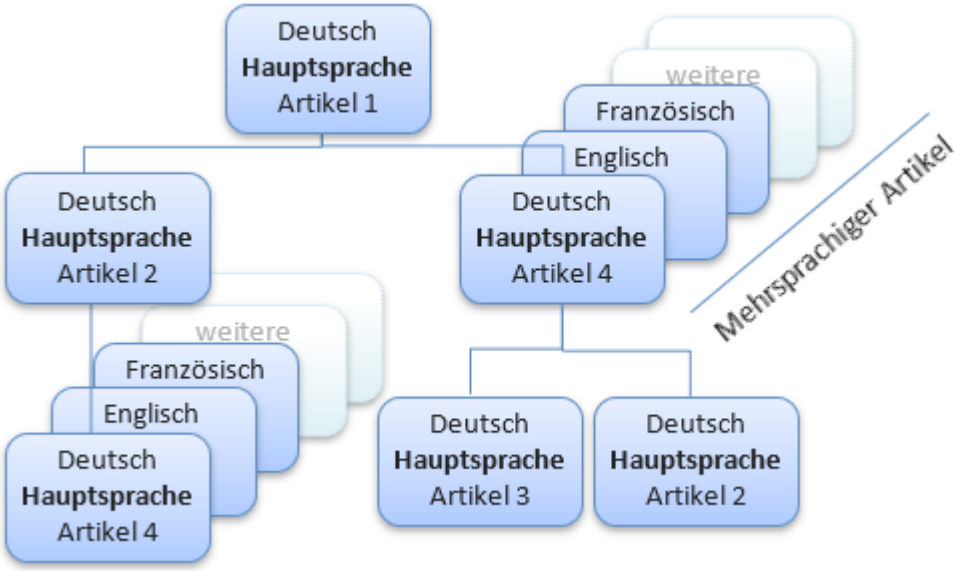
Eine wesentlich globalere Strukturierung der Inhalte ermöglicht das Konzept der Sektionen. Es ermöglicht den Knotenbaum in Teilbäume zu teilen, um z.B. gewisse Zugriffrechte auf diesen anwenden zu können. Dabei ist zu beachten, dass ein Objekt jeweils nur einer Sektion angehören kann. In Ibexa DXP sind standardmäßig Sektionen vorkonfiguriert. Von redaktioneller Bewandtnis sind dabei die Sektionen „Inhaltsstruktur“ und „Medienbibliothek“. Die Inhaltsstruktur ist üblicherweise für Artikel und andere Informationsseiten vorgesehen. Hingegen ist der Grundgedanke der Medienbibliothek, dass in dieser Container von Bildern und anderen Medienobjekten liegen, um diese Objekte in mehreren Artikeln gleichzeitig nutzen zu können. Weitere Sektionen können nach Bedarf konfiguriert werden.



Copyright xrow GmbH

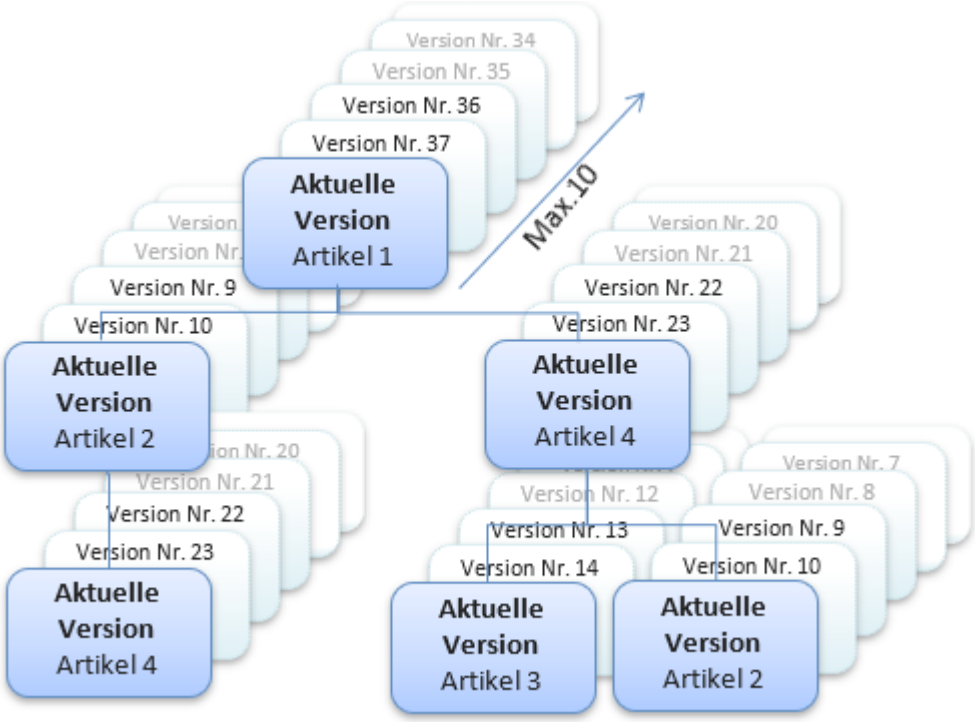
3.3.3 Sprachversionen

Wird in einem multilingualen Umfeld gearbeitet, so können nach Bedarf weitere Sprachversionen des Objektes angelegt werden. Diese liegen bildlich hinter der pro Objekt einzeln wählbaren Hauptsprache und stehen somit an jedem Ablageort des Objektes für die Bearbeitung zur Verfügung.



3.3.4 Versionierung

Die Versionierung von Objekten stellt eine (beschränkte) Sicherheitsfunktion für versehentliche und ungewollte redaktionelle Änderungen an Objekten oder für eventuelle Bearbeitungskonflikte dar. In Ibexa DXP wird jedes Mal beim erneuten Editieren eines Objektes eine neue Version erstellt. Standardmäßig werden die letzten 10 Versionen eines Objektes gesichert. Spätere Versionen werden gelöscht und können somit nicht wiederhergestellt werden.



Copyright xrow GmbH

Letztes Update: February 13, 2023

Copyright xrow GmbH

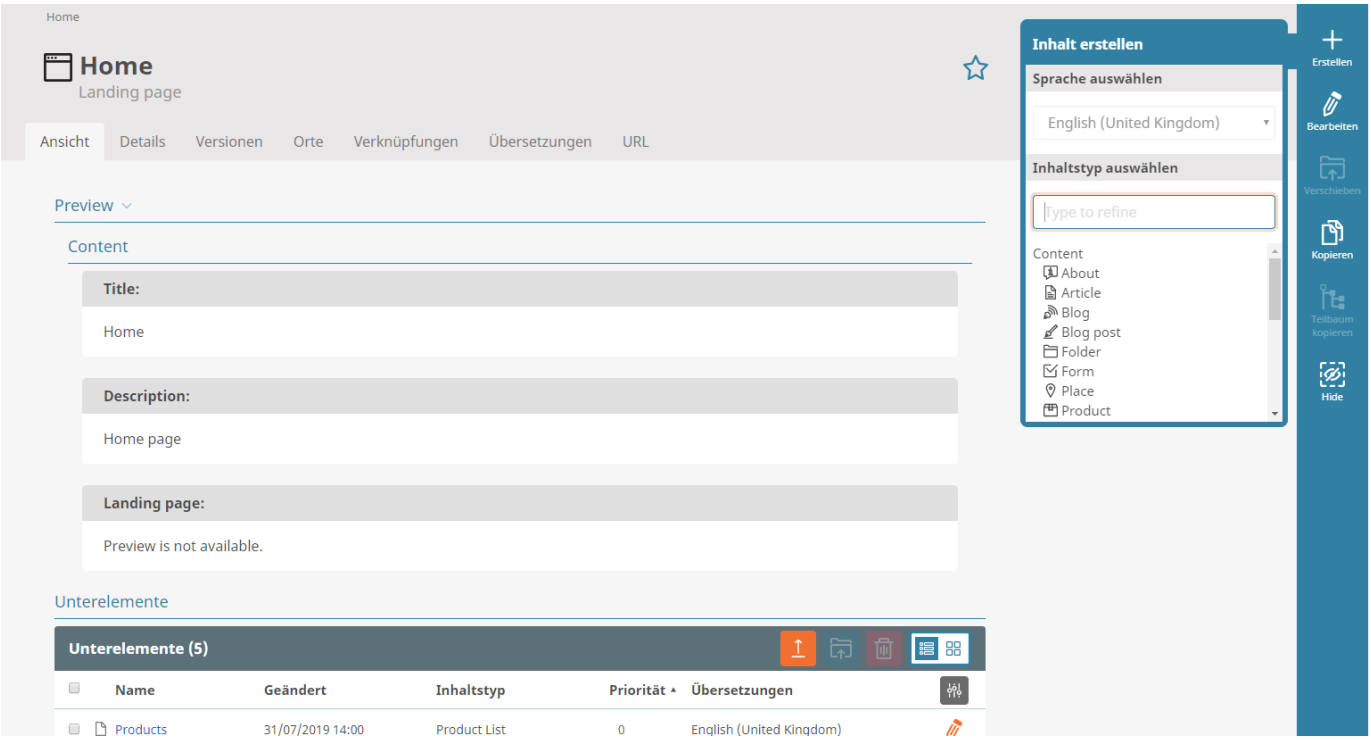
4. Inhalt: Struktur & Verwaltung

Im Folgenden sollen grundlegende Funktionen beschrieben werden, um Inhalte in Ibexa DXP strukturieren und verwalten zu können. Dabei werden einige Funktionen allein auf das Objekt angewandt sowie andere auf einen Knoten eines Objektes und somit auf den Teilbaum, der sich unterhalb des bearbeiteten Knotens befindet. Dies ist stets im Hinterkopf zu behalten.

4.1 Neue Objekte erstellen

Beim Erstellen eines Objektes kann zugleich die Entscheidung getroffen werden, wo das Objekt in der Baumstruktur platziert werden soll. Dazu muss zunächst der Ort ausgewählt werden, unterhalb jenem das Objekt angelegt werden soll. Zu beachten ist, dass nicht unter allen Objekten weitere Objekte angelegt werden dürfen. In der Regel ist dies nur Objekten der Klassen „Ordner“, „Übersichtsseiten“ und „Galerien“ vorbehalten, da diese Inhaltscontainer darstellen. So ist im Beispiel zu sehen, dass die Übersichtsseite „Home“ bereits 5 untergeordnete Elemente besitzt. Um nun unterhalb vom „Home“ ein weiteres Objekt neu zu erstellen, ist der Button

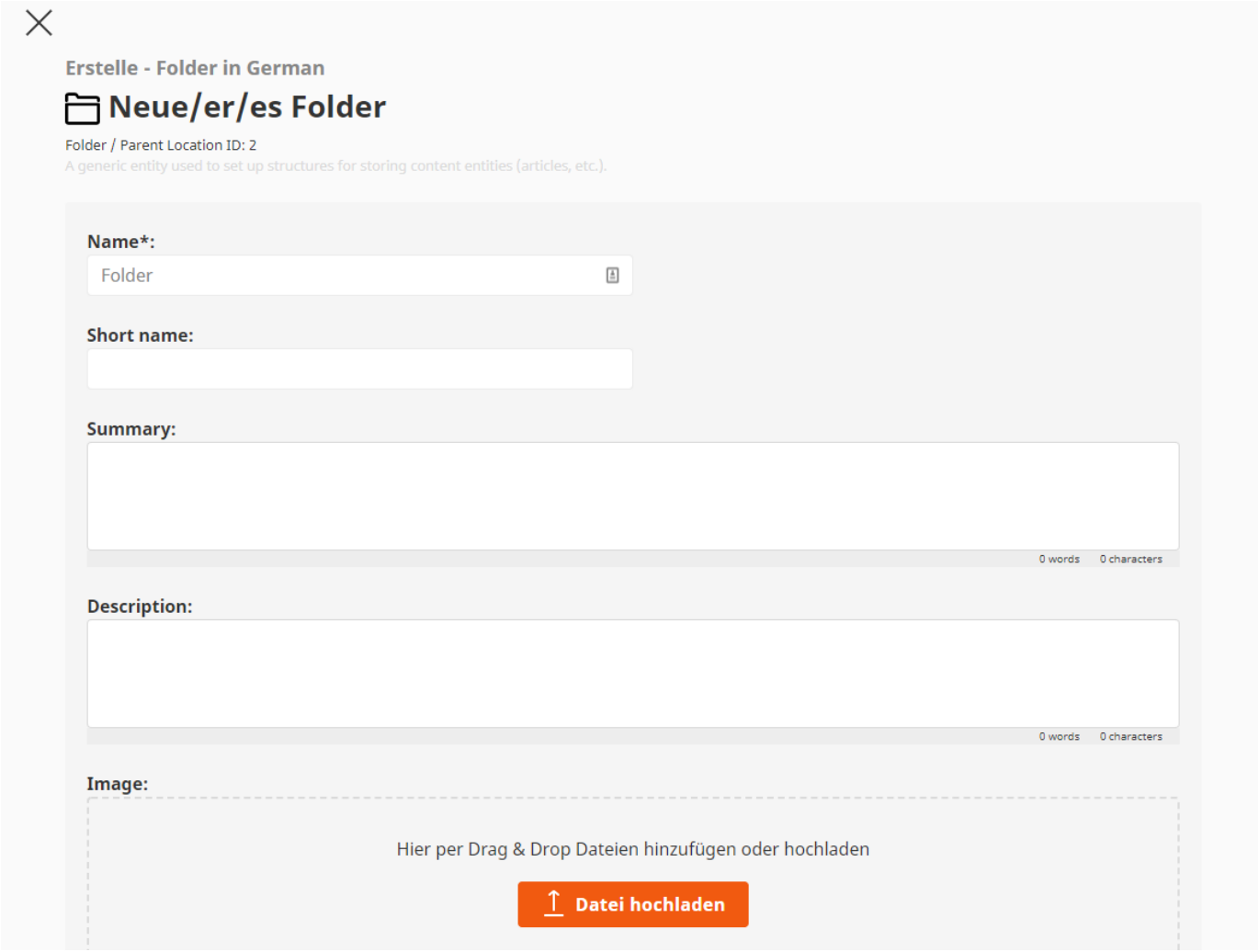
zu klicken. Im nächsten Schritt ist aus der eingeblendeten Liste die Klasse des Objektes (z.B. Ordner) zu wählen. Außerdem kann die Sprache festgelegt werden, in der das Objekt angelegt werden soll.



Danach erscheint die Editierseite des Ordner-Objektes. Jedes Objekt muss einen Namen erhalten. Zudem können noch weitere Attribute als Pflichtfelder gekennzeichnet sein, die für ein erfolgreiches Anlegen des Objekts ausgefüllt werden müssen. Das Anlegen ist mit

zu bestätigen. Das Objekt ist damit veröffentlicht und erhält einen Ort mit Knoten ID im Knotenbaum.

Copyright xrow GmbH

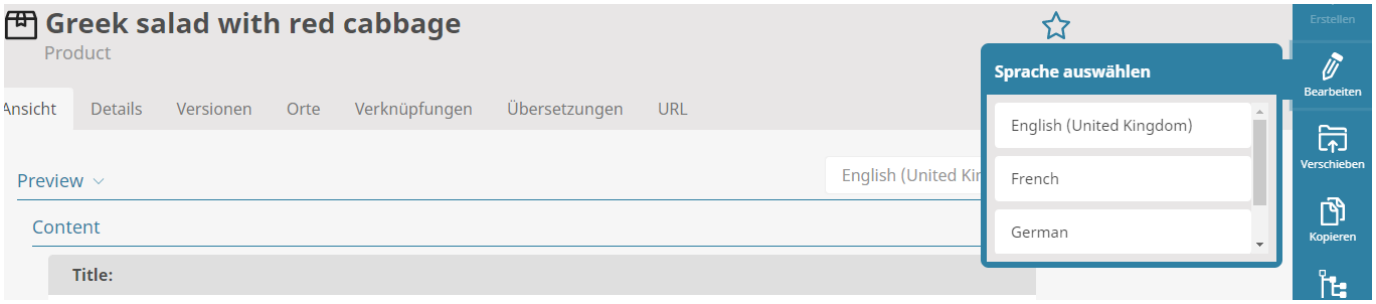


Nach dem Bestätigen befindet sich ein neues Objekt unterhalb von „Home“ in der Liste der „Unterelemente“. Per Klick auf das Objekt ist die neu erzeugte eindeutige ID des Objektes sowie die Knoten ID des Ortes in der Baumstruktur zu sehen.

4.2 Sprachversionen hinzufügen

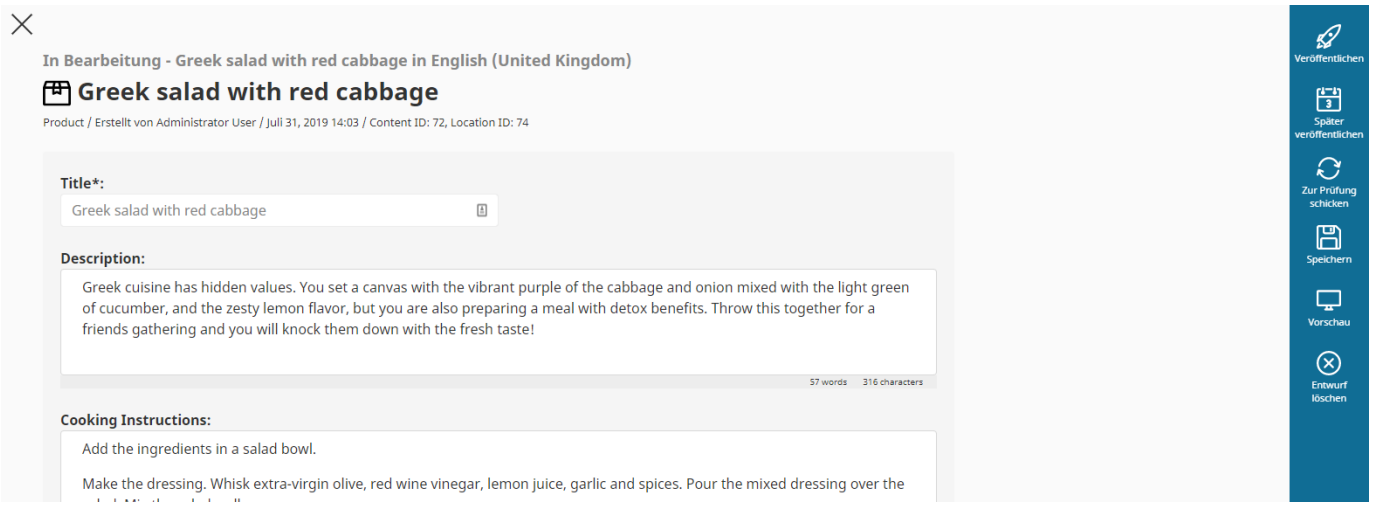
Um nun neben der bereits angelegten Sprachversion weitere Sprachversionen des Objektes zu erstellen, muss in der Auswahl lediglich der Button

angeklickt werden.



Es erscheint nun eine Liste, in der eine noch nicht angelegte Sprachversion ausgewählt werden kann.

Copyright xrow GmbH



Jetzt erscheint die Editierseite des Objektes in der anderen Sprachversion, in der über jedem redaktionell übersetzbaren Attribut die Vorlagesprache angezeigt wird. Einige der Attribute, wie im Regelfall Bilder, sind nicht redaktionell übersetzbar. Die nicht übersetzbaren Attribute übernehmen die Informationen aus dem ursprünglichen Objekt. Um die Sprachversion erfolgreich zu erstellen, muss diese mit dem Button

veröffentlicht werden.

In der Detailansicht des Objektes sind nun in dem Reiter „Übersetzungen“ alle Sprachversionen des Objektes zu sehen. Als Hauptsprache ist immer die Sprache gesetzt, in der das Objekt ursprünglich erstellt wurde. Um die Hauptsprache zu wechseln, ist die gewünschte Sprache unter "Hauptsprache" anzuklicken. Die Hauptsprache kann als Ersatzsprache auf einer anders sprachigen Webseite dienen, wenn dort z.B. ein Artikel auf der Sprache fehlt.

4.3 Versionsverwaltung

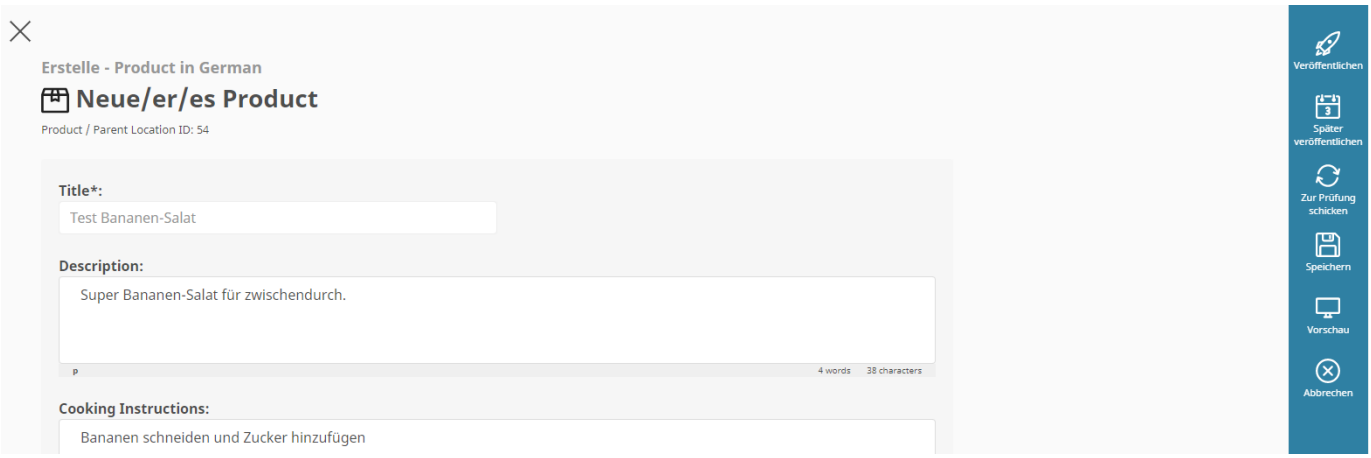
Mittels der Versionsverwaltung können Bearbeitungskonflikte, sowie versehentliche und ungewollte redaktionelle Änderungen an Objekten bewältigt werden. In der Regel wird in Ibexa DXP beim erneuten Editieren eines Objektes eine neue Version erstellt, die eine fortlaufende Versionsnummer erhält.

Copyright xrow GmbH

Standardmäßig werden die letzten 10 Versionen eines Objektes vorgehalten. Spätere Versionen werden gelöscht und können somit nicht wiederhergestellt werden. Bei der Versionsverwaltung ist zu beachten, dass es für die jeweiligen Sprachversionen des Objektes keine extra Versionsverwaltung gibt. Wenn somit zehn Mal eine andere Sprache als Deutsch editiert wird, kann nicht mehr auf die letzte bereits archivierte Version auf Deutsch zugegriffen werden.

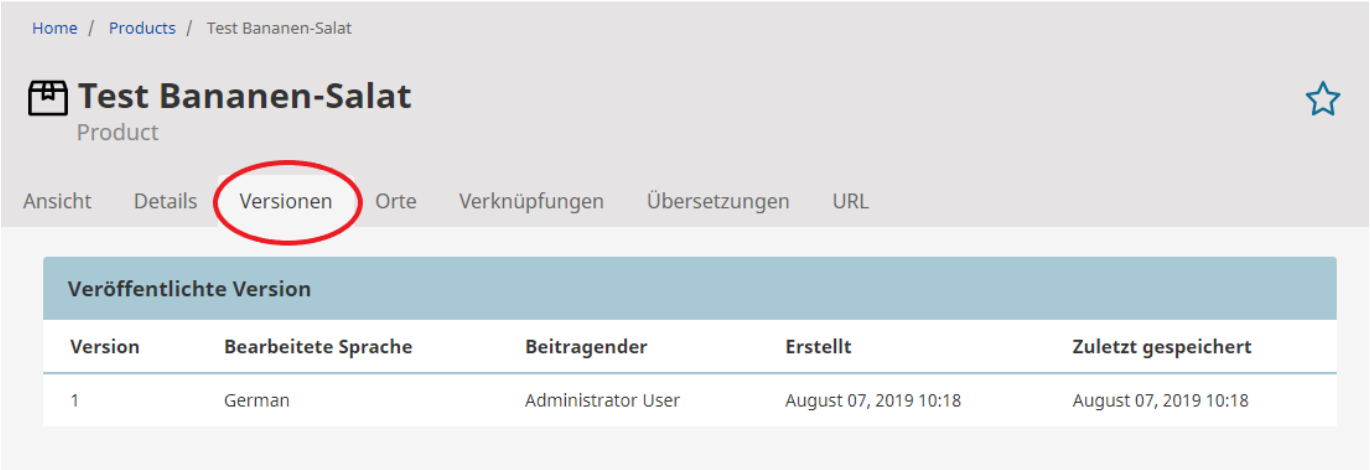
4.3.1 Lebenszyklus eines Objektes

Die Versionsverwaltung soll anhand des Lebenszyklus eines Objektes erläutert werden. Mit der Erstellung eines neuen Objektes, wird der erste Entwurf dieses Objektes erzeugt. Entwürfe sind nicht mit Versionen eines Objektes gleichzusetzen. Im Editiermodus des Objektes stehen dem Redakteur nun unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung, wie mit dem ersten erstellten Entwurf verfahren werden kann.



- **Veröffentlichen:** Der Bearbeitungsstand wird gespeichert und der Entwurf wird veröffentlicht. Somit wird die erste Version mit dem Status "Veröffentlicht" erzeugt. Ebenso erhält das Objekt eine Knoten ID in der Baumstruktur. Die erstellte Version kann in der Versionsverwaltung des Objektes angesehen werden.
- **Später veröffentlichen:** Der Bearbeitungsstand wird gespeichert. Es öffnet sich ein Panel, auf dem Datum und Uhrzeit der Veröffentlichung festgelegt werden können.
- **Zur Prüfung schicken:** Der Bearbeitungsstand wird gespeichert. Es öffnet sich ein Panel. Geben Sie dort den Namen der Person ein, die Ihren Entwurf überprüfen soll. Diese kann Ihren Entwurf modifizieren oder akzeptieren. Anschließend wird der Entwurf veröffentlicht oder kann an einen weiteren Prüfer gesandt werden.
- **Speichern:** Der Bearbeitungsstand wird im gleichen Entwurf gesichert und der Entwurf im System gespeichert. Die erste Version des Objektes wurde erstellt. Allerdings wird keine Knoten ID erstellt und somit hat der der Entwurf keinen Ort in der Baumstruktur erhalten. Das Wiederauffinden des Objektes für eine erneute Bearbeitung kann über „Meine Entwürfe“ im Dashboard - Reiter erfolgen. Erst das Veröffentlichen legt einen Ort an und macht die Versionsverwaltung des Objektes nutzbar. Solange werden alle Änderungen im ersten Entwurf und in der ersten Version gespeichert.
- **Vorschau:** Das Bearbeitungsfenster wird zu einem Fenster umgewandelt, welches eine Vorschau des Entwurfs aus Sicht eines Kunden zeigt.
- **Abbrechen:** Die Neuerstellung des Objektes wird abgebrochen. Der Entwurf wird nicht gespeichert und kann somit nicht erneut aufgerufen werden.

Copyright xrow GmbH



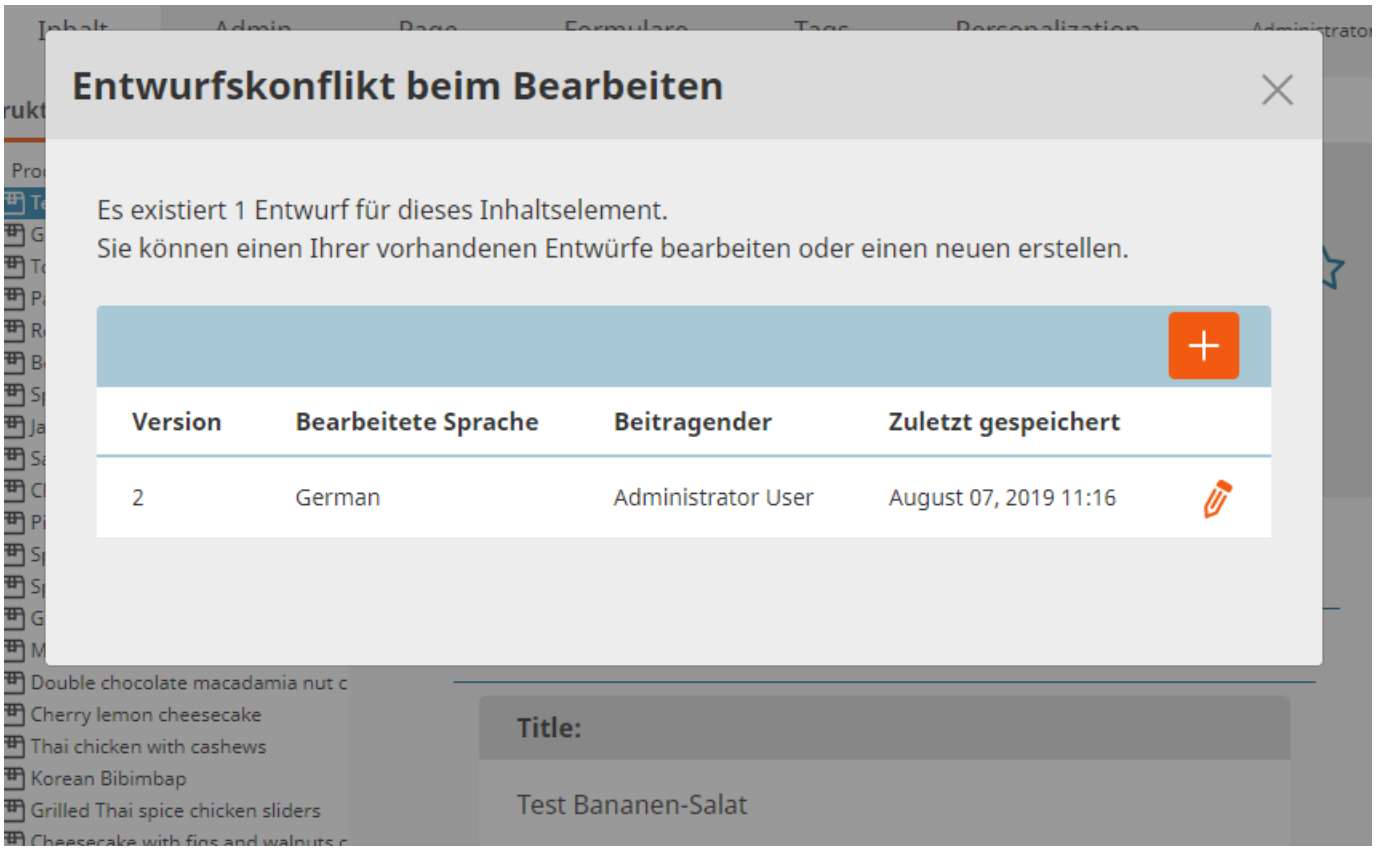
Das erneute Editieren des veröffentlichten Objektes erzeugt einen neuen Entwurf. Für diesen neuen Entwurf sind wiederum fünf Vorgehen möglich. Diese Punkte gelten nun auch für alle weiteren erneuten Editiervorgänge.

- **Entwurf löschen:** Das Editieren wird abgebrochen und die Änderungen werden nicht gespeichert. Es bleibt die aktuelle Version erhalten.
- **Später veröffentlichen:** Der Bearbeitungsstand wird gespeichert. Es öffnet sich ein Panel, auf dem Datum und Uhrzeit der Veröffentlichung festgelegt werden können.
- **Zur Prüfung schicken:** Der Bearbeitungsstand wird gespeichert. Es öffnet sich ein Panel. Geben Sie dort den Namen der Person ein, die Ihren Entwurf überprüfen soll.
- **Veröffentlichen:** Der Bearbeitungsstand wird gespeichert und der Entwurf wird veröffentlicht, somit wird die zweite Version mit dem Status „Veröffentlicht“ erzeugt. Die erste Version wechselt den Status von „Veröffentlicht“ zu „Archiviert“.
- **Entwurf speichern und beenden**: Der Bearbeitungsstand wird als neue Version mit dem Status „Entwurf“ gesichert. Die erste Version des Objektes hat weiterhin den Status „Veröffentlicht“.

4.3.2 3.3.2 Bearbeitungskonflikt

Beim erneuten Editieren des Objektes kommt es in zwei Szenarien zum Bearbeitungskonflikt. Zum einem entsteht ein Bearbeitungskonflikt , wenn das Objekt mit „Entwurf speichern und beenden“ von einem anderen Redakteur oder durch sich selbst verlassen wird. In der Versionsverwaltung wird eine Version mit den Zustand „Entwurf“ erstellt. Auf diesen wird jedes Mal beim erneuten Editieren hingewiesen. Zum anderen wird ein Bearbeitungskonflikt gemeldet, wenn gerade das Objekt von einem anderen Redakteur oder einem selbst editiert wird.

Copyright xrow GmbH



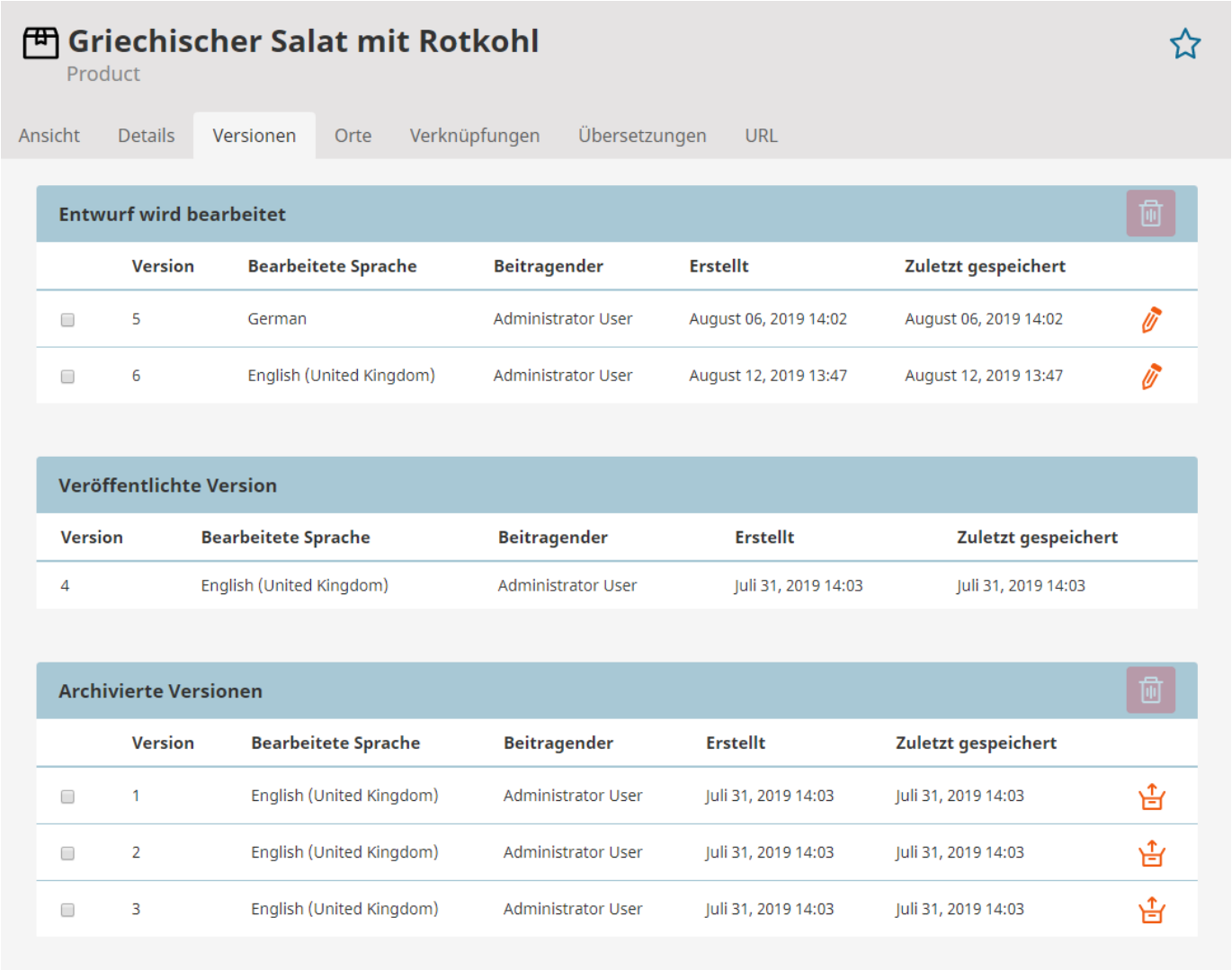
Anzumerken ist, dass keine Entwürfe eines anderen Redakteurs weiter editieren werden können. Zudem kann es vorkommen, dass durch Erstellen eines neuen Entwurfs und Veröffentlichung des Entwurfs die Arbeit (also eine bereits veröffentlichte Version) eines anderen Redakteurs archiviert wird. Dies kann unabhängig davon geschehen, ob der Bearbeitungskonflikt mit sich selber oder mit einem anderen Redakteur zustande gekommen ist.

Daher ist jeder Bearbeitungskonflikt mit Vorsicht zu behandeln. Wir empfehlen den Vorgang jeweils abzubrechen und in der Versionsverwaltung zu recherchieren. Dort stehen mehr Informationen zur Verfügung und es kann gezielter der Bearbeitungskonflikt gelöst werden. Mittels der Versionsverwaltung können die folgenden Fragen beantwortet werden:

- Wer hat wann und an welcher Sprachversion Änderungen vorgenommen ?
- Sind diese Änderungen in einem Entwurf gespeichert oder veröffentlicht worden ?
- Welche Version wurde ggf. dadurch (in Bezug auf vorige Frage) archiviert ?

Durch Klick auf die Versionsnummer oder die Sprachversion kann zudem der Bearbeitungsstand der Version in einer Vorschau gesehen werden.

Copyright xrow GmbH

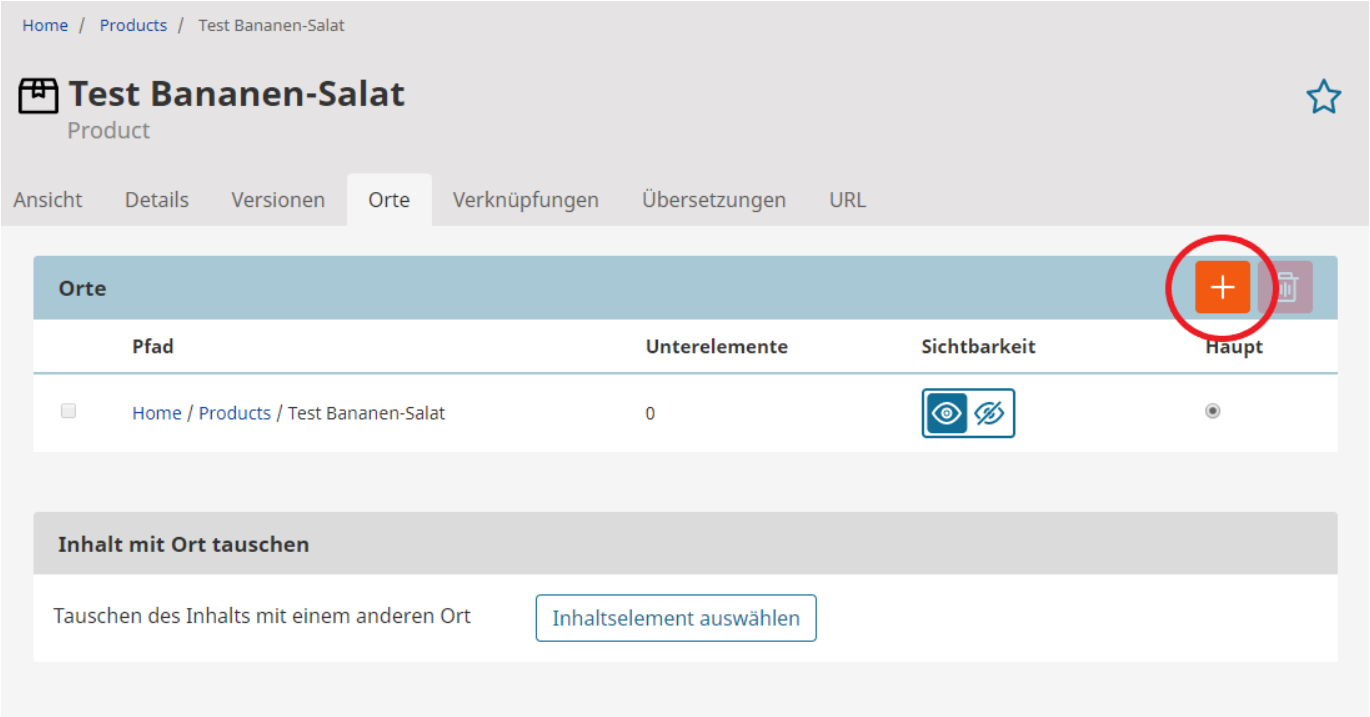


Um nun einen Bearbeitungskonflikt zu lösen oder eine versehentliche Änderung an dem Objekt rückgängig zu machen, muss ein neuer Entwurf der gewünschten Version erstellt werden. Hierzu ist auf das Symbol hinter der Version zu klicken. Es wird ein neuer Entwurf mit fortlaufender Versionsnummer erzeugt, mit dem wie gewohnt weiter verfahren werden kann. Veraltete Entwürfe sollten entfernt werden, damit nicht unnötig vor dem erneuten Editieren auf diese hingewiesen wird.

4.4 Weitere Orte hinzufügen

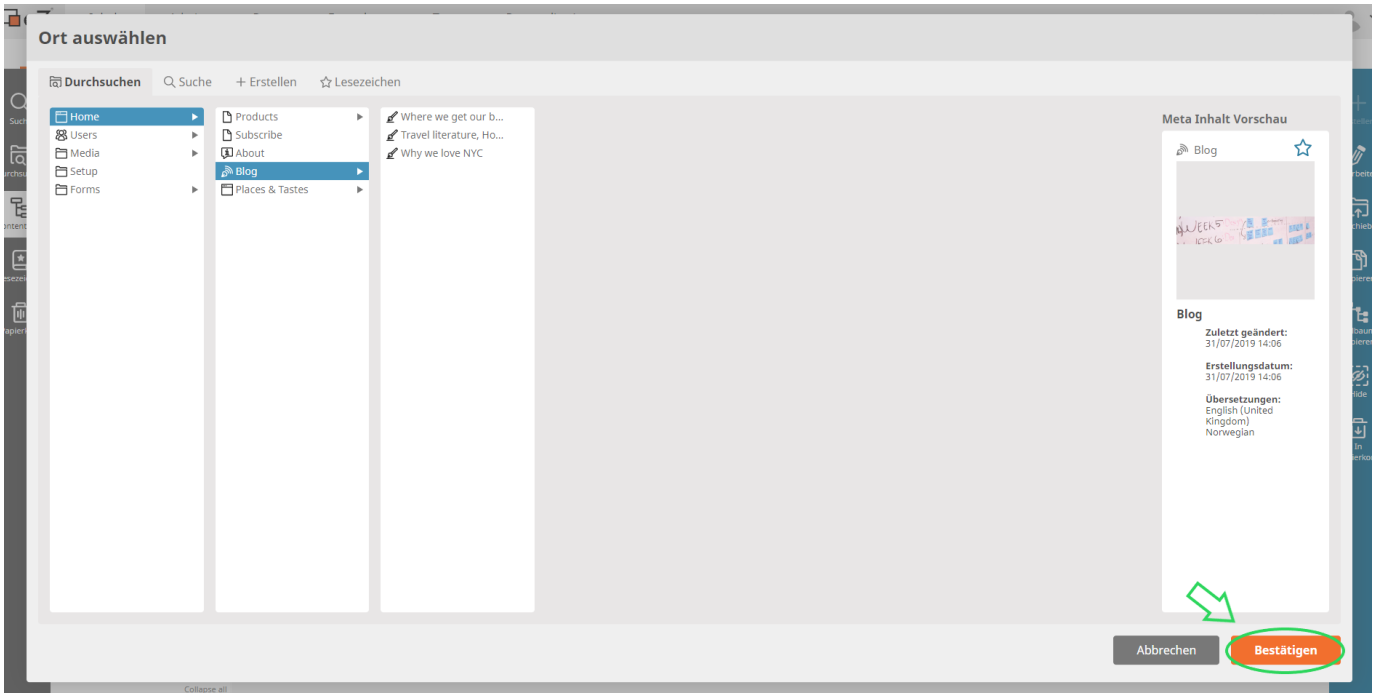
Wie bereits erwähnt kann ein Objekt an mehreren Orten im Knotenbaum abgelegt bzw. zweitverortet werden. Dazu ist in der Detailansicht des Objektes im Reiter „Orte“ der orange Plus-Button zu klicken (siehe roter Kreis im Bild).

Copyright xrow GmbH



Im nächsten Schritt erscheint ein neues Fenster, in dem man den Ort selektieren kann, unterhalb das Objekt ebenso platziert werden soll. Durch Klicken des orangenen Buttons "Bestätigen" wird das Objekt an dem ausgewählten Ort zusätzlich veröffentlicht (siehe grüner Pfeil im Bild). Im Reiter „Orte“ wird nun der weitere Ort in der Liste angezeigt.

Mit Klick auf den Objektnamen gelangt man zur Detailansicht des weiteren Ortes, die sich nur in der Anzeige des Ortes unterscheidet, da es sich um das gleiche Objekt handelt, das nur einen weiteren Ort mit einer neuen Knoten ID erhalten hat.



Der Hauptort liegt zunächst dort, wo das Objekt ursprünglich erstellt wurde. Durch Selektieren eines anderen Ortes (siehe Bild: roter Kreis mit Optionsfeldern unter "Haupt") wird der Hauptort verlegt.

Copyright xrow GmbH

Zu beachten ist, dass die Funktion „Orte hinzufügen“ auf das Objekt und nicht auf den gesamten Teilbaum unterhalb des anfänglichen Ortes angewendet wird. Dies bedeutet, dass allein das Objekt an dem zusätzlichen Ort existiert; alle untergeordneten Elemente haben keinen neuen Ort erhalten und es kann nun an den zusätzlichen Ort eine eigene Struktur aufgebaut werden.

4.5 Orte / Teilbäume verstecken

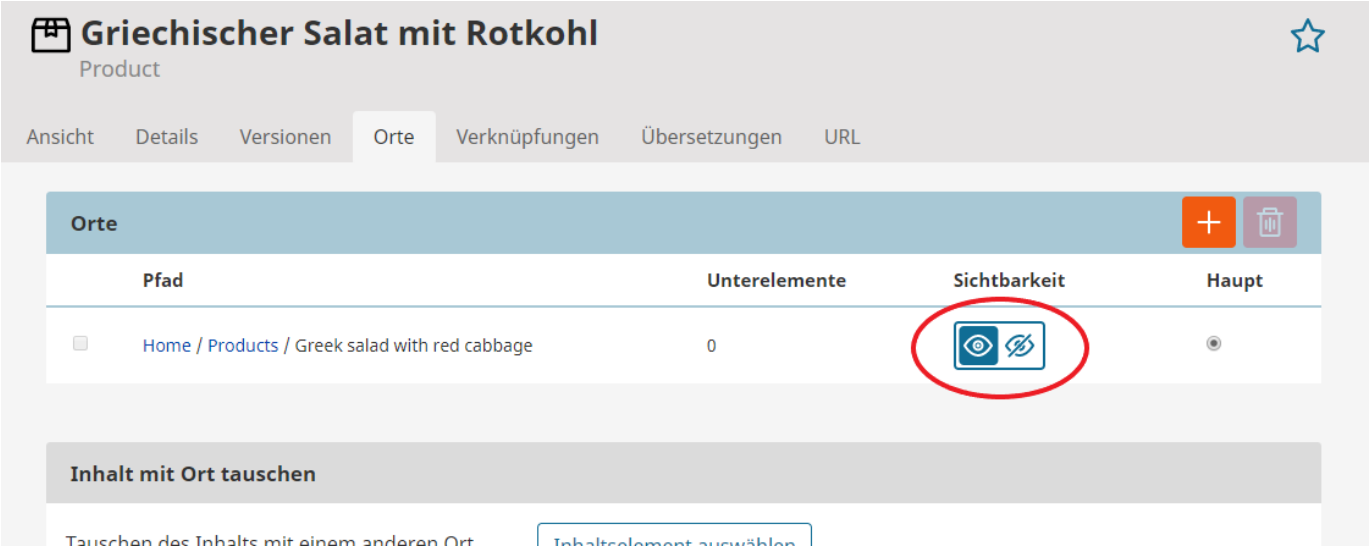
Um in Ibexa DXP ein Objekt in der Baumstruktur anzulegen, muss dieses Objekt veröffentlicht werden. Dadurch ist das Objekt veröffentlicht und auf der Webseite sichtbar. Auch beim Anlegen weiterer Orte sind diese gleich veröffentlicht und sichtbar. Ibexa DXP arbeitet standardmäßig nicht damit, Objekte und deren Orte wieder zu „depublizieren“.

Ibexa DXP bietet hingegen die Möglichkeit an, Orte zu verstecken. Wird ein Ort bzw. eine Knoten ID versteckt, hat dies zur Folge, dass der Inhalt unterhalb von der Knoten ID auf der Webseite nicht sichtbar ist. Daher ergeben sich drei Sichtbarkeitszustände:

- Sichtbar
- Versteckt
- Vom übergeordneten Element versteckt

Die Sichtbarkeit des Ortes kann ebenso über den Reiter "Orte" gesteuert werden. Dort befindet sich auf der rechten Seite unter „Sichtbarkeit“ ein blaues Feld mit zwei Augen (Siehe im roten Kreis im Bild unter diesem Abschnitt), wobei das durchgestrichene Auge "Versteckt" bedeutet.

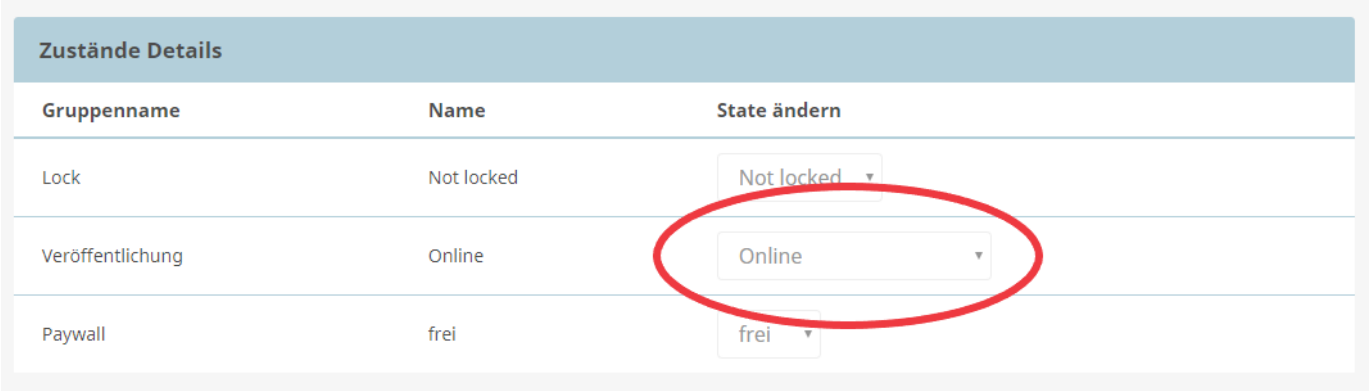
Copyright xrow GmbH



Ist ein Knoten selbst versteckt und gleichzeitig vom übergeordneten Knoten, so bleiben dieser und seine Unterelemente weiterhin versteckt, wenn der übergeordnete Knoten aufgedeckt wird.

4.6 Setzen von Zuständen - Workflow

Für Objekte können unterschiedliche Zustände definiert werden, mithilfe dessen für Hannover.de ein spezieller Workflow eingerichtet wurde. Die Zustände, die für ein Objekt eingestellt sind, können unter dem Reiter „Details“ auf der Detailseite eines Objektes gesehen werden.



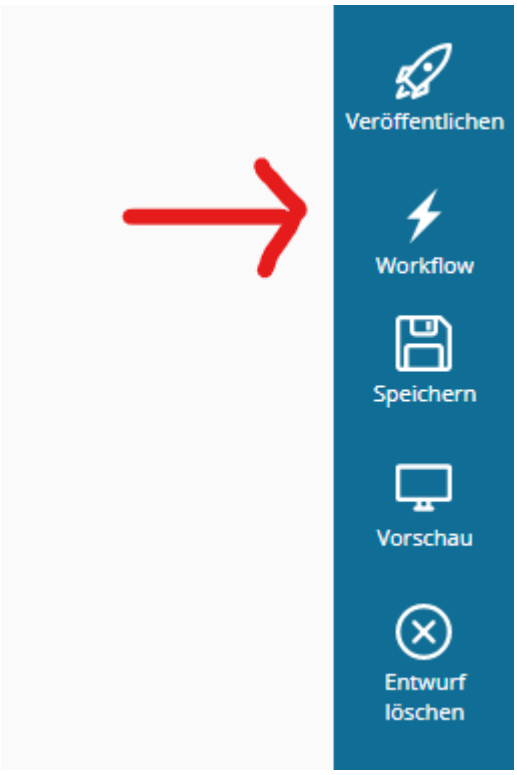
Der Workflow wird mit der Zustandsgruppe „Veröffentlichung“ gesteuert. Diese hat drei Zustandsausprägungen:

- Online
- Offline
- Online Warteschlange

Das Setzen des Zustandes ist unabhängig von der Sichtbarkeit des Objektes. Die Zustände wurden so eingerichtet, dass der Webseitenbesucher das Objekt nicht auf der Webseite sieht, wenn dieses den Zustand „Offline“ oder „Online Warteschlange“ besitzt. Dementsprechend kann der Webseitenbesucher das Objekt sehen, wenn es auf „Online“ steht.

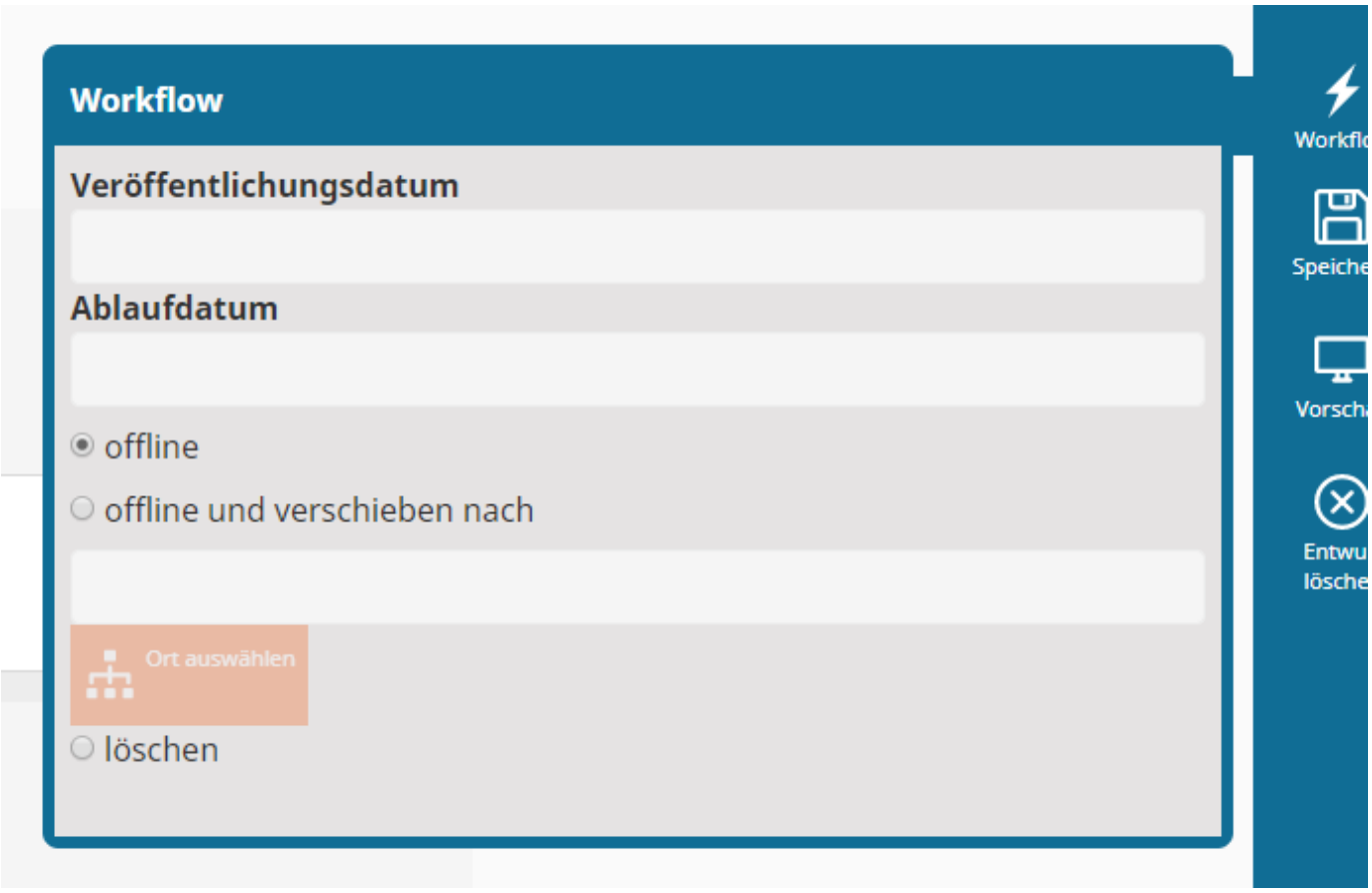
Zu beachten ist, dass Zustände allein auf das Objekt wirken und nicht auf den Teilbaum unterhalb des Objektes. Die zeitliche Steuerung des Workflows kann auf der Editierseite des Objektes erfolgen. Dazu den Button "Workflow" nutzen.

Copyright xrow GmbH



Hier kann ein Veröffentlichungsdatum und ein Ablaufdatum für das Objekt gesetzt werden. Nachdem das Objekt zur Veröffentlichung mit dem Button "Zur Veröffentlichung schicken" weitergeleitet wird, ist es bis zum eingestellten Veröffentlichungsdatum als "offline" abgespeichert. Danach wechselt das Objekt seinen Zustand zu „Online“ und ist für den Webseitenbesucher sichtbar, bis das Ablaufdatum des Objektes eintritt. Dann wechselt das Objekt seinen Zustand zu „Offline“ und ist nicht mehr für den Webseitenbesucher sichtbar.

Copyright xrow GmbH

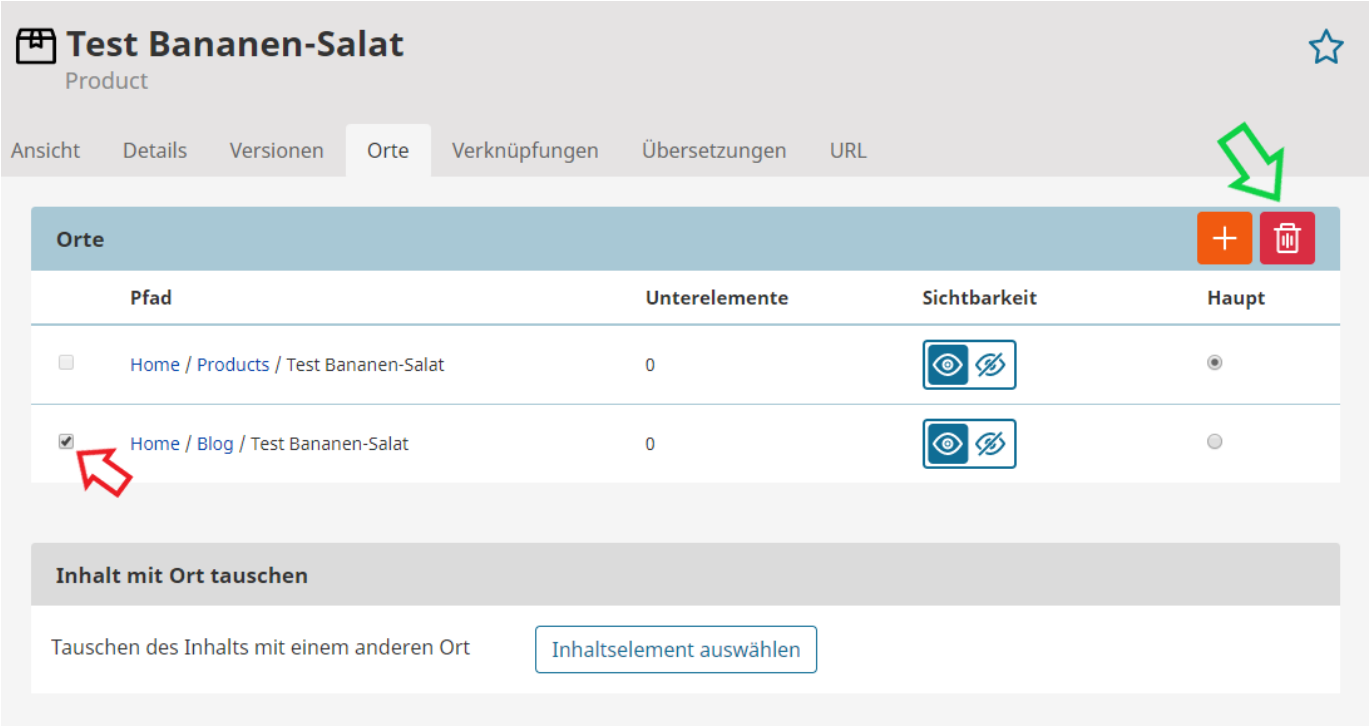


Bleiben die Felder leer, erhält das Objekt den Zustand „Online“, wenn das Objekt zur Veröffentlichung geschickt wird.

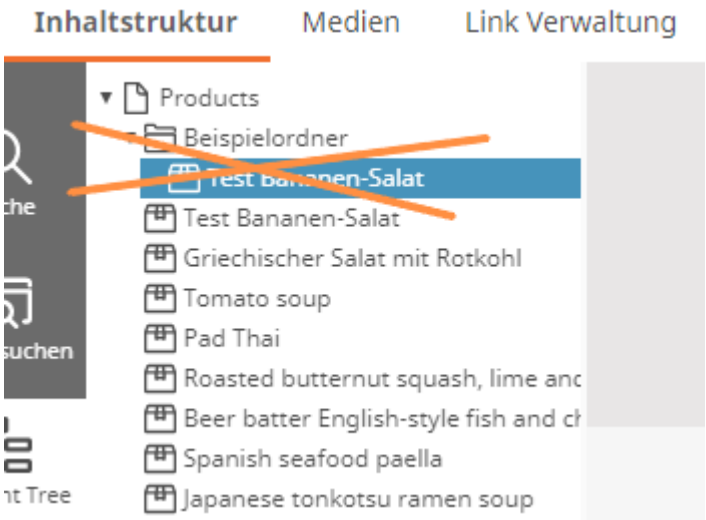
4.7 Orte löschen

Im Reiter „Orte“ kann ein Nebenort selektiert werden (roter Pfeil) und dann über den Button mit dem Mülleimer gelöscht werden (grüner Pfeil). Der Hauptort eines Objektes kann nicht gelöscht werden. Zuvor muss eine Verlegung des Hauptortes stattfinden, um den Ort löschen zu können.

Copyright xrow GmbH



Zu beachten ist, dass die Funktion, Orte aus der Baumstruktur zu löschen, immer auf den gesamten Teilbaum unterhalb des Ortes angewendet wird (siehe durchgestrichen im Bild unten).

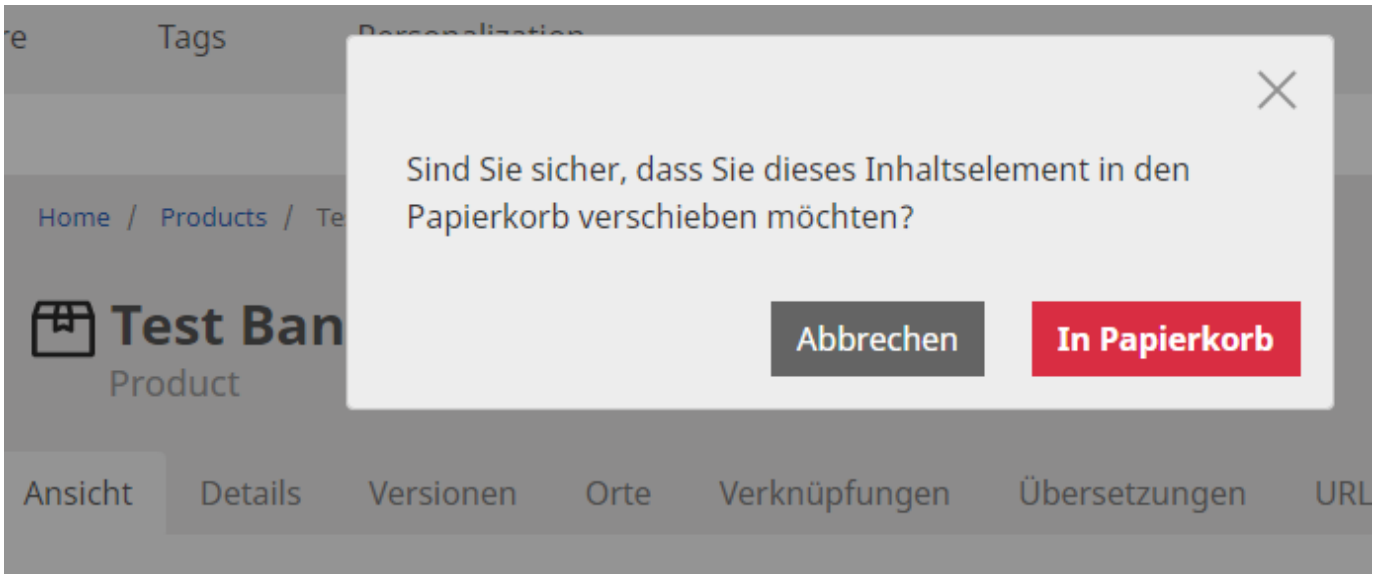


4.8 Objekte löschen

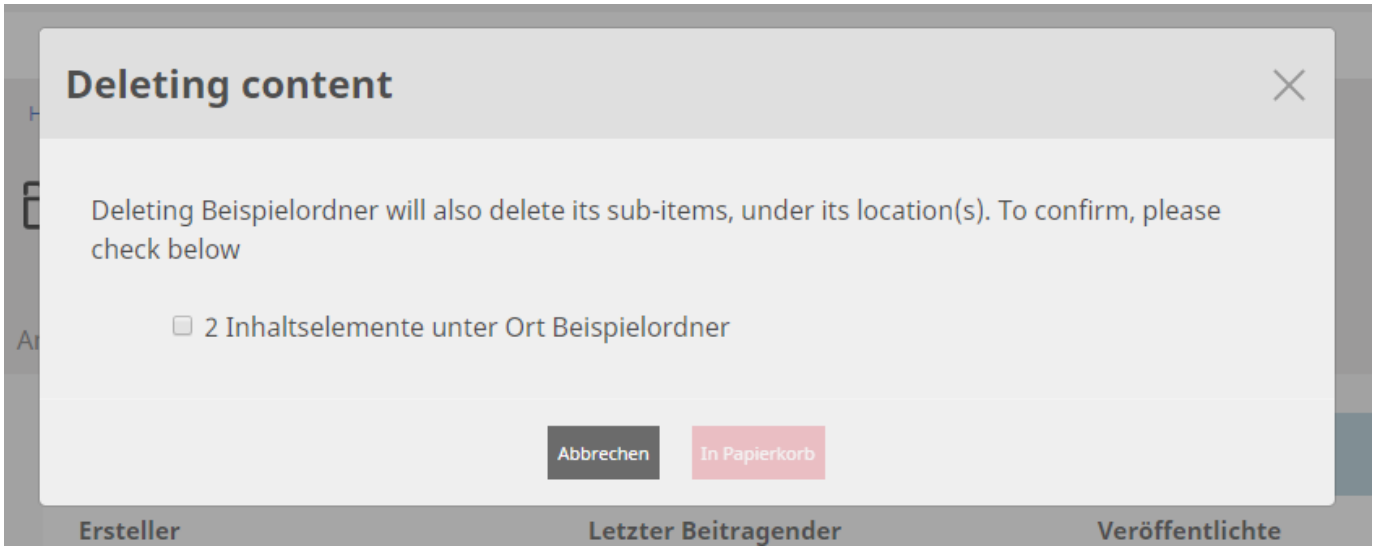
Löschen eines Objektes bedeutet, dass das Objekt mit all seinen Orten zugleich gelöscht wird. Um das Objekt zu löschen, muss auf der Detailansicht des Hauptortes des Objektes der Button

gewählt werden. (Befindet man sich auf der Detailseite eines Nebenortes, so wird nur dieser Ort gelöscht.)

Copyright xrow GmbH



Im nächsten Schritt erscheint eine Bestätigungsaufforderung, in der das Löschen erneut mit "In Papierkorb" bestätigt werden muss. Wird das Objekt samt seiner untergeordneten Elemente in den Papierkorb verschoben, werden diese dort flach abgelegt. Eine Wiederherstellung der alten Struktur ist dennoch (bedingt und von Administratoren) möglich.



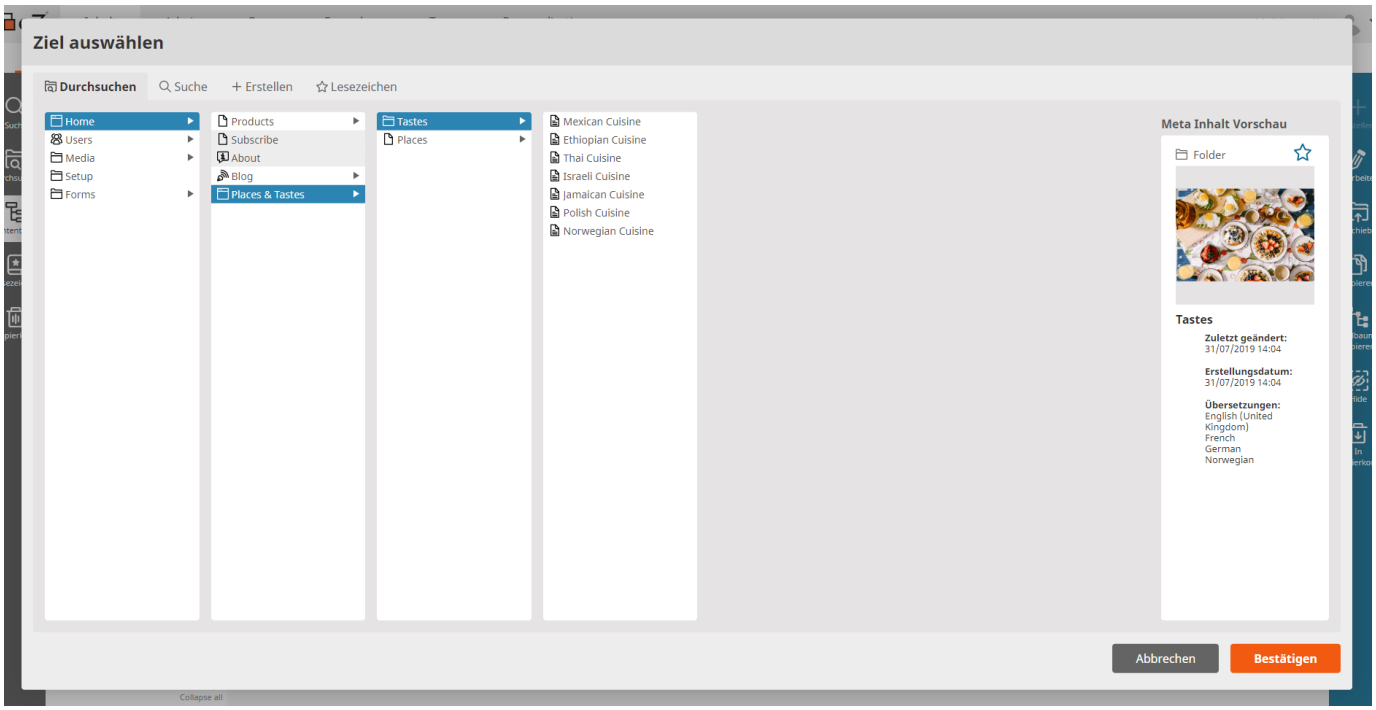
Zu beachten ist, dass beim Löschen eines Objektes gleichzeitig alle Orte des Objektes und untergeordneten Elemente gelöscht werden.

4.9 Orte / Teilbäume verschieben

Um den Ort eines Objektes zu verschieben, kann ähnlich wie beim Löschen auf der Detailansichtsseite eines Ortes vom Objekt, der Button

gewählt werden. Im nächsten Schritt erscheint ein neues Fenster, in dem der Ort selektieren werden kann, unterhalb das Objekt samt seiner untergeordneten Elemente verschoben werden soll. Alle Knoten IDs bleiben dabei erhalten.

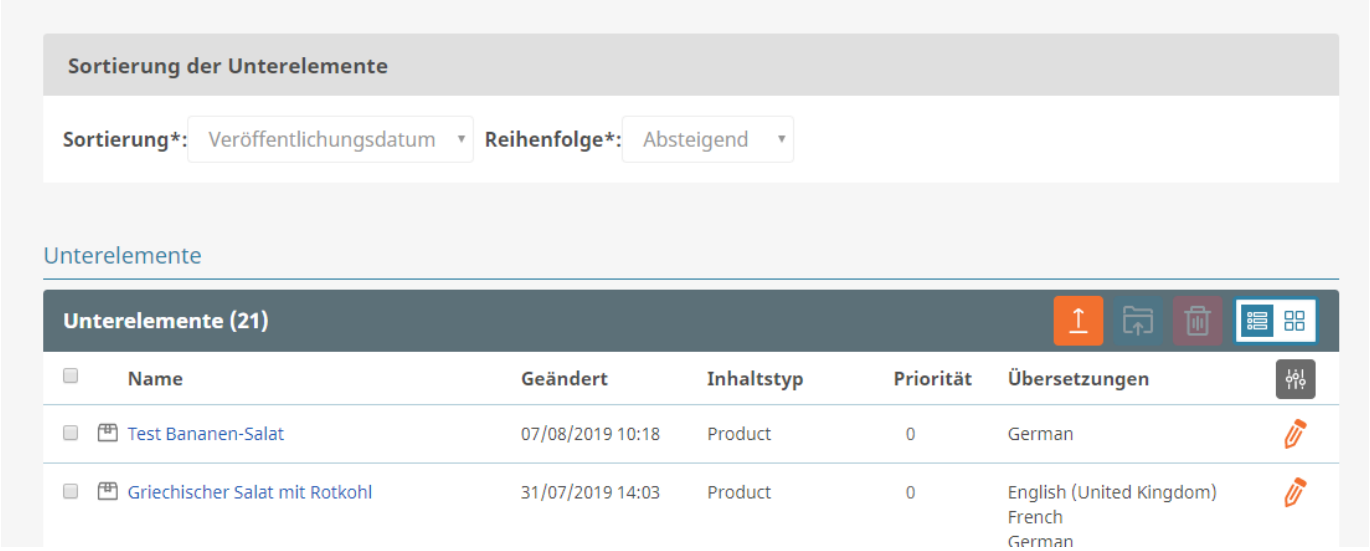
Copyright xrow GmbH



4.10 Inhalte sortieren

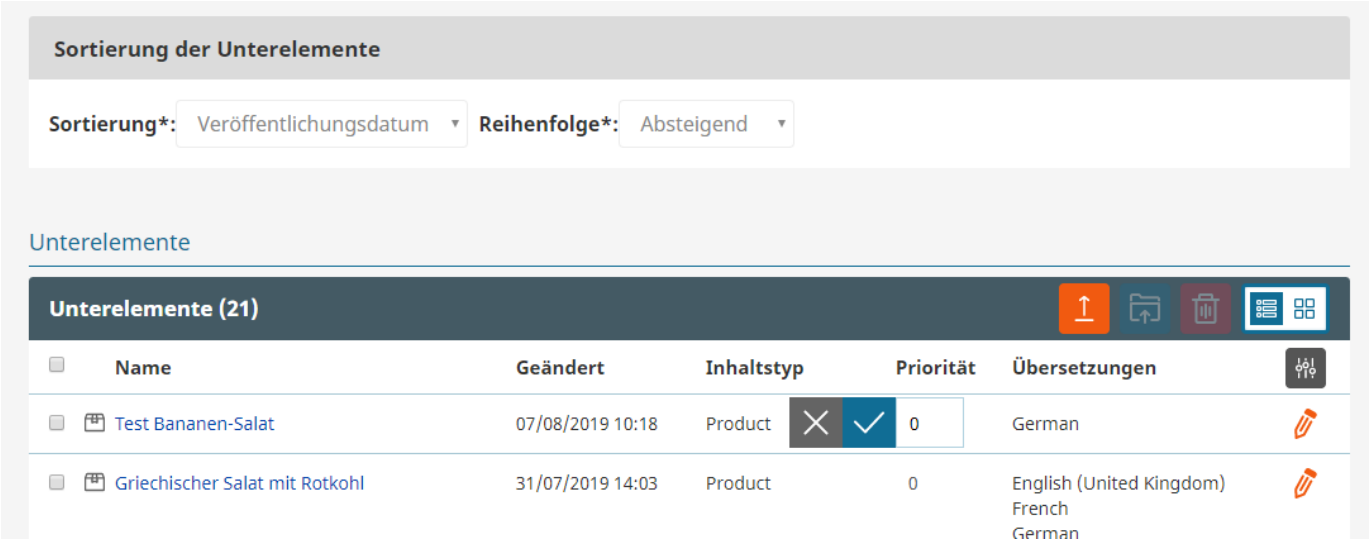
Unterhalb von Objekten, die sozusagen als Behälter für andere Objekte dienen (wie zum Beispiel ein Ordner), kann eine Vielzahl von Objekten angelegt oder zweitverortet werden. Diese Liste der untergeordneten Elemente kann auf unterschiedliche Weise sortiert werden.

Die Sortierung kann unter dem Reiter "Details" direkt über der Liste der Unterelemente festgelegt werden. Nutzen Sie dazu die Dropdown-Menüs "Sortierung" und "Reihenfolge". Durch Ihre Auswahl legen Sie die jeweilige Sortieroption direkt fest.



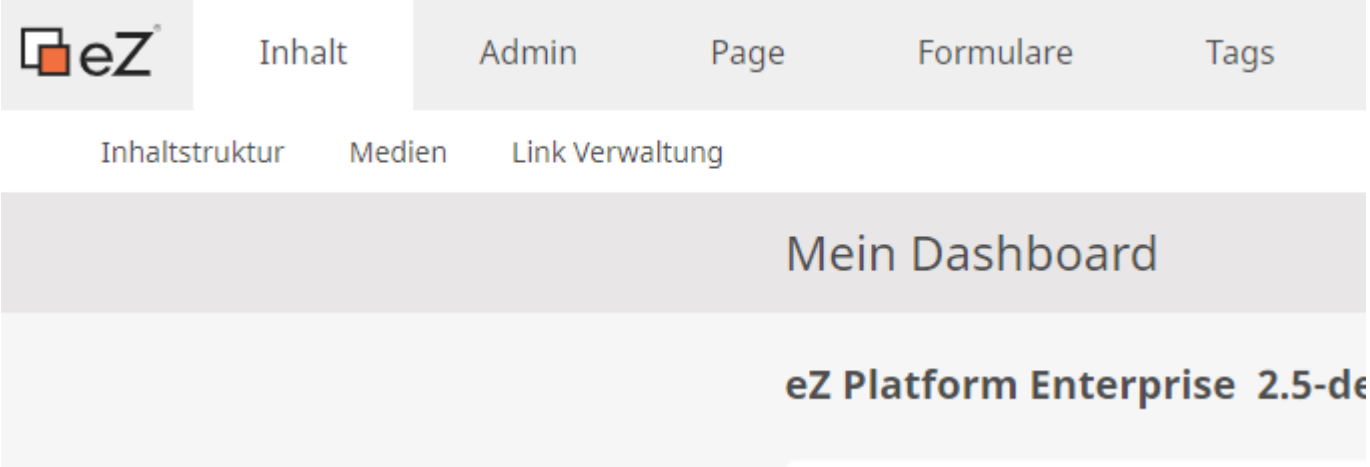
Soll die Sortierung nach Priorität erfolgen, so muss für jedes untergeordnete Element eine Priorität gesetzt werden.

Copyright xrow GmbH

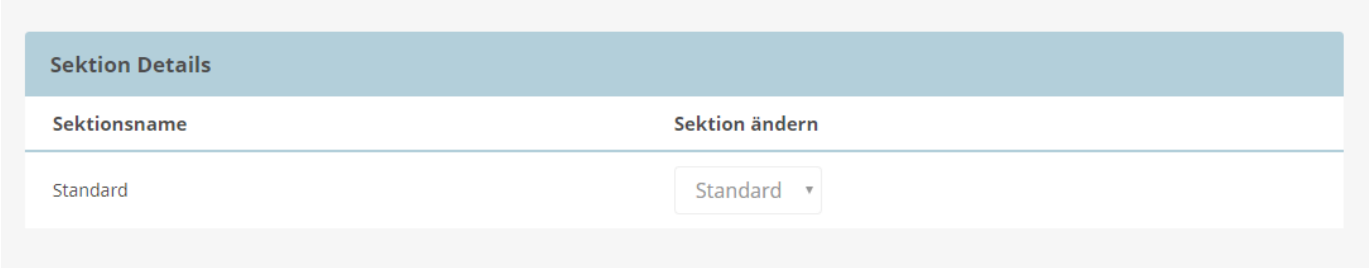


4.11 Sektion wechseln

Die zwei Standardsektionen von Ibexa DXP „Inhaltsstruktur“ und „Medien“ finden Sie im Menü von 'Inhalt' neben dem großen eZ-Logo oben links.



Ein Objekt erhält zunächst die Sektion, in der es ursprünglich erstellt wurde (d.h. es erhält die Sektion, die das übergeordnete Objekt besitzt). Auf der Editierseite des Objektes findet sich unter 'Details' der Bereich 'Sektion Details', der den Wechsel ermöglicht.



Beim Ändern der Sektion ändert sich auch die Sektion des Objektes an sich. Wenn ein Objekt mehrere Orte in der Baustruktur hat, so wechselt dieses Objekt an allen Orten die Sektion. Zudem wechseln durch das Setzen der Sektion die unterliegenden Objekte die Sektion.

Copyright xrow GmbH

Dies gilt nicht für Objekte, die in diesem Teilbaum (nur) zweitverortet sind. Für diese ist die Sektion des Hauptortes ausschlaggebend. Das Setzen einer Sektion wirkt demnach auf das Objekt und in Teilen auf den Teilbaum zugleich.

Letztes Update: February 13, 2023

Copyright xrow GmbH

5. Ansichtsoptionen von Objekten

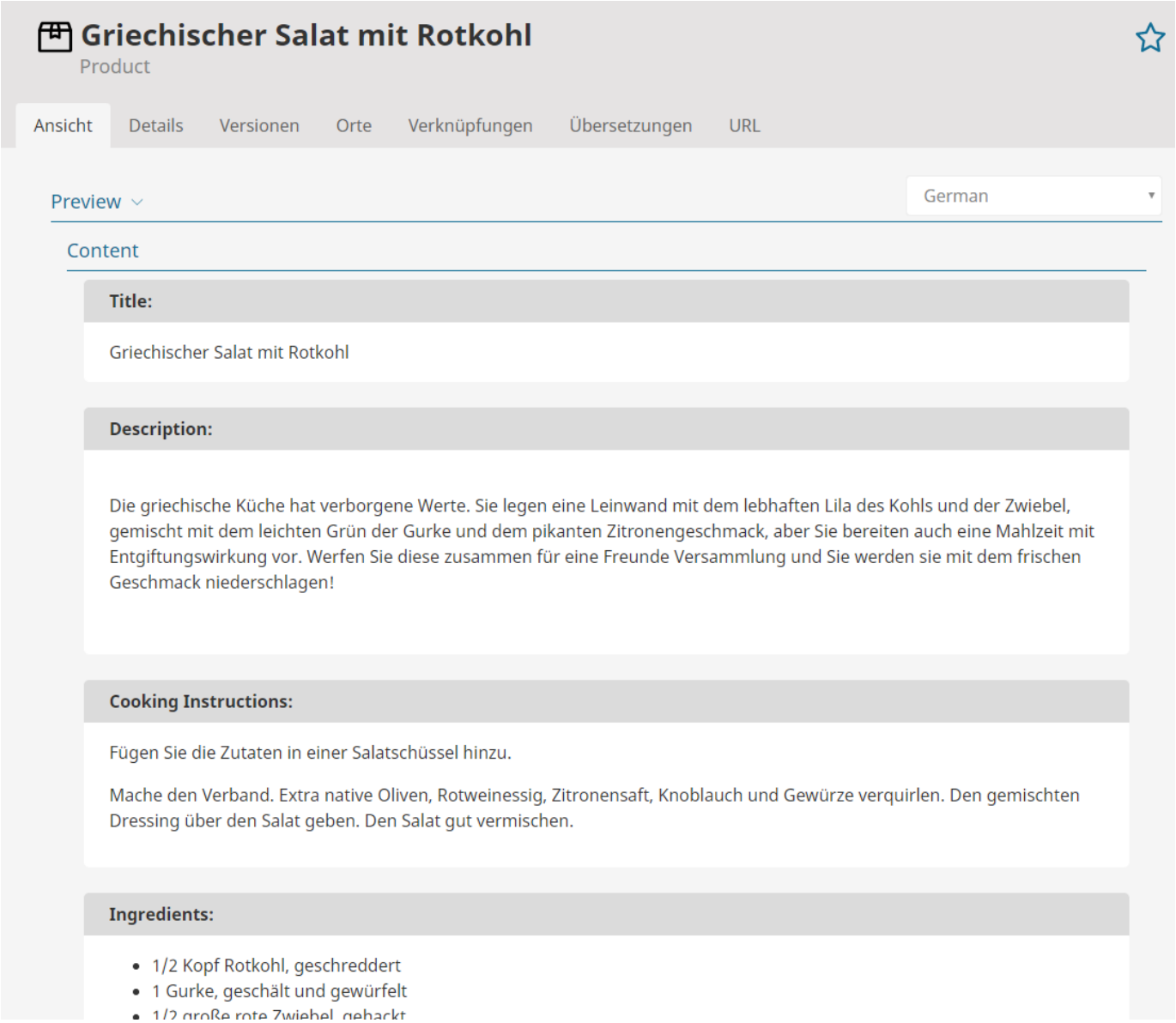
Artikel-Objekte haben bekannterweise eine Vollansicht, auf der alle Informationen rund um den Artikel zu sehen sind. Neben dieser Ansicht bzw. Verwendung eines Objektes stehen weitere Ansichten bzw. Verwendungen für die redaktionelle Arbeit mit Objekten zur Verfügung. Die Grundidee dabei ist, dass zusammengehörige Informationen zentral in einem Objekt gepflegt werden und mittels einer Vielzahl unterschiedlicher Anwendungsmöglichkeiten für Objekte eine schnelle und einfache Wiederverwendbarkeit dieser an vielen Stellen unterstützt wird.

Die Verwendungen und Darstellungsmöglichkeiten von Objekten stehen einerseits eng mit der Strukturierung der Inhalte zusammen. Andererseits ist das Wissen über die unterschiedlichen Verwendungsmöglichkeiten für die redaktionelle Pflege der Inhalte wichtig. Damit soll dieses Kapitel einen kurzen Überblick über die Verwendungsmöglichkeiten geben, um im Folgekapitel in die redaktionelle Bearbeitung von Objekten einsteigen zu können.

5.1 Vollansicht

Beim Anlegen eines Objektes erhält das Objekt (meistens) eine Vollansicht, auf der in der Regel alle Informationen, die zu diesem Objekt gepflegt wurden, dargestellt werden. Da jede Klasse mit unterschiedlichen Attributen ausgestattet ist, kann sich somit die Darstellung von Klasse zu Klasse stark unterscheiden. Es kann auch Klassen geben, für die keine Vollansicht vorgesehen ist.

Copyright xrow GmbH



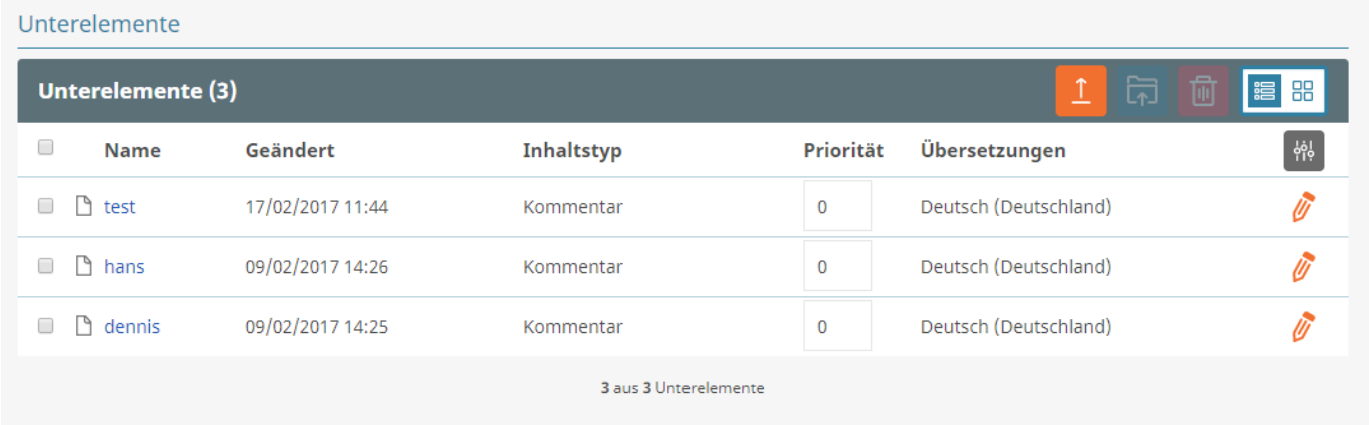
Die Objekte der folgenden Klassen erhalten beim Anlegen eine Vollansicht:

Artikel	Galerie
Veranstaltung	Ordner
Adresse	Thema
Lokation	Übersichtsseite
Organisation	Formulargenerator
Kontakt	360-Grad Bilder
Video	iFrame
Audio	Hotel

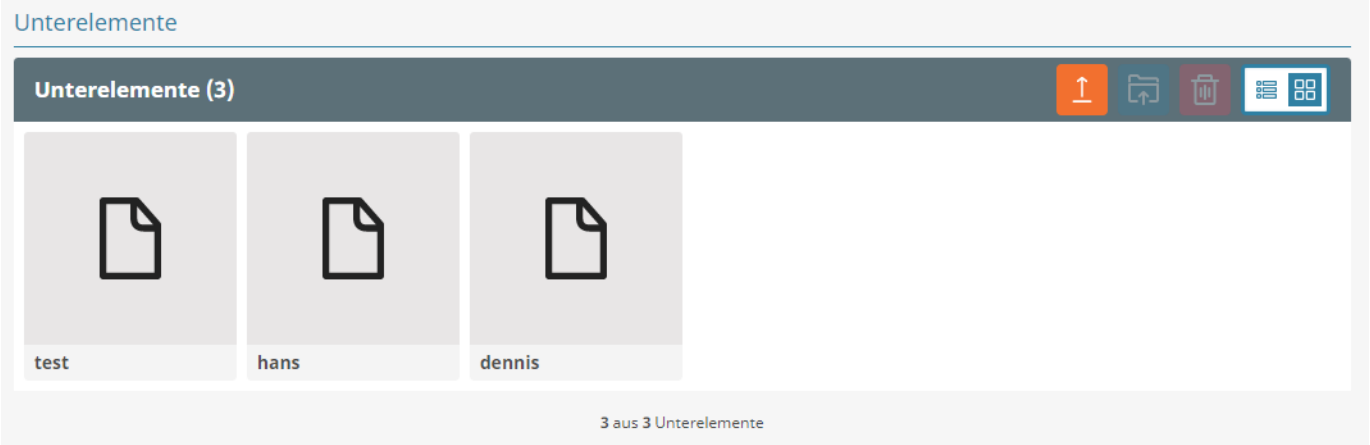
Copyright xrow GmbH

5.2 Listen- und Galerieansicht

Die Klassen „Ordner“ und „Galerie“ stellen in der Vollansicht ihre direkt untergeordneten Elemente dar. Die Ansicht der Objekte in einem Ordner ist in der Regel eine Listenansicht. Grundsätzlich haben Objekte der Klassen, die eine Vollansicht haben, ebenso eine Listenansicht. Hinzu kommen noch die Klassen „Externer Link“ und „Datei“.



In einer Galerie werden Objekte der Klassen Bild, Audio, Video und Artikel dargestellt.



5.3 Embed (eingebundene) Ansicht

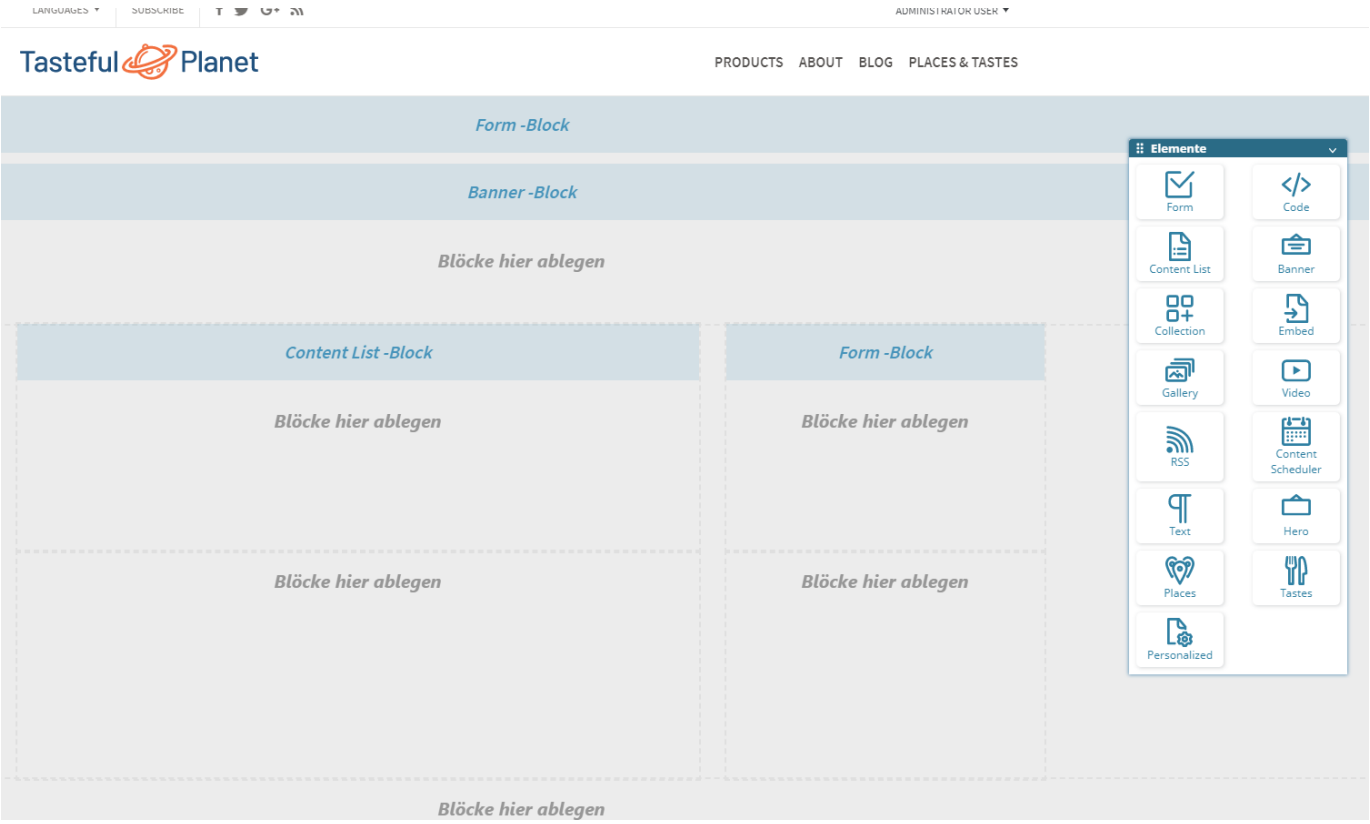
Objekte bestimmter Klassen können redaktionell in einem Volltext platziert werden. Siehe hier: RichText-Editor. Die Darstellung in der eingebundenen Ansicht kann sich je nach Klasse stark unterscheiden. Zudem haben einige Klassen wiederum mehrere Ansichten. So kann z.B. ein Video nur angerissen werden oder das Video samt Videoplayer im Volltext platziert werden.

5.4 Ansicht in Blöcken

Ibexa DXP bietet mit Landing Page eine Möglichkeit, modular Übersichtsseiten zu erstellen. Auf diesen Übersichtseiten werden Flowblöcke platziert. Diese Blöcke können ihre Informationen aus bereits angelegten Objekten beziehen. Die Darstellung der Objekte in Flowblöcken kann sich auf sehr vielfältige Art und Weise

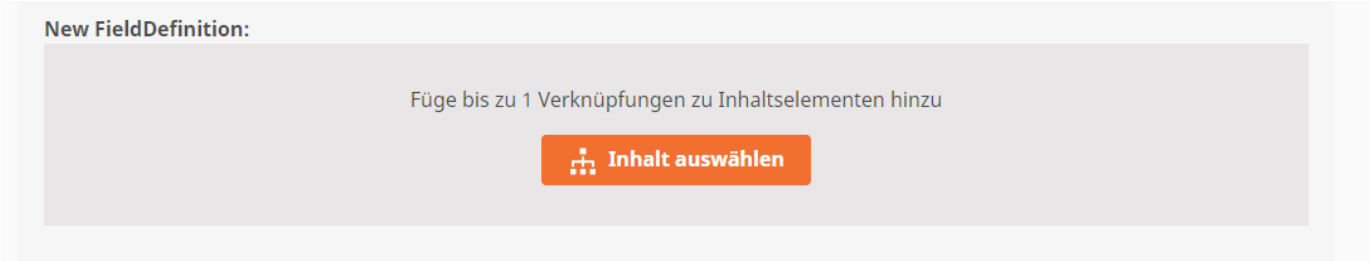
Copyright xrow GmbH

unterscheiden. Die Erläuterung des 'Landing Page'-Prinzips, sowie eine Übersicht der Flowblöcke befindet sich hier: Landing Page.



5.5 Ansicht in Objekt-Verknüpfung

Objekte können redaktionell mittels einiger Attribute miteinander verknüpft werden. Dadurch können Informationen der anderen Objekte in unterschiedlichen Ansichten des anderen Objektes verwendet werden. So kann ein Artikel mit einem Bild verknüpft sein, das für die Listenansicht verwendet wird und mit einem, das in der Vollansicht erscheint. Die Datentypen, die eine Objekt-Verknüpfung unterstützen sind „Objekt-Verknüpfung“, „Objekt-Verknüpfungsliste“ und „Geoinformationssystem“. Diese werden bei Objekt-Verknüfung, Objekt-Verknüfungsliste und Geoinformationssystem vorgestellt.



Letztes Update: February 13, 2023

Copyright xrow GmbH

6. Editieren von Inhalten

In diesem Kapitel wird auf die Bearbeitung der Objekte selbst eingegangen. Um ein Objekt zu bearbeiten muss der Button

in der Detailansicht geklickt werden. Es ist noch einmal hervorzuheben, dass Änderungen an einem Objekt an jedem Ort von diesem Objekt stattfinden. Nach dem Klick auf den Button erscheint die Editierseite des Objektes. Wie bereits erwähnt gehört jedes Objekt einer Klasse an. Jede Klasse besitzt charakteristische Attribute die im Einzelnen bearbeitet werden können. Welche Art an Informationen in einem Attribut wiederum gespeichert werden kann wird durch den Datentyp bestimmt, dem das Attribut zugrunde liegt.

6.1 Attribute

Auf der Editierseite des Objektes befinden sich alle Attribute, die zu diesem Objekt bearbeitet werden können. Jedes Attribut wurde im Vorfeld konfiguriert. Dabei erhält es einen Namen (wie z.B. Dachzeile, Teasertext, etc.) und eine sogenannte Form. Zudem können bei der Konfiguration der (meisten) Attribute folgende Einstellungen vorgenommen werden, die für die redaktionelle Arbeit von Relevanz sind:

1. Ein Attribut kann erforderlich sein, d.h. die Pflege des Attributs ist verpflichtend. Das gesamte Objekt kann ohne die Pflege des Attributs nicht gespeichert werden. Wenn die Pflege verpflichtend ist, befindet sich hinter dem Attributnamen ein Sternchen.
2. Ein Attribut kann als übersetzbar bzw. nicht übersetzbar deklariert sein. Ist die Übersetzbarkeit des Attributes deaktiviert, kann dies eine enorme Arbeitserleichterung bei der multilingualen Pflege von Objekten sein. So wird typischerweise für Bilder die redaktionelle Übersetzbarkeit deaktiviert. Dies hat zur Folge, dass das Attribut nur in der Hauptsprache des Objektes gepflegt werden muss. Die weiteren Sprachversionen übernehmen die Information aus der Hauptsprache des Objektes.

6.2 Datentypen

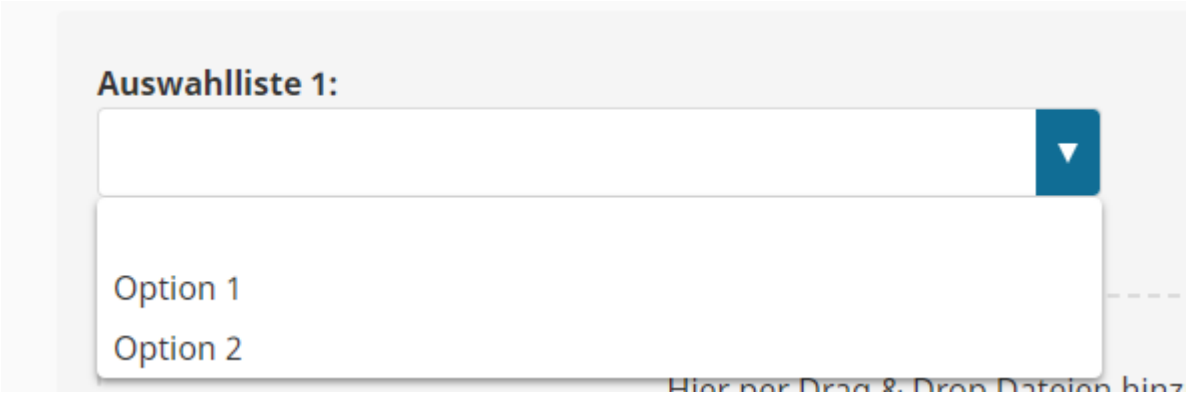
Ein Datentyp bestimmt, welche Art von Information in einem Attribut gespeichert werden kann. Um zu wissen, wie jedes einzelne Attribut redaktionell gepflegt werden kann, muss man im Grunde die Funktionsweise der unterschiedlichen Datentypen kennen. Bereits die Bearbeitungsweise von den zur Verfügung stehenden Datentypen zu kennen, verringert erheblich den Aufwand.

So funktionieren die Attribute „Dachzeile“ und „Titel“ eines Artikels im Grunde gleich. Beiden können nur aus einem einzeiligen Text bestehen. Im Folgenden werden nun die verwendeten Datentypen im Einzelnen vorgestellt. Dafür werden Beispielattribute, deren Namen in den verwendeten Abbildungen (gefettet) zu sehen sind, genutzt.

6.2.1 Auswahlliste

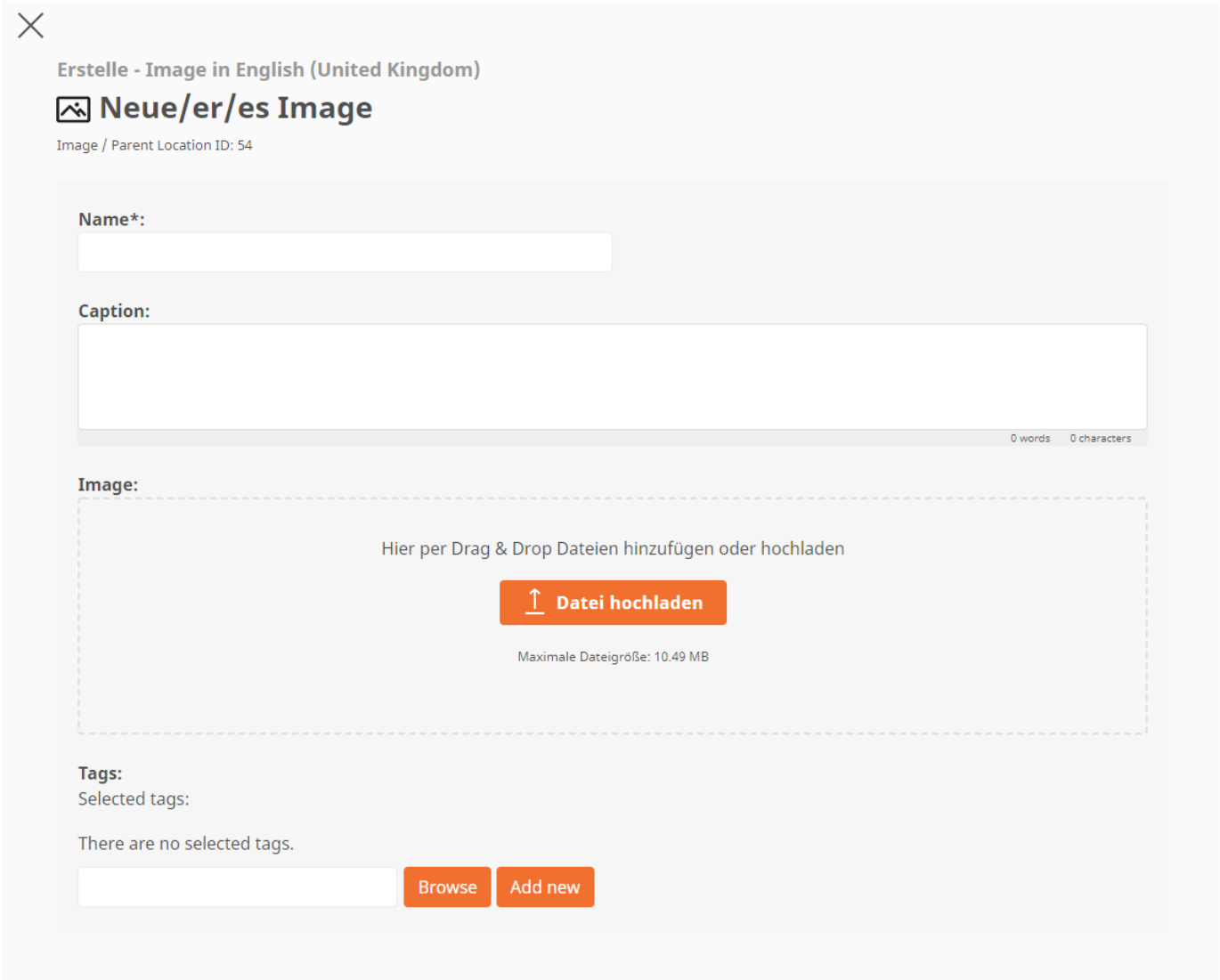
Die Auswahlliste stellt ein Set an vordefinierten Einträgen dem Redakteur zur Verfügung. Dieser kann je nach Konfiguration eine Einfach- oder Mehrfachauswahl zwischen diesen vornehmen.

Copyright xrow GmbH



6.2.2 Bild

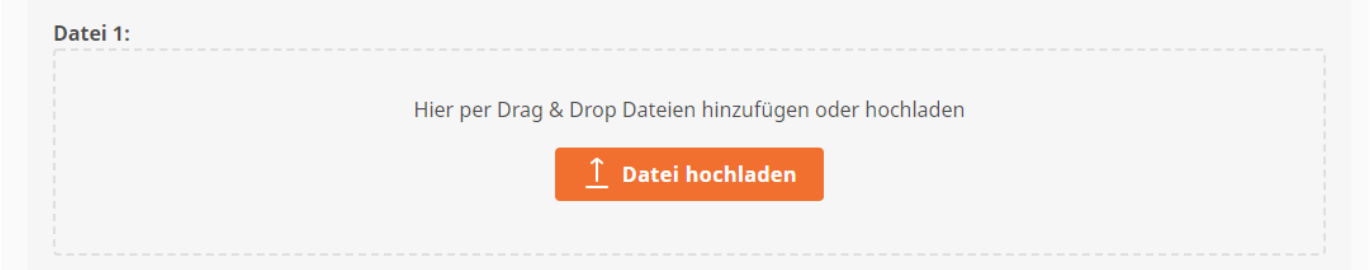
Über den Bild-Datentyp können digitale Bilder nahezu aller Bildformate im System gespeichert werden. Mit Hilfe des Buttons „Datei hochladen" kann eine lokale Bilddatei ausgewählt werden. Beim Speichern oder Veröffentlichen des Objektes wird die Datei hochgeladen und gespeichert.



Copyright xrow GmbH

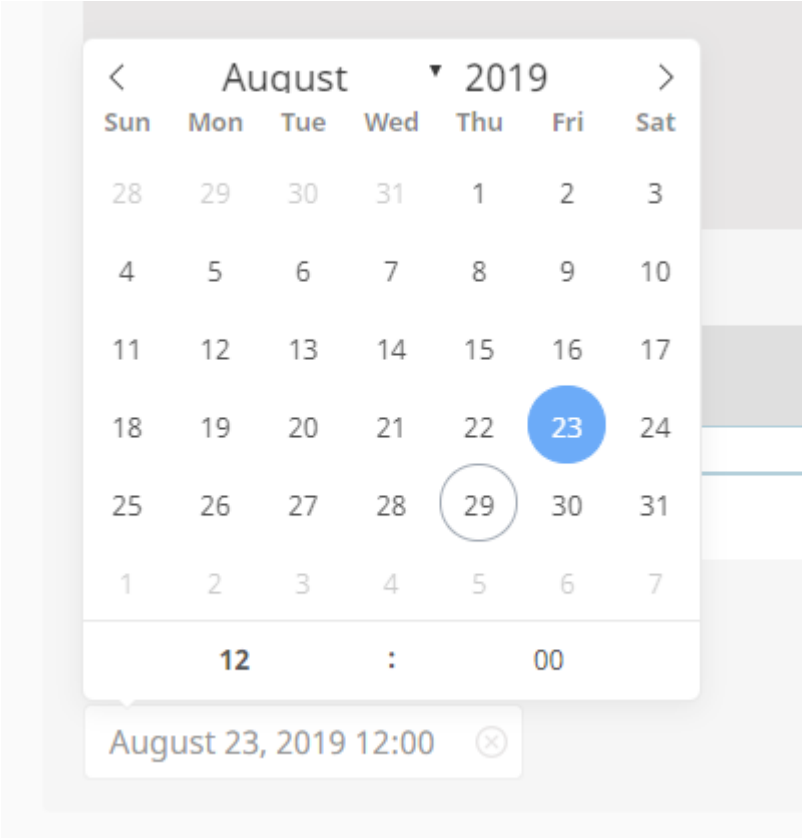
6.2.3 Datei

Der Datei-Datentyp funktioniert in gleicher Weise wie der Bild-Datentyp. So unterstützt dieser nahezu alle Dateiformate und die maximale Upload-Größe beträgt 50 MB.



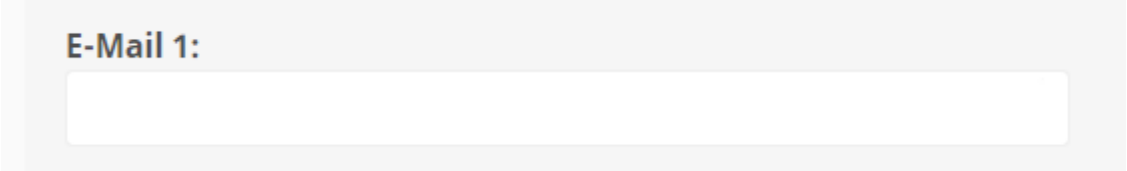
6.2.4 Datum und Zeit

Dieser Datentyp speichert eine Zeitangabe als Datum. Zudem werden die Angaben auf Datumskonformität und Vollständigkeit geprüft. Andernfalls erscheint eine Fehlermeldung beim Speicherversuch. Zur Unterstützung der Datumsauswahl steht ein Kalender zur Verfügung, der per Klick aktiviert werden kann.



6.2.5 E-Mail

Der E-Mail-Datentyp speichert E-Mail-Adressen und validiert die Syntax dieser.



Copyright xrow GmbH

6.2.6 Landing Page

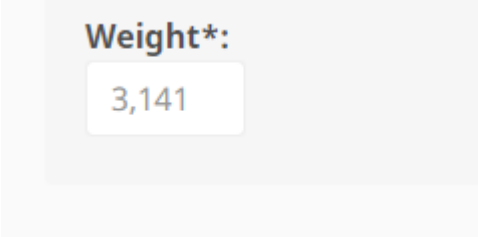
Mit dem "Page Builder" lassen sich komplette Übersichtsseiten redaktionell erstellen. Sein Datentyp nennt sich "Landing Page". Das Grundkonzept dabei ist neben dynamischen Inhalten und einem fließenden Layout, dass bereits im System existierende Inhalte referenziert werden. Damit lassen sich die auf der Webseite veröffentlichten Inhalte aktuell halten sowie gebündelt und übersichtlich darstellen.

Dieser Datentyp wird gesondert in einem zusätzlichen Kapitel behandelt.

Siehe: Page Builder

6.2.7 Fließkommawert

In dem Fließkommawert-Datentyp kann eine Dezimalzahl gespeichert werden. Die Schreibweise muss mit einem Komma „ , “ erfolgen. Beim Speichern wird die Fließkommazahl validiert. Bei der Konfiguration des Attributs kann ein Maximalwert, Minimalwert und ein Standardwert hinterlegt worden sein.



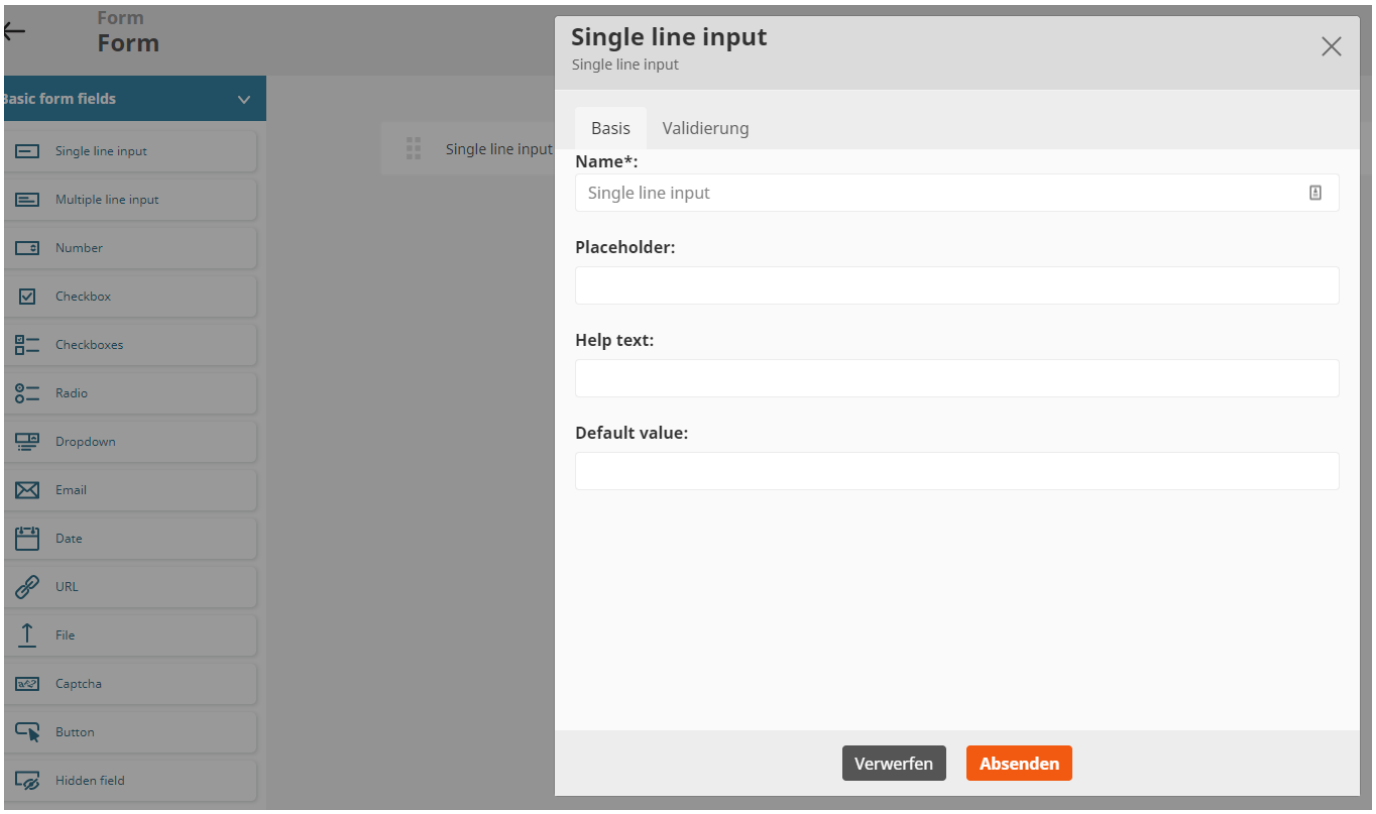
6.2.8 Formular-Generator

Der Formular-Generator ist ein sehr dynamischer und flexibler Datentyp, der es ermöglicht auf einen spezifischen Anwendungsfall angepasste Formulare zu erstellen. Mit Hilfe des Formular-Generators können Textfelder, Einfach- und Mehrfachauswahllisten erstellt werden.

Im Kopf des Formular-Generators kann gewählt werden, ob der Webseiten-Besucher, um seine Angaben zu bestätigen, ein Captcha richtig lösen muss und ob dieser nach dem Bestätigen die angegebenen Informationen nochmals angezeigt bekommen soll. Die Daten, die der Webseiten-Besucher angegeben hat, werden nach dem Bestätigen des Formulars per E-Mail versandt. Dafür muss mindestens ein Empfänger angeben werden.

Für die Verwaltung der eingehenden E-Mails kann zusätzlich ein Betreff und ein Sender hinterlegt werden. Zudem kann ausgewählt werden, dass eine fortlaufende Nummer mit jedem erfolgreichen Bestätigen eines Formulars vergeben werden soll, die dann dem E-Mail-Betreff vorangestellt ist.

Copyright xrow GmbH

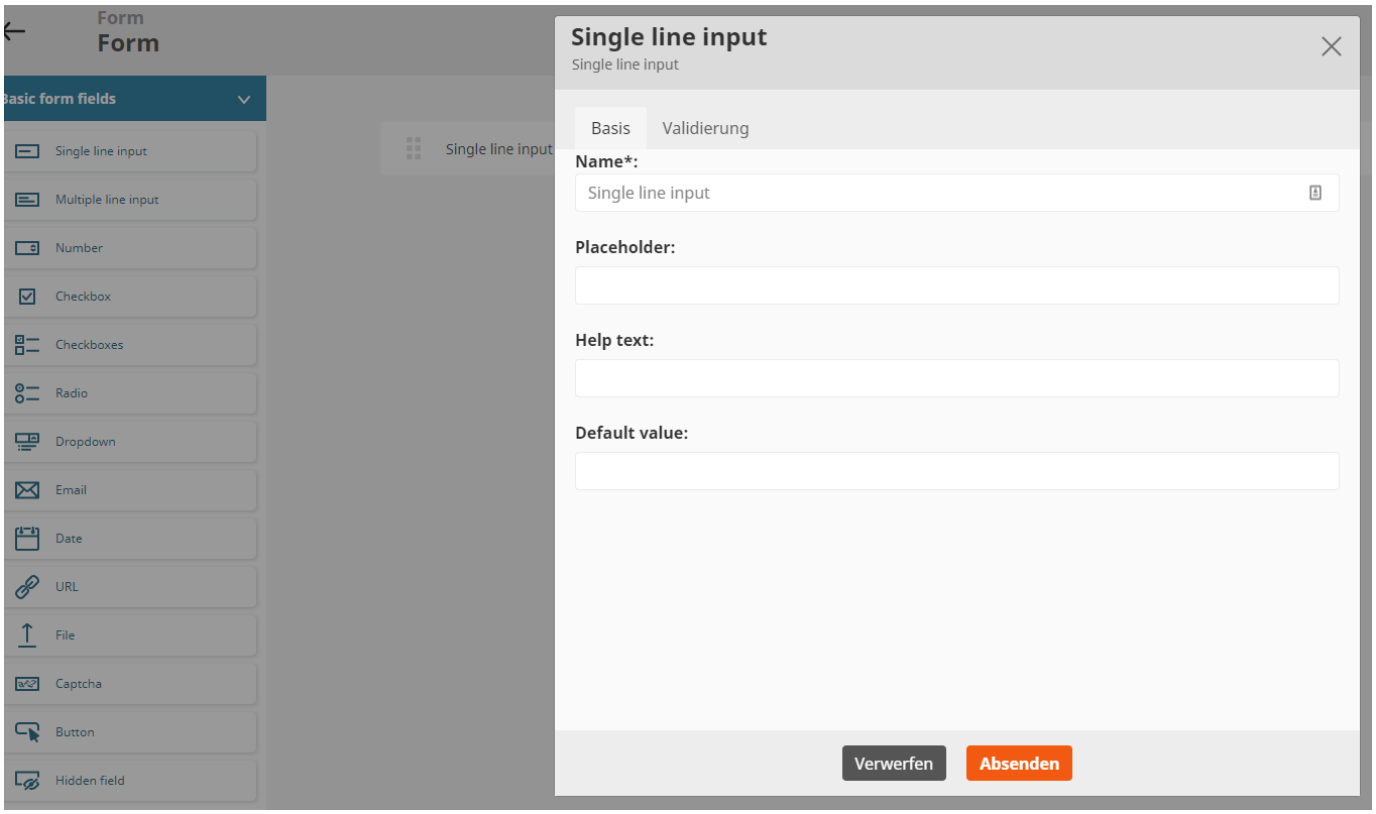


Über die links positionierte Liste sind nun unterschiedliche Formularfelder auswählbar. Jedes generierte Formularfeld ist grundsätzlich gleich aufgebaut. Es besitzt:

- einen Namen, der das Feld bezeichnet
- einen Standardwert, der das Feld vorausfüllt
- ein Beschreibungsfeld, welches dem Webseitenbesucher weitere Hilfe zum Ausfüllen des Formularfelds anzeigen kann
- ein Kontrollkästchen, das die Eingabe der Daten für dieses Feld zur Pflichtangabe macht (Validierung)

Daneben hat jedes Formularfeld rechts ein Mülltonnen-Symbol, um dieses Feld aus dem Formular wieder zu entfernen, sowie ganz links ein Steuerelement, um das Feld per *drag and drop* weiter nach oben bzw. nach unten zu verschieben.

Copyright xrow GmbH

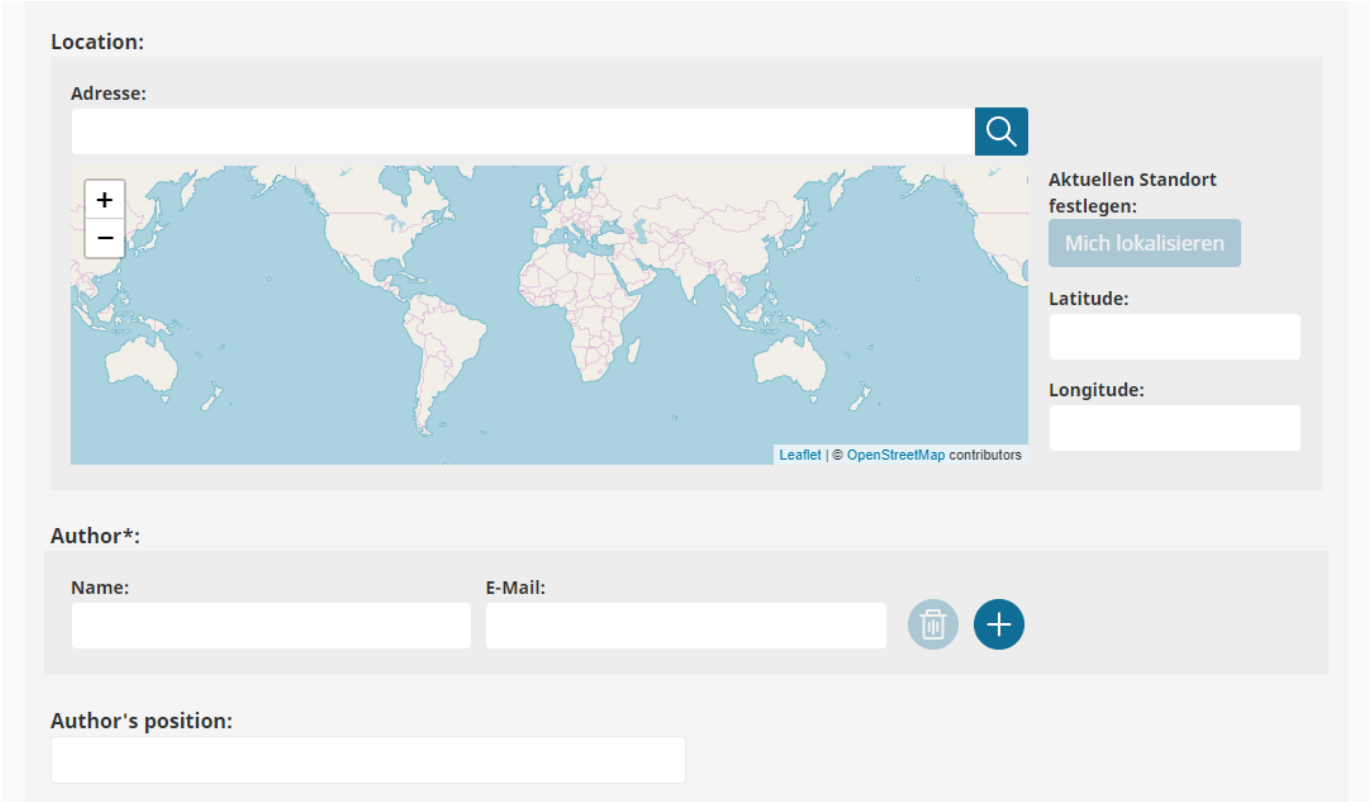


Text, Zahl, Kontrollkästchen, E-Mail und Datei-Upload sind dabei einfache Felder, die eine Information mit einer Eingabe vom Webseitenbesucher abfragen. Bei den Optionen hingegen kann zwischen Einfach- und Mehrfachauswahl gewählt werden. Abstand und Beschreibung sind Strukturfelder für das Formular. Das Feld „Versteckt“ kann als Ersteller des Formulars dafür genutzt werden, um dem Empfänger des Formulars eine Information mitzugeben (z.B.: "Rabattaktion 20% läuft zurzeit").

6.2.9 Geoinformationssystem

Das Geoinformationssystem ermöglicht die Georeferenzierung von Objekten. Die Zuweisung von Geodaten zu einem Objekt bietet vielfältige Anwendungsmöglichkeiten, wie z.B. die Darstellung der Objekte auf einer Karte. Im Ausgangszustand enthält der Datentyp zunächst keine Werte.

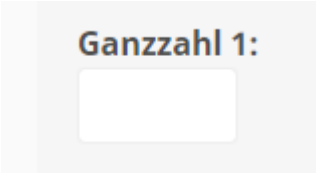
Copyright xrow GmbH



Das Ausfüllen der geografischen Position und der Adresse kann durch direkte Eingabe der Daten in die Felder erfolgen. Klicken Sie dann auf die Lupe, um nach dem Ort zu suchen.

6.2.10 Ganzzahl

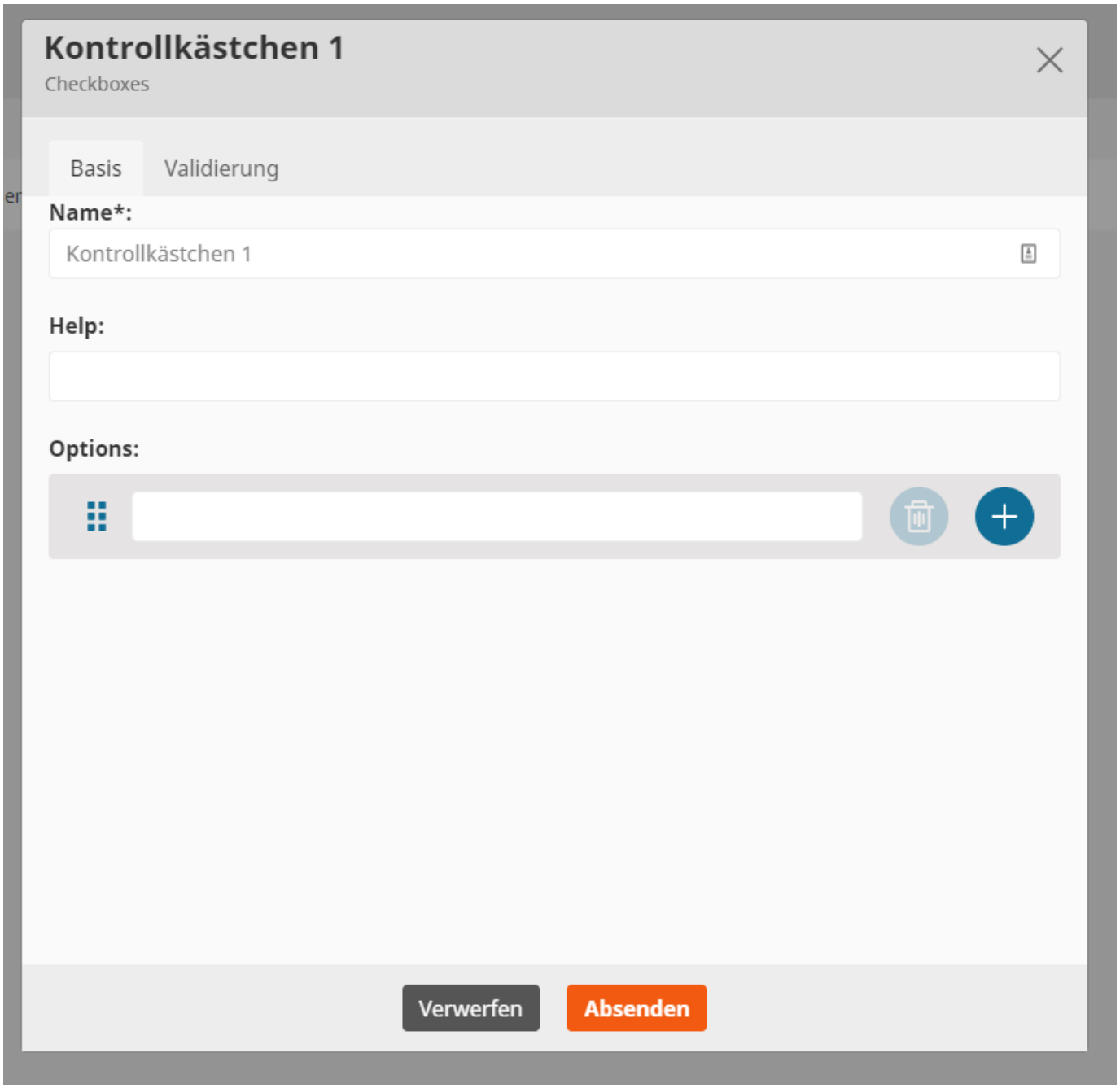
Beim Ganzzahl-Datentyp wird eine Ganzzahl validiert und gespeichert. Bei der Konfiguration des Attributs kann ein Maximalwert, Minimalwert und ein Standardwert hinterlegt worden sein.



6.2.11 Kontrollkästchen

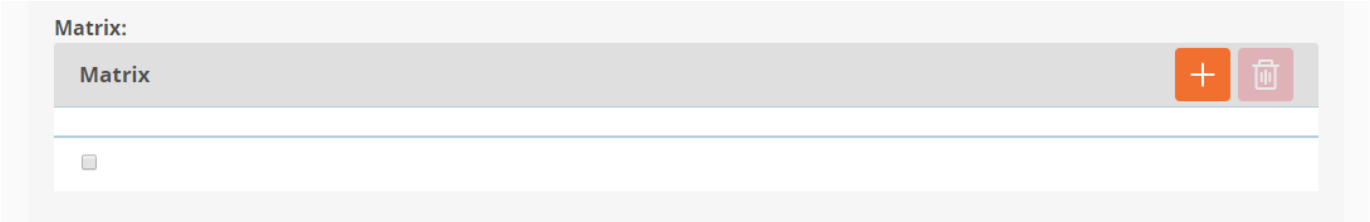
Das Kontrollkästchen speichert nur den Wert „nein“ oder „ja“. Die Eingabe erfolgt über das Setzen bzw. das Nicht-Setzen eines Häkchens. Bei der Attributkonfiguration kann voreingestellt werden, dass das Häkchen für das Attribut standardmäßig gesetzt sein soll.

Copyright xrow GmbH



6.2.12 Matrix

Mithilfe des Matrix-Datentyps können Informationen strukturiert in Form einer Tabelle (Zeilen und Spalten mit Text) gespeichert werden. Die Anzahl der Spalten wird im Vorfeld konfiguriert. Zudem erhält jede Spalte eine Bezeichnung. Beim Editieren eines Attributs kann die Anzahl der Zeilen redaktionell gewählt werden.



Copyright xrow GmbH

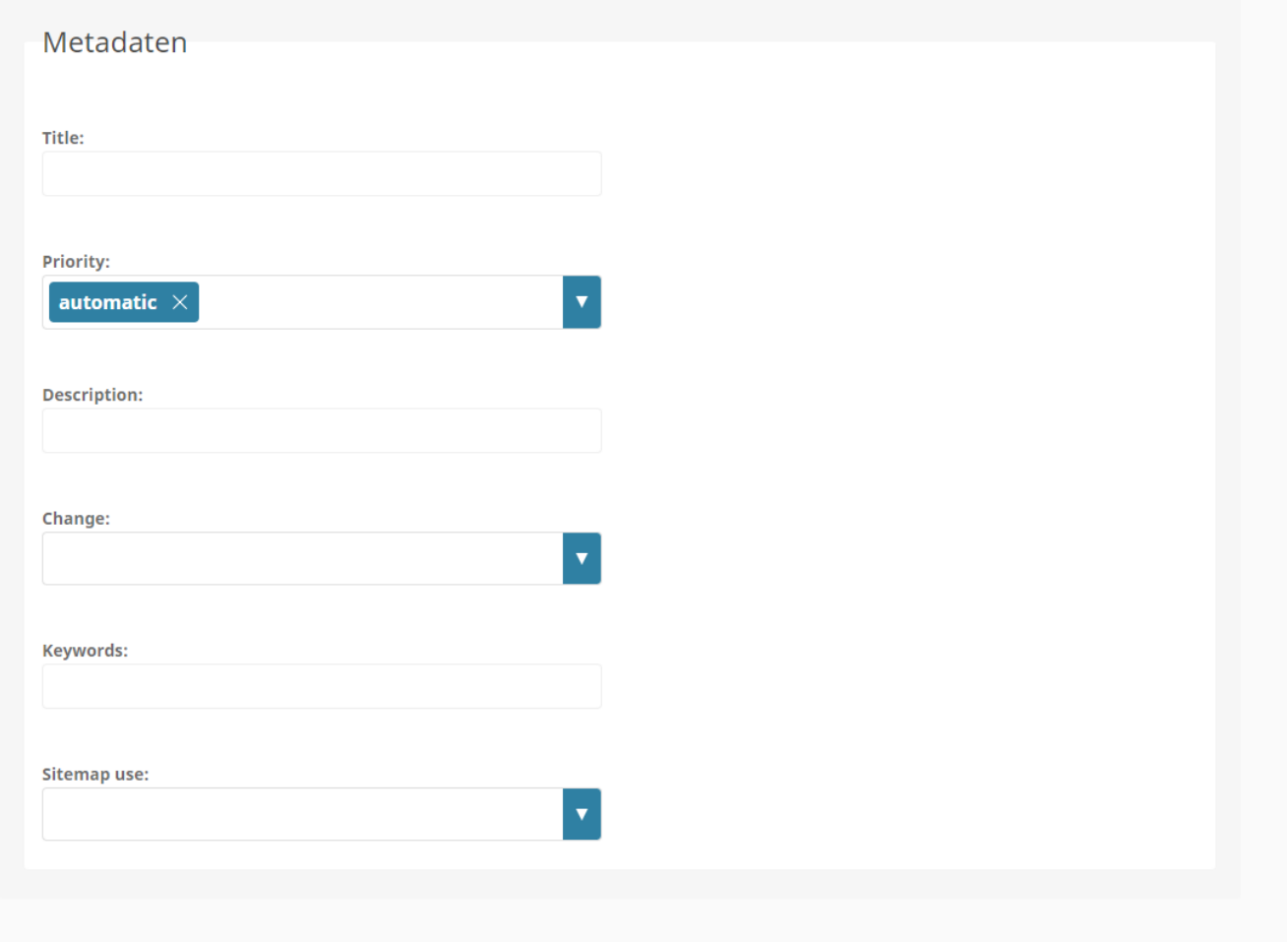
6.2.13 Metadaten

Mithilfe des Metadata-Datentyps können verschiedene Informationen der Website mitgegeben werden. Diese Metadaten dienen für interne und externe Dienste, wie z.B. für die interne Suchoptimierung und der externen Suchmaschinenoptimierung.

Der *Title* wird ebenso für den Namen des Browsertabs verwendet. Wenn kein Title eingegeben wird, erscheint der Pfad zum Objekt rückwärts.

Die *Description* dient als Beschreibungstext für Suchmaschinen. Die Angabe von *Keywords* wird für die interne Suchoptimierung genutzt. Zudem kann die Angabe von Keywords für weitere interne Funktionsmodule, wie z.B. für die Befüllung einer Tag Cloud, genutzt werden.

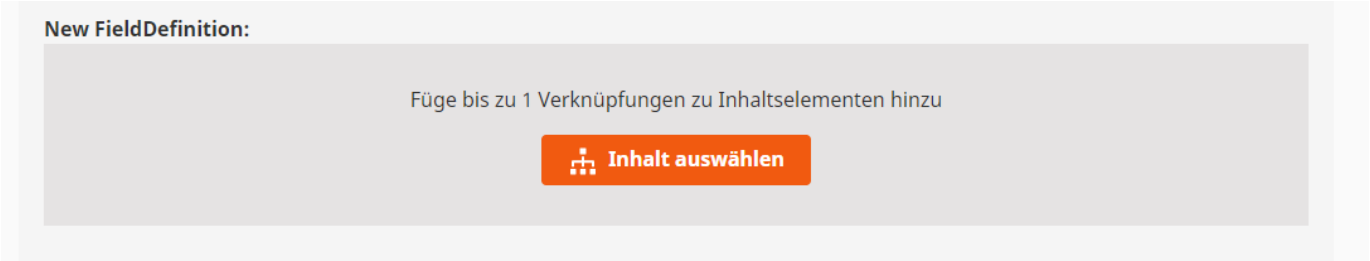
Eine sinnvolle und bedachte Vergabe von Keywords ist stets zu empfehlen. Die korrekte Eingabe der Keywords erfolgt unter Berücksichtigung der Groß- und Kleinschreibung. Wörter bzw. Phrasen werden mit Hilfe eines Kommas getrennt.



6.2.14 Objekt-Verknüpfung

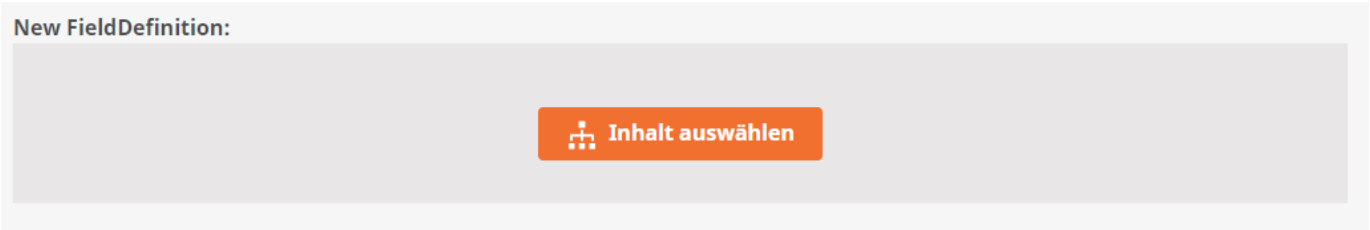
Mit diesem Datentyp kann eine Verknüpfung zu einem anderen Objekt gespeichert werden. Es empfiehlt sich ggf. das gewünschte Objekt zunächst anzulegen und mit der Funktion „Füge ein vorhandenes Objekt hinzu“ zu arbeiten. Mit der Funktion „Datei hochladen“ kann nur in eingeschränktem Maße gearbeitet werden.

Copyright xrow GmbH



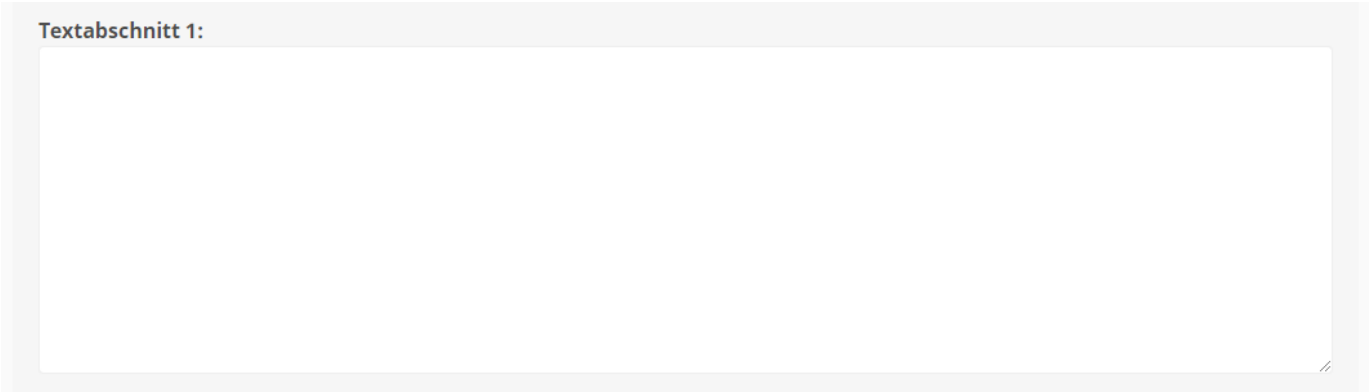
6.2.15 Objekt-Verknüpfungsliste

Dieser Datentyp kann ein Objekt mit einem oder mehreren Objekten verknüpfen.



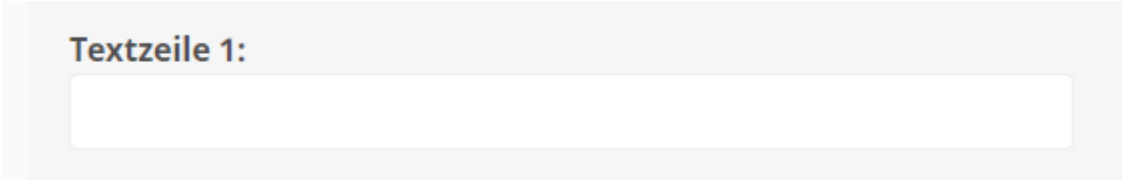
6.2.16 Textabschnitt

In einem Textabschnitt kann mehrzeiliger unformatierter Text gespeichert werden.



6.2.17 Textzeile

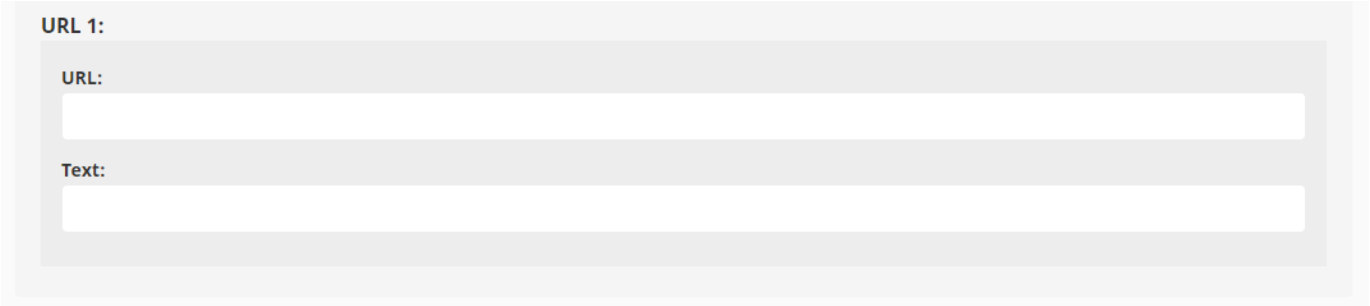
Eine Textzeile speichert eine einzelne Zeile unformatierten Textes. Bei der Verwendung für ein Attribut kann die Zeichenlänge begrenzt sein. Beim Speicherort wird die Zeichenlänge validiert.



6.2.18 URL

Dieser Datentyp speichert URLs und validiert diese nach http, https, ftp, etc. Zudem bietet der Datentyp die Möglichkeit einen alternativen Text für die URL zu nutzen, der statt der URL im Frontend ausgespielt wird.

Copyright xrow GmbH

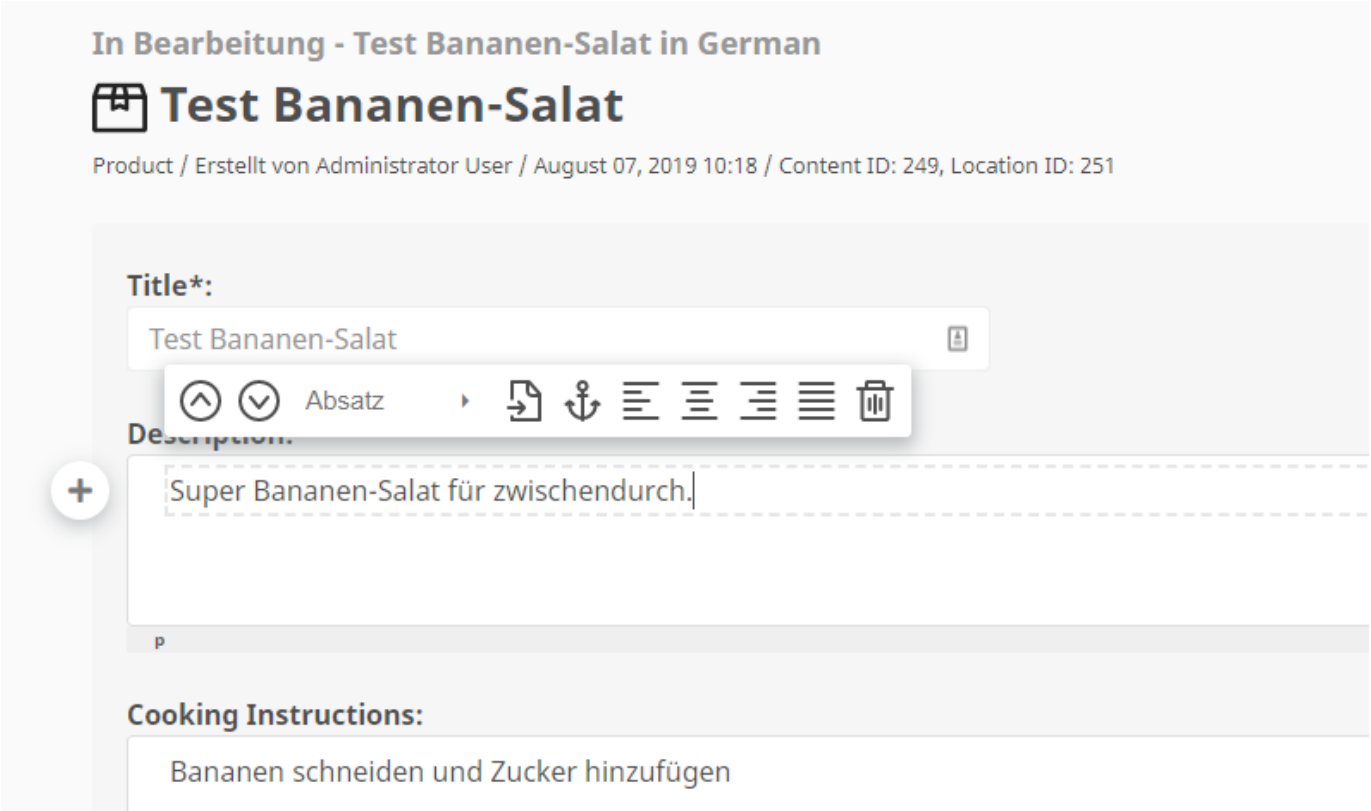


6.2.19 RichText-Editor

Der RichText-Editor öffnet sich bei Klick auf Textfelder im Bearbeitungsmodus von Objekten. Er beinhaltet vielfältige Formatierungsoptionen für Text als auch zum Einfügen von Medien oder Custom Tags.

Charakteristika des Editors sind:

- *Kontext-Sensivität* : Der Redakteur kann verschiedenste Bearbeitungsfunktionen nutzen, die sich mit der Art der markierten oder angeklickten Zeichen bzw. Bereiche ändert
- *Horizontale Leisten* : Die jeweiligen Bearbeitungsfunktionen werden durch Leisten dem Bearbeiter präsentiert

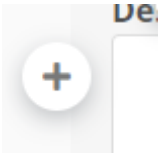


Textstrukturierungsmöglichkeiten

Copyright xrow GmbH

Eine wichtige redaktionelle Aufgabe ist das Strukturieren von Informationen. Der Texteditor bietet zum Strukturieren des Textes u.a. folgende Funktionen an:

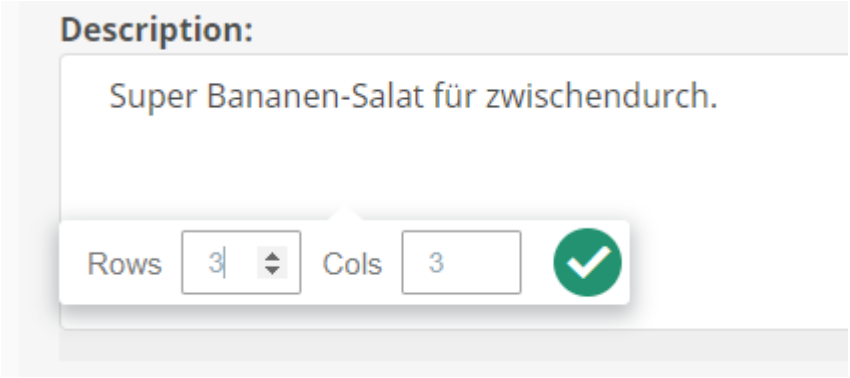
- Textabschnitt (im Dropdown-Menü „Absatz“)
- Überschriften setzen (Im Dropdown-Menü, z.B. Überschrift1)
- Fetten der Schrift (Klick auf "B", wenn Text ausgewählt)
- Kursiv-Setzen der Schrift (Klick auf "I", wenn Text ausgewählt)
- Unformatierten Text einfügen

Per Klick auf  öffnet sich ein Panel. Dort sind u.a. folgende Optionen möglich:

- Erstellen sortierter und unsortierter Listen mehrerer Ebenen
- Erstellen von Tabellen

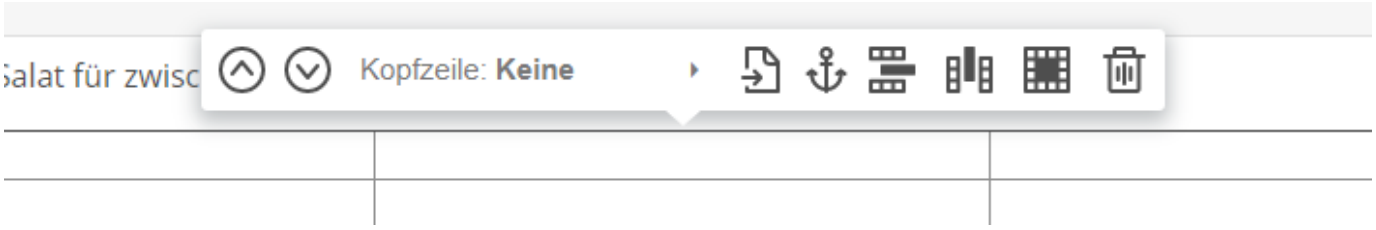
Erstellen von Tabellen

Über das Symbol kann eine Tabelle eingefügt werden. Für die Konfiguration der Tabelle erscheint zunächst ein Panel.



Nun muss die Anzahl der Zeilen und Spalten der Tabelle festgelegt werden. Durch Klick auf den Haken wird die gewünschte, leere Tabelle angelegt.

Befindet sich der Cursor innerhalb der Tabelle, so sind nun in der Funktionsleiste die Tabellenfunktionen zu sehen.



Mit der Auswahl "Kopfleiste" in der Funktionsleiste wird im oben sichtbaren Beispielwird die ausgewählte Zeile zur Kopfleiste.. Dadurch sind komplexe Formatierungen möglich. Wählen Sie andere Typen aus dem Dropdownmenü aus, um diese jeweils zu formatieren. Mit der Auswahl "Beide" werden sowohl die erste Zeile als auch die erste Spalte gleichzeitig formatiert.

Von links nach rechts sind für folgende Funktionen die Symbole dargestellt: * **Embed:** Ermöglicht das Einbetten von externen Inhalten in die Tabelle * **Anker:** Setzt einen sog. *anchor* bei der gewählten Stelle *(Eine*

Copyright xrow GmbH

Sprungmarke, die bei Aufruf von Links angesteuert wird) * **Zeile einfügen:** Fügt eine neue Zeile vor oder hinter der gewählten Zeile ein. Ermöglicht auch Löschung einzelner Zeilen * **Spalte einfügen:** Fügt eine neue Spalte links oder rechts von der gewählten Spalte ein. Ermöglicht auch Löschung einzelner Spalten * **Zellen-Anpassung:** Zeigt verschiedene Optionen für Zellen an *(Beispiele: Zellen zusammenführen, Zelle aufteilen)* * **Tabelle löschen:** Löscht die gesamte Tabelle ***(ACHTUNG: Die gesamte Tabelle wird augenblicklich bei Klick auf den Papierkorb gelöscht !)***

Im nächsten Schritt muss die Datenstrukturierung innerhalb der Tabelle erfolgen. Tabellen stellen Datenmengen übersichtlich dar. Dafür ist zu identifizieren, welche Zellen die Daten darstellen und welche Felder diese Datenmenge zusammenfassend beschreiben. Ein einfaches Beispiel soll dies verdeutlichen.

Description:

Super Bananen-Salat für zwischendurch.

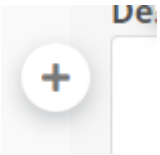
	Vormittags	Nachmittags
Montags	9:00 - 12:00 Uhr	15:00 - 17:00 Uhr
Dienstag	8:00 - 12:00 Uhr	15:00 - 18:00 Uhr
Mittwoch	10:00 - 13:00 Uhr	16:30 - 19:30 Uhr
Donnerstag	9:00 - 12:00 Uhr	15:00 - 18:00 Uhr
Freitag	8:00 - 13:00 Uhr	15:00 - 18:00 Uhr

In diesem Beispiel sind die Uhrzeitangaben die darzustellende Datenmenge. In der linken Spalte und in der ersten Zeile befinden sich die jeweiligen Spalten- bzw. Zeilenüberschriften. Wobei es in einer Tabelle nicht zwingend notwendig ist, Spalten- und Zeilenüberschriften gleichzeitig zu verwenden.

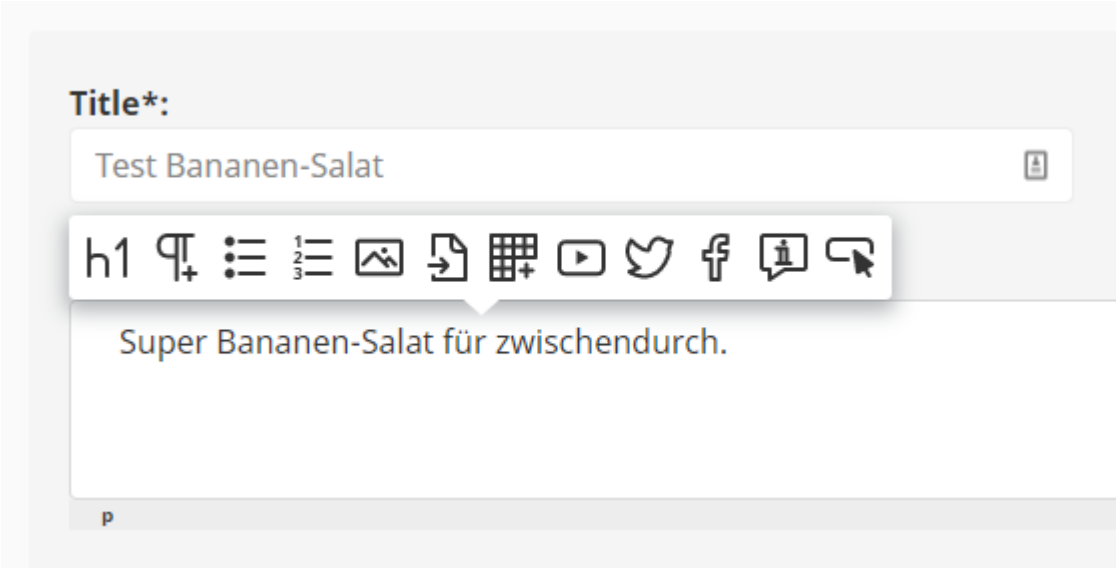
Standardmäßig werden alle Zellen zunächst als Datenzellen interpretiert und werden nicht gefettet dargestellt. Möchte man nun die Zellen zu einer Spalten- bzw. Zeilenüberschriften machen, muss in einer beliebigen Zelle jener Tabelle geklickt werden und in der Funktionsleiste unter 'Kopfzeile' die gewünschte Option gewählt werden (siehe oben).

Es sei an dieser Stelle davon abgeraten, Spalten- bzw. Zeilenüberschriften durch das Fetten des Textes zu simulieren.

Einfügen von Custom Tags

Ein Custom Tag kann über das Symbol  eingefügt werden. Custom Tags sind Funktionsmodule, die in sehr unterschiedlicher Ausprägung dem Redakteur zur Verfügung stehen können. Vorkonfigurierte Custom Tags sind aus dem erscheinenden Panel auswählbar:

Copyright xrow GmbH



Social Media :

- **YouTube** : Über das YouTube-Symbol kann ein Youtube-Video direkt per URL eingebettet werden. Zusätzlich kann eine Autoplay-Funktion aktiviert werden
- **Twitter** : Hiermit können Sie ein interaktives Feld direkt auf der Website einbetten, mithilfe dessen getweetet werden kann
- **Facebook** : Per Klick auf das Facebook-Symbol können Sie ein Facebook-Widget in die Website einbetten

Factbox : Erstellt einen Kasten, der als schnelle Informationsquelle dient. Wählen Sie dazu zunächst den Titel, den der Kasten auf der Website haben soll

Call to action : Erzeugt einen auffällig gefärbten Button, auf den der Kunde klicken kann

---

Die nachfolgenden Tags sind optional und *nicht* in der Standardinstallation enthalten:

Map

Möchte man eine Karte in den Fließtext einbinden, können auf dieser Karte POIs (Points Of Interest) dargestellt werden. Hierzu ist es nötig einen Knoten auszuwählen, unter dem wiederum Knoten liegen, die Geopositionen gespeichert haben. Diese werden dann auf der Karte dargestellt. Die Auswahl des Knotens kann über die Symbole (lens, files, bookmark) erfolgen. Zudem kann eingestellt werden, welches Kartenmaterial für die Karte genutzt werden soll. Zur Wahl steht die offizielle Stadt- und Regionskarte sowie OpenStreetMap.

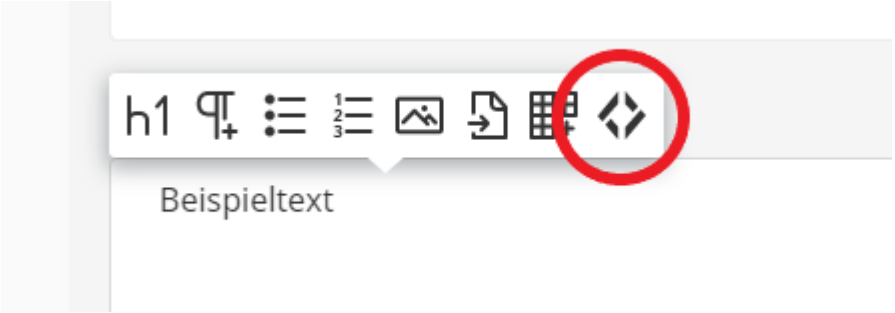
iFrame

Es kann sowohl ein iFrame mit einem externen als auch mit einem internen Link eingefügt werden. Die Wahl erfolgt über das URL-Dropdown-Menü. Zudem kann die Höhe des iFrames in Pixeln angegeben werden. Die Voreinstellung sind 400 Pixel.

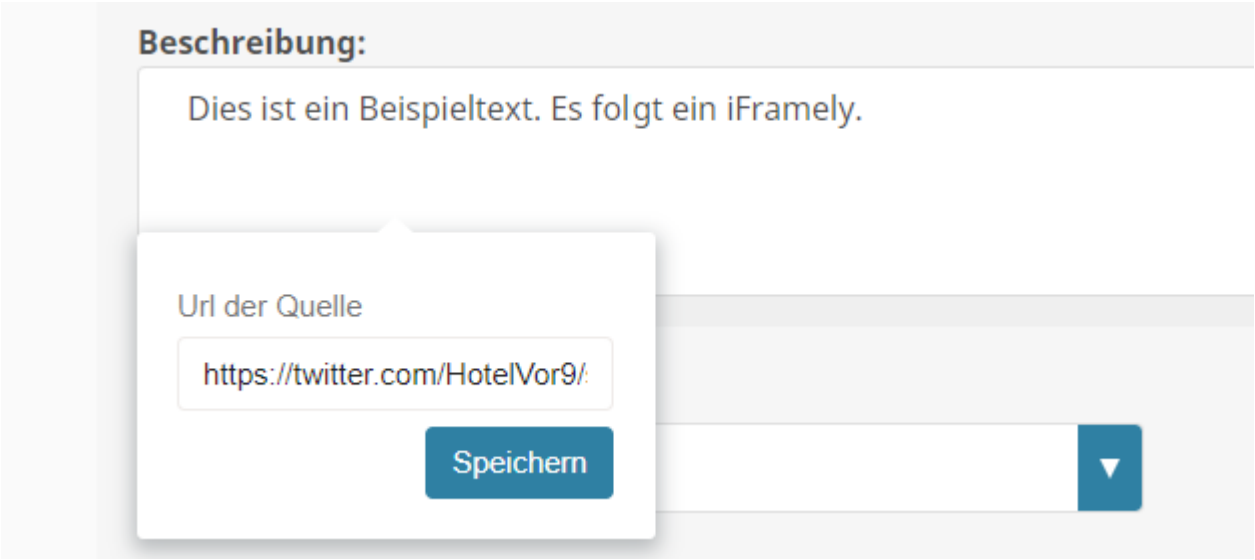
iFramely

Ein "iFramely"-Tag funktioniert ähnlich wie der iFrame-Tag; verhält sich jedoch deutlich flexibler, da die Technologie auf einem Docker-Container basiert. Das Symbol ist im Screenshot dazu rot eingekreist.

Copyright xrow GmbH



Nachdem Sie auf das iFramely-Symbol geklickt haben öffnet sich ein Feld. Geben Sie dort die Embed-URL der gewünschten Seite für das iFramely ein. Es handelt sich dabei um eine spezielle URL, die beispielsweise bei der Fuktion "Teilen..." auf Social Media generiert wird.



Das Ergebnis sieht beispielsweise so aus:

Copyright xrow GmbH

Veranstaltungsnavigator

Bei der Auswahl des „event_navigator“ wird ein spezielles Suchmodul für Veranstaltungen eingefügt. Bei dem Suchmodul kann die Überschrift redaktionell gewählt werden. Zudem kann eingegeben werden, in welchem Teilbaum nach Veranstaltungen gesucht werden soll. Dazu ist die Eingabe einer Knoten ID nötig. Die Voreinstellung ist der globale Veranstaltungskalender von "Hannover.de".

Werbebanner

Bei Bedarf kann der Redakteur Werbebanner mittels des Custom Tags „advison_banner“ im Fließtext platzieren. Über das Dropdown-Menü „Banner“ kann zwischen Fullsize Banner, Skyscraper und Rectangle gewählt werden.

Setzen von Ankern

Um einen Anker zu platziert, muss der Cursor zuvor an die gewünschte Stelle gesetzt werden, z.B. vor eine Zwischenüberschrift. Hierbei ist zu beachten, dass für das erfolgreiche Setzen eines Ankers kein Text markiert sein darf. Ein Anker kann über das Symbol (anchor) gesetzt werden. Im eingeblendeten Fenster muss ein eindeutiger Name für den Anker festgelegt werden. Dieser wird für die Bildung der URL (z.B. /#Anker1) genommen, die als Sprungmarke zu der gewünschten Stelle fungiert (Siehe hierzu Sprungmarke unter Setzen von Hyperlinks).

Setzen von Hyperlinks

Soll ein Link direkt auf ein oder mehrere Wörter des Fließtextes gelegt werden, so ist dieser Teil zu markieren und auf das Symbol (chain) in der Funktionsleiste des Texteditors zu klicken. Darauf erscheint ein Fenster zum konfigurieren des Links. Es können sowohl interne als auch externe Links eingefügt werden.

Interne Links (im Fließtext)

Möchte man einen Link auf ein anderes in Ibexa DXP gespeichertes Objekt (einen sogenannten internen Link) legen, so kann in dem ersten Dropdown-Menü „ezverbindung“ bzw. „ezobjekt“ ausgewählt werden. Bei „ezobjekt“ wird mit der Objekt ID des Objektes gearbeitet und der Link führt zum Hauptort des Objektes. Bei „ezverbindung“ wird mit der Konten ID gearbeitet und der Link führt zu diesem Ort im System. Die Auswahl des Knotens bzw. des Objektes kann über die Symbole (lens, files, bookmark) oder durch die direkte Eingabe der ID erfolgen.

Externe Links (im Fließtext)

Für die Eingabe externer Links ist das entsprechende Protokoll (http, https, ftp) aus der Liste zu wählen und die URL im Feld darunter einzutragen.

Sprungmarke

Für das Setzen einer Sprungmarke (d.h. einem Link, der zu einer gewünschten Stelle innerhalb des Fließtextes springt) gilt als Vorrausetzung, dass ein Anker (siehe "Setzen von Ankern Hyperlink") im Fließtext gesetzt wird bzw. wurde. Im Dropdown-Menü ist „Festpunkt“ auszuwählen und im Feld darunter der eindeutige Name des Ankers einzutragen.

E-Mail Verweis

Mittels „post“ kann ein E-Mail Verweis gesetzt werden. Eine valide E-Mailadresse ist im Feld darunter einzutragen. Bei Klick auf den Link öffnet sich beim Benutzer das Neue-Nachrichten-Fenster des Standard-E-Mail-Programms mit der eingetragenen E-Mailadresse im Empfängerfeld.

Auch kann über das Dropdown-Menü „Ziel“ gesteuert werden, ob der externe oder interne Link bei Klick im gleichen (aktiven) Browserfenster oder einem neuen Browserfenster bzw. Reiter geöffnet werden soll. In dem Feld „Titel“ kann der alternative Text (für Suchmaschinen und Vorlesefunktionen) für den Link hinterlegt werden. Mit dem Symbol (break chain yellow) kann der Hyperlink bei Bedarf wieder entfernt werden.

Einfügen von Bildern und weiterer Objekte

Beim Einfügen von Bildern oder anderer Objekte werden Objekte, die in Ibexa DXP gespeichert sind, referenziert. Daher empfiehlt es sich beim Einfügen von Bildern zunächst das Bild als Objekt anzulegen. Bei

Copyright xrow GmbH

Klick auf das Symbol (tree) bzw. (rod?) erscheint ein ein Suchfenster mit mehreren Suchoptionen, die über die Reiter anwählbar sind.

Nachdem das gewünschte Objekt ausgewählt wurde, erscheint ein neues Fenster mit den Einstellmöglichkeiten. Im ersten Dropdown-Menü kann ausgewählt werden, ob das Objekt oder eines seiner Orte referenziert werden soll. Wird die Objekt ID verwendet, wird das Objekt am Hauptort referenziert. Bei Bildern kann zudem die Größe im Dropdown-Menü „Größe“ ausgewählt werden. Sind für ein Objekt mehrere Layouts hinterlegt, kann zwischen diesen im Dropdown-Menü „Klasse“ gewählt werden. Wenn das Objekt nicht 100% der Breite einnimmt, kann das Objekt rechtsbündig oder linksbündig ausgerichtet werden. Die Einstellungen sind mit „OK“ zu bestätigen.

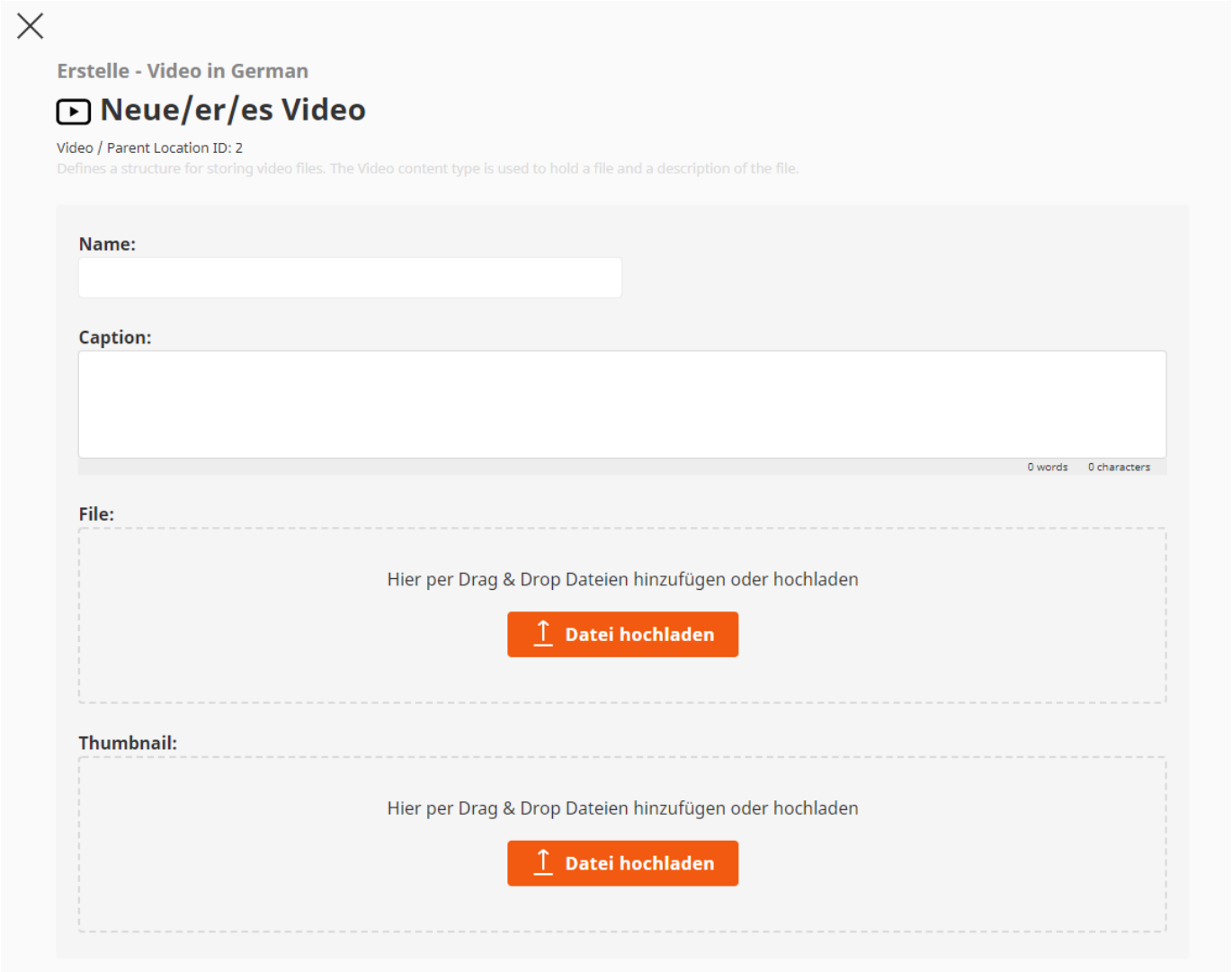
Editieren von eingefügten Elementen

Um erneut eines der oben genannten Elemente zu bearbeiten, muss der Cursor auf das zu bearbeitende Element gesetzt werden. Das zugehörige Symbol in der Funktionsleiste des Texteditors ist daraufhin aktiv und wird orange hinterlegt. Per Klick auf das Symbol erscheint das Editierfenster des entsprechenden Elements erneut. Dies gilt nicht für Tabellen. Bei Tabellen muss, wie bereits oben für das Setzen von Spalten- bzw. Zeilenüberschriften erklärt, über den Pfad auf der grauen Leiste unten im Texteditor navigiert werden. Um die Tabelle zu editieren, ist das erste Element auszuwählen.

6.2.20 Video

Mittels des Video-Datentypen können digitale Videos und Audio nahezu aller Formate in beliebiger Größe im System gespeichert werden. Mit dem Button "Datei hochladen" kann eine lokale Datei hochgeladen werden. Im Datentypen werden die konvertierten Dateien angezeigt.

Copyright xrow GmbH



Letztes Update: February 10, 2023

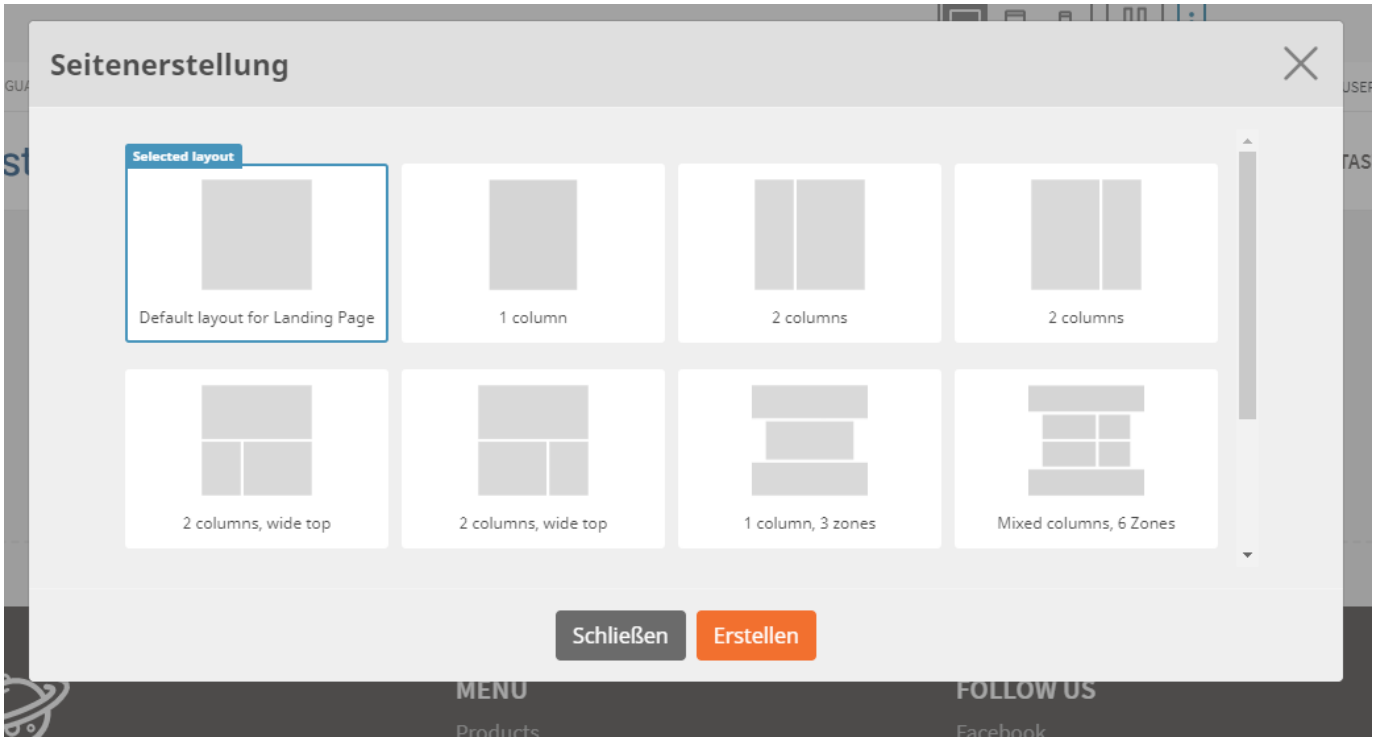
Copyright xrow GmbH

7. Page Builder

Mit dem Page Builder lassen sich komplette Übersichtsseiten (als sog."Landing Page") redaktionell erstellen. Das Grundkonzept dabei ist neben dynamischen Inhalten und einem fließenden Layout, dass bereits im System existierende Inhalte referenziert werden. Damit lassen sich die auf der Webseite veröffentlichten Inhalte aktuell halten sowie gebündelt und übersichtlich darstellen.

7.1 Layout-Wahl

Um eine Übersichtseite als Landing Page zu erstellen, muss zunächst ein Layout gewählt werden. Dieses setzt sich aus Blockzonen zusammen. In den Blockzonen werden die Elementblöcke platziert, mithilfe dieser der bereits existierende Inhalt referenziert werden kann.

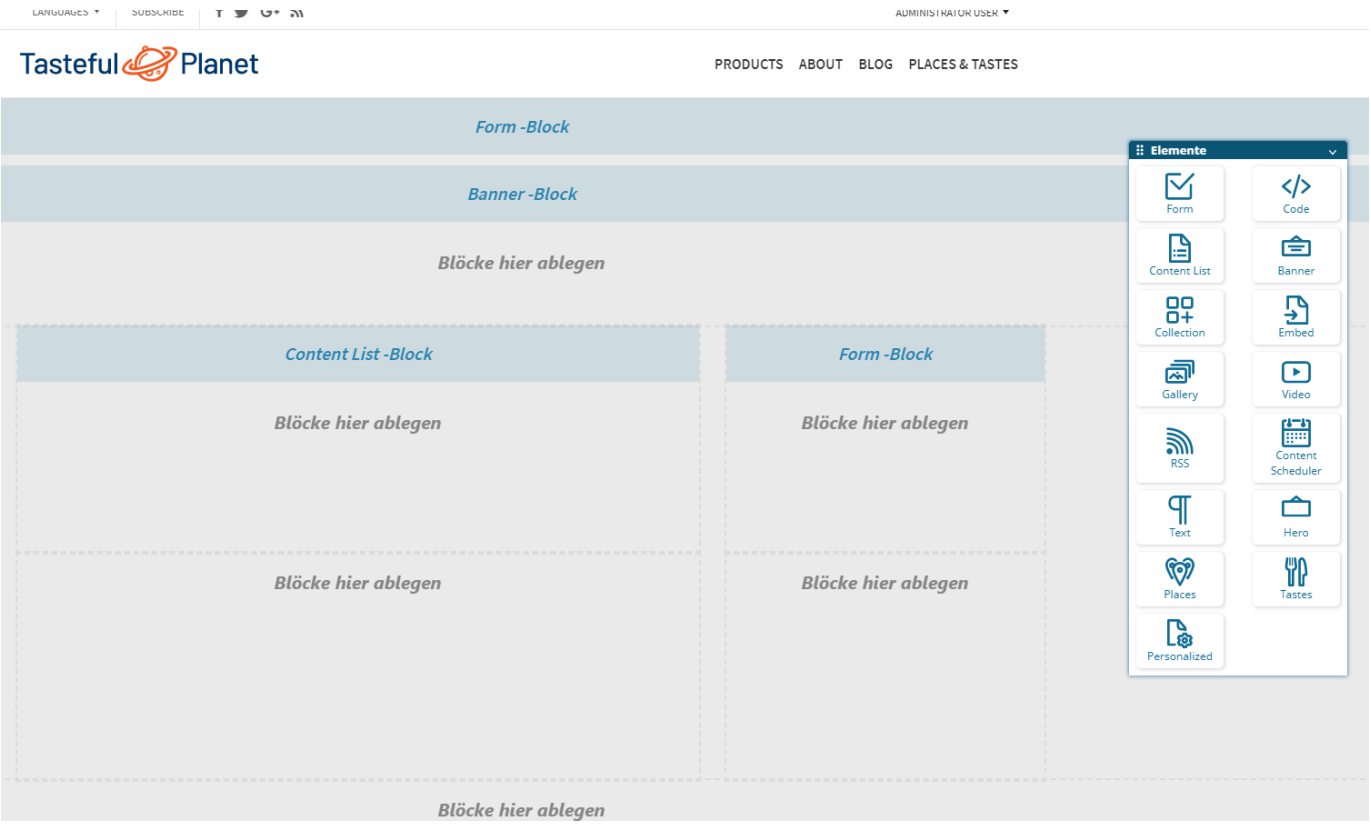


Danach erscheint das Hauptfenster mit einenem Blöcke-Panel auf der rechten Seite und einer Toolbar oben.

7.2 Die Funktion der Blöcke

Der Redakteur kann aus einem Panel rechts den gewünschten Elementblock auswählen und der Zone hinzufügen.

Copyright xrow GmbH



Ein Elementblock referenziert ein oder mehrere Objekte. In der Regel fungiert ein Elementblock als Teaser für die Inhalte des Objekts. Grundsätzlich kann zwischen Elementblöcken unterschieden werden, in denen ein oder mehrere Objekte manuell hinzugefügt werden können und zwischen Elementblöcken, bei denen eine Quelle angegeben wird. Daneben gibt es noch Spezialblöcke, die sich je nach Anwendungsfall stark unterscheiden können.

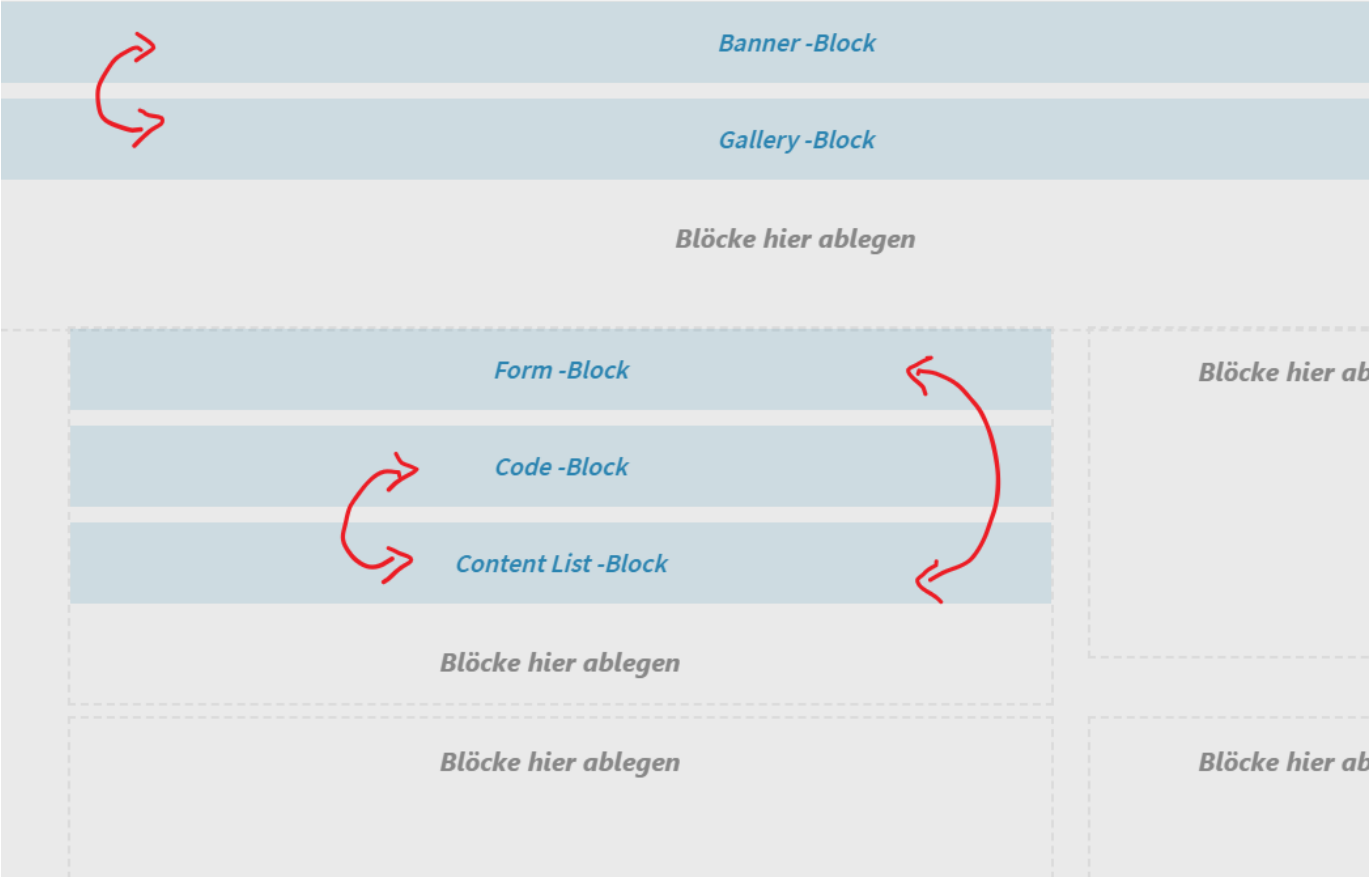
Copyright xrow GmbH

Übersicht der Elementblöcke

Name des Blocks	Erläuterung
Form	Ermöglicht das Einfügen von Inhalten aus dem Formulargenerator
Code	Hiermit lässt sich Quellcode korrekt anzeigen
Content List	Eine Liste mit Inhalten kann durch den Nutzer geöffnet werden
Banner	Ermöglicht die Einblendung eines (Werbe-)Banners per URL
Collection	Ähnlich Content List, ermöglicht zusätzlich verschiedene Inhalte
Embed	Hier wird der Inhalt vollständig in die Seite eingebettet
Gallery	Wählen Sie hier einen Galerie-Ordner in Ibexa DXP aus, dessen Bilder als Galerie präsentiert werden sollen
Video	Hiermit kann ein Video auf der Website integriert werden
RSS	Ermöglicht das Abrufen und Anzeigen von RSS-Feeds
Content Scheduler	Inhalte können mit diesem Block zu festgelegten Terminen angezeigt werden
Text	Fügen Sie hiermit ein Textfeld mit RichText-Formatierung ein
Hero	Hiermit wird ein besonders prominentes Banner beim Laden der Website eingeblendet
Places	Blendet eine Karte ein, die Orte eines ausgewählten eZ Place-Ordners zeigt
Tastes	Ein spezieller Block der Demo-Version von Ibexa DXP; ein Beispiel für eine eigene Klasse
Personalized	Ein Block, dessen Eigenschaften frei einstellbar sind

Die Dynamik der resultierenden Seiten wird zum einen dadurch erreicht, dass sich innerhalb einer Zone die Blöcke automatisch anordnen. Sie fließen regelrecht von unten nach oben. Die Reihenfolge dabei spiegelt sich durch die Anordnung der hinzugefügten Blöcke wider. Diese ist per *drag and drop* am jeweiligen Block zu steuern (siehe nächste Abbildung; die roten Pfeile zeigen einige Möglichkeiten auf, die Blöcke neu anzuordnen).

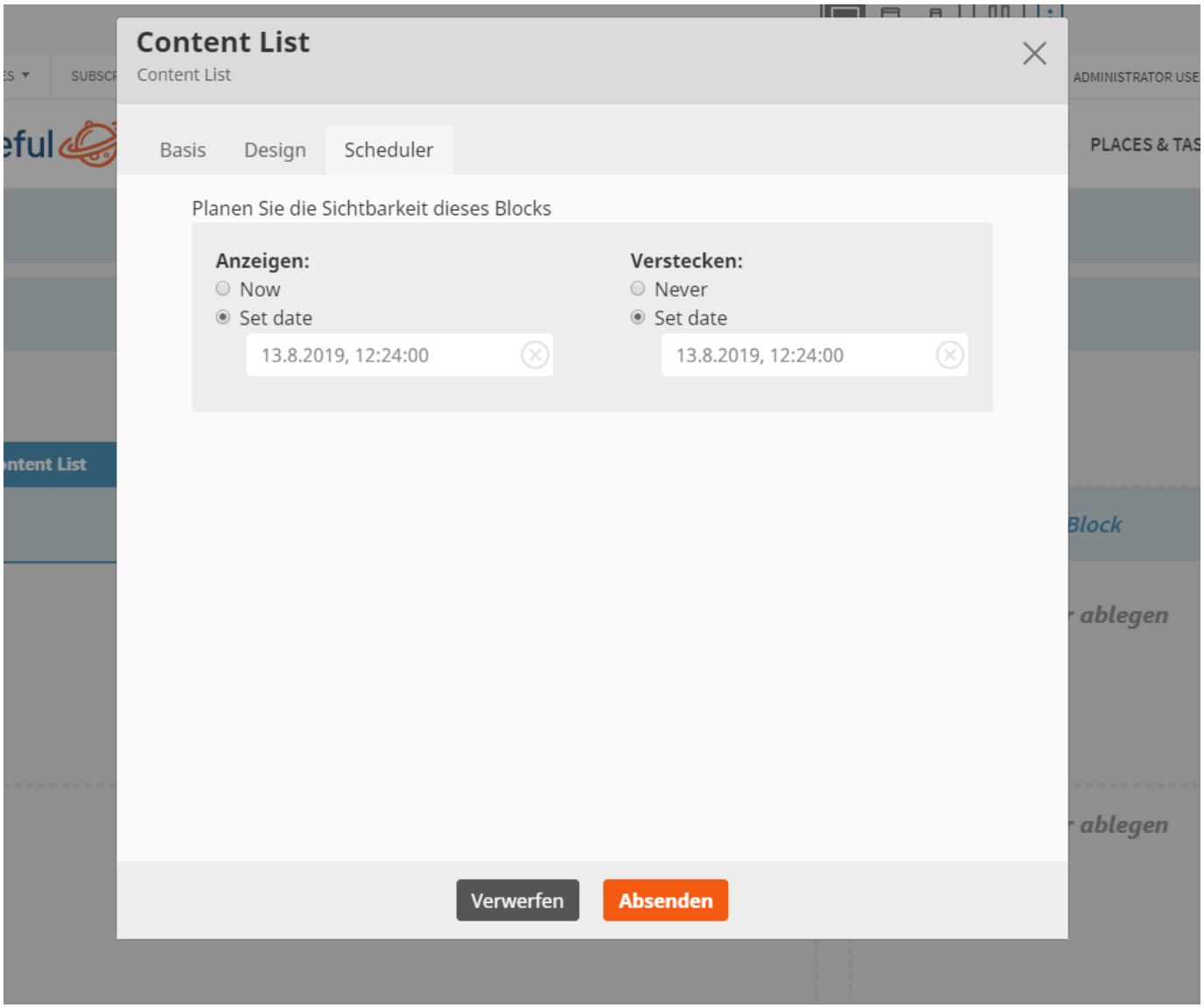
Copyright xrow GmbH



Zum anderen können die Objekte innerhalb eines Blockes, aber auch zwischen Blöcken, durch einen redaktionell steuerbaren Workflow fließen. Der Workflowprozess für Objekte steht hauptsächlich in den manuell bestückbaren Blöcken zur Verfügung.

Es ist möglich, die Sichtbarkeit eines Blocks festzulegen. Klicken Sie dazu auf das Zahnrad-Symbol eines ausgewählten Objekts. Wählen Sie dann unter dem Reiter 'Scheduler', ab wann das Objekt sichtbar oder zu welchen Zeitpunkten es versteckt sein soll.

Copyright xrow GmbH

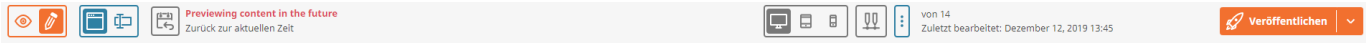


Zudem gibt es die Möglichkeit Objekte beliebig rotieren zu lassen. Dafür kann ein Rotationsintervall gesetzt werden (Diese Funktion ist je nach Caching-Verhalten der Seite eingeschränkt verfügbar). Da ein Block mehrere Darstellungsmöglichkeiten auf der Webseite besitzen kann, gibt es die Möglichkeit (oben rechts) im Block die Ansicht des Blocks einzustellen.

Dabei ist zu beachten, dass nicht jeder Block in jeder Zone eine geeignete Ansicht hat und die Ansicht, die ausgewählt wird, mit der Breite der Zone übereinstimmen muss. Befindet sich in der Auswahlliste keine passende Ansicht, kann der Block nicht in der ausgewählten Zone genutzt werden, da es kein Design für den Block in der Zone gibt.

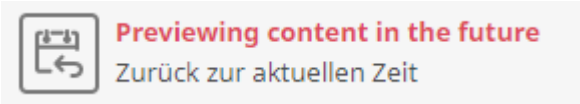
7.3 Die Toolbar

Oben befindet sich die horizontale Toolbar, die mittels nützlicher Funktionen die Arbeit mit den Blöcken erleichtert.



Copyright xrow GmbH

Im Folgenden finden Sie einen Überblick über die Bedeutung dieser Funktionen:

Schaltfläche	Beschreibung
	Wechselt zwischen Vorschau- und Bearbeitungsmodus. Dabei handelt es sich um eine Vorschau, wie ein Besucher die Seite im Browser sehen würde.
	Schaltet zwischen Seiten- und Felderansicht um.
	Hiermit sehen Sie eine Vorschau die auch Inhalte derjenigen Blöcke beinhaltet, die zeitgesteuert aktiv werden.
	Schaltet zwischen Ansichten verschiedener Gerätetypen um. So können Sie beim Bearbeiten auf einem Desktop-PC sehen, wie die Webseite auf z.B. einem Smartphone aussehen würde.
	Zeigt Ihnen die Änderungen der aktuellen Seite (die von Ihnen oder anderen Redakteuren vorgenommen worden sind) als Zeitleiste.
	Ermöglicht Wechsel des Layouts, Anpassen der Übersetzungen sowie das Löschen der Seite. Weitere Optionen sind hier ebenfalls zu finden.

Letztes Update: February 13, 2023

Copyright xrow GmbH

8. Zusätzliche Hilfe

8.1 Sonderzeichen

Weiches Trennzeichen

Lange Wörter können in Menüs oft schlecht oder gar nicht dargestellt werden. Beispiel: "Feuerwehrrettungshubschrauberlandeplatz"

Mithilfe des sog. "weichen Trennzeichens" kann ein Zeilenumbruch jedoch an einer selbst gewählten Stelle erzwungen werden,
falls im Webbrowser der Platz bei der Darstellung jener Zeile zu knapp wird.

Unter Windows tut man dazu folgendes an der gewünschten Stelle:

1. ALT-Taste drücken und gedrückt halten
2. "0" auf dem Ziffernblock drücken
3. "1" auf dem Ziffernblock drücken
4. ALT-Taste loslassen

Falls die Tastatur keinen Ziffernblock hat (wie bspw. Laptop-Tastaturen), kann zusätzlich zur ALT-Taste noch die FN-Taste gedrückt und gehalten werden;
dann können auch die Zahlen der Zahlenreihe genutzt werden.

Wichtig:

Moderne Webbrowser unterstützen dieses Sonderzeichen. Alte Browser (bspw. Internet Explorer 8 oder Opera 10) nicht immer.

Weiterführende Informationen:

http://de.wikipedia.org/wiki/Weiches_Trennzeichen

Letztes Update: February 13, 2023

Copyright xrow GmbH

9. Tipps für ein besseres Google Ranking

Damit eine Seite auf den vorderen Plätzen erscheint, muss eine Vielzahl an Kriterien erfüllt sein. Google verwendet rund 200 Merkmale, um eine Seite zu bewerten. Das oberste Ziel von Google ist es, für die verschiedenen Suchbegriffe für den Benutzer das bestmögliche, relevanteste Ergebnis zu liefern. Als Redakteur sollte man prinzipiell darauf achten, dass die Seite nicht für die Suchmaschine optimiert wird, sondern für den Leser. Wenn man nämlich guten Inhalt produziert, wird dieser weiter empfohlen, man bekommt Links von anderen Webseiten. Und das ist nach wie vor eines der wichtigsten Kennzeichen für Google. Der Artikel sollte stilistisch gut geschrieben sein, nicht zu lang, keine Textwüste, sondern mit Bildern und weiteren Informationen aufgelockert werden. Zehn Tipps für ein besseres Google Ranking

1. Suchbegriffe überlegen. Welche Suchbegriffe sollte der Besucher eingeben, damit die Seite gefunden wird? Findet man die Seite in der eigenen Suche unter diesen Suchbegriffen? Nach wie vor einer der häufigsten Gründe, dass eine Seite unter einem Suchbegriff nicht gefunden wird, ist, dass dieser gar nicht auf der Seite steht. Achtung: Wenn Text in Grafiken steht, kann das die Suchmaschine nicht lesen.

   Tipps: a. Überprüfen, ob Google die Seite unter dem Suchbegriff findet. Folgendes in die Google Suche eingeben: site:www.meineseite.de Mein Suchbegriff In diesem Fall listet Google alle Seiten von www.meineseite.de auf, die Mein Suchbegriff beinhalten. b. Überprüfen, ob es Synonyme gibt, die häufiger

Copyright xrow GmbH

verwendet werden. c. Externe Leute fragen, was sie bei der Suche eingeben würden, damit sie eine bestimmte Seite finden. Da erlebt man häufig Überraschungen…

1. Meta Titel Ein guter Meta Titel ist die halbe Miete. Der Meta Titel ist die blau unterstrichene Überschrift der Seite, die in den Suchmaschinen angezeigt wird (Im Unterschied zur eigentlichen Überschrift der Seite). Dieser Meta Titel sollte unbedingt den wichtigsten und zweitwichtigsten Suchbegriff beinhalten und so formuliert sein, dass man ihn gerne anklicken würde. a. Länge: Minimal 10 Zeichen, max. 60 Zeichen. Beste Ergebnisse erzielt man mit 54-57 Zeichen Länge. b. Der wichtigste Suchbegriff (-phrase) steht am Anfang. c. Man kann Trennzeichen verwenden wie den senkrechten Strich |, das Größer Zeichen > oder den Bindestrich, um einzelne Begriffe zu trennen. d. Der Metatitel darf nur ein einziges Mal vorkommen. (Vorsicht bei Inhalten, die auf mehrere Seiten aufgeteilt sind. Die zweite Seite hat oft den gleichen Titel wie die erste.) e. Oft hilft es, übergeordnete Kategorien in den Titel mit aufzunehmen. f. Wenn es einen Markennamen gibt, der für das Projekt wichtig ist, z.B. der Name der Domain, dann diesen am besten ans Ende des Titels stellen. Ausgenommen: Homepage, da zu Beginn.
2. Meta Beschreibung Ebenso wie der Meta Titel wird die Meta Beschreibung im Suchmaschinen Ergebnis angezeigt. Sie ist auf der eigentlichen Seite unsichtbar. Sie sollte den Inhalt einer Seite kurz zusammenfassen. Ebenfalls sollte sie die wichtigsten Keywords enthalten und so interessant geschrieben sein, dass Besucher gerne klicken. a. Länge: 70 bis 160 Zeichen, idealerweise Richtung 156. b. Google kann vorhandene Beschreibungen ignorieren und einen anderen Textausschnitt aus der Seite wählen. c. Die Beschreibung sollte ebenfalls einmalig sein (Siehe Meta Titel). Es ist besser, statt einer doppelten Beschreibung keine zu haben, dann wählt Google von der Seite eine Beschreibung aus. d. Wichtige Suchbegriffe näher an den Anfang stellen.
3. H1 Überschrift Nicht nur für Google ist eine gute Überschrift wichtig, sondern natürlich auch für den Besucher. a. Es sollte nur eine H1 Überschrift pro Seite existieren. b. Die H1 Überschrift sollte auch die erste im HTML Dokument sein. (Nicht mit H2 beginnen und z.B. als Dachzeile verwenden.) c. Der wichtigste Suchbegriff sollte vorkommen d. Wichtige Suchbegriffe näher an den Anfang stellen.
4. H2 bis H6 Überschriften Ein guter, längerer Text sollte mit Zwischenüberschriften gegliedert werden. Das erhöht den Lesefluss und auch die Qualität des Textes. In den meisten Fällen kommt man mit H2 und H3 Überschriften aus. Wenn man diese Überschriften verwendet, sollte man darauf achten, dass die logische Abfolge stimmt. Richtig: H1 H2 H3 H3 H3 H2 H3 H3 … Falsch: H1 H3 H2 H3 H2 … Hier wird eine H3 Überschrift vor der H2 Überschrift gesetzt.
5. Bildunterschriften Suchmaschinen und natürlich auch z.B. blinde Menschen können weder das Bild sehen noch Texte auf dem Bild lesen. Deswegen ist es sehr wichtig, jedes Bild kurz zu beschriften. Ebenfalls sollte man Copyright und Fotograf angeben, wenn möglich.
6. Text Struktur Aus SEO Sicht ist es besser, einen längeren Text zu haben als ihn auf mehrere Seiten aufzuteilen. Wichtig ist eine gute Struktur, der Text sollte durch Zwischenüberschriften und Bilder aufgelockert werden. Weiterführende Informationen sind auch gut. Die Suchbegriffe müssen unbedingt im Text vorkommen. Man sollte vermeiden, die Suchbegriffe zu häufig zu verwenden. Nach allen 3-4 Sätzen kann man einen Absatz machen.
7. Links im Text Links im Text zu anderen Seiten haben den höchsten Wert im Vergleich zu den restlichen Links auf der Seite (Navigation, Footer etc.). Je mehr Links man im Text setzt, desto weniger ist der einzelne wert. Man sollte die Links nicht mit Suchbegriffen überladen, sonst darauf achten, dass sie möglichst „natürlich“ klingen.
8. Doppelter Inhalt Wenn Inhalte (z.B. Absätze) von einem Artikel in einen oder mehrere andere Artikel kopiert werden, dann spricht man von „duplicate content“ – doppeltem Inhalt. Google entwertet solche Kopien. Wenn man ein und denselben Artikel an mehreren Orten veröffentlicht, dann kann das Redaktionssystem mit der Hilfe von „Canonical Tags“ Google mitteilen, an welcher Stelle das Original ist, es findet keine Entwertung statt.
9. Rich Snippets – Strukturierte Daten Man kann eine Seite mit so genannten „Rich Snippets“ – strukturierten Daten – auszeichnen. Zu diesen strukturierten Daten gehört z.B. bei einer Veranstaltung das Datum. Google kann dann in den Suchergebnissen gleich das Datum der Veranstaltung anzeigen. Voraussetzung dafür ist, dass Veranstaltungen als solche eingegeben werden und nicht etwa als Artikel. Nur in diesem Fall kann das System im Hintergrund die richtigen Daten unterbringen.

Letztes Update: February 13, 2023

Copyright xrow GmbH