

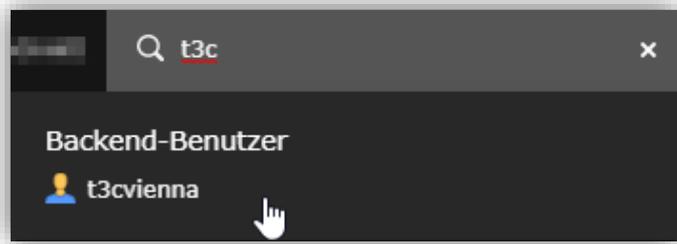


# SkillDisplay Certified Professional

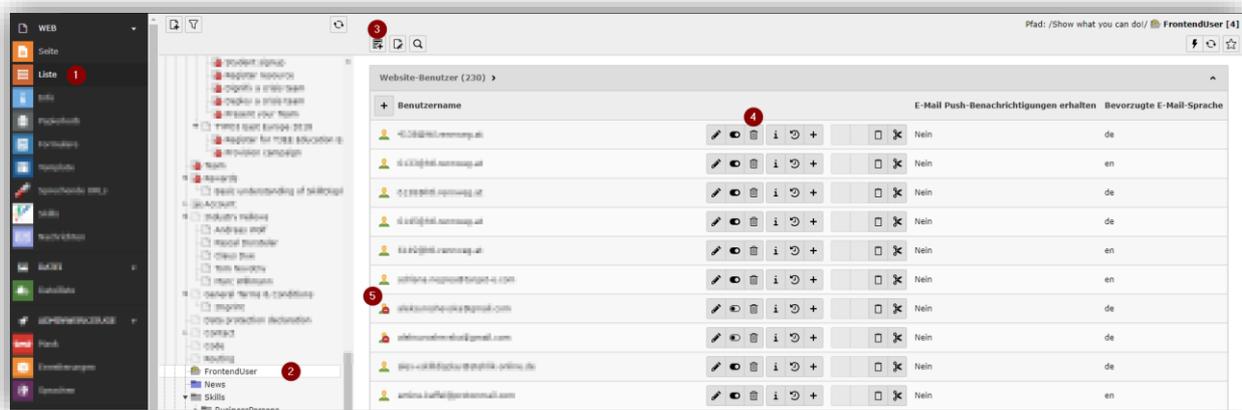
SkillDisplay Backend

# Benutzerverwaltung

Registrierte Benutzer (Frontend User) können über das Listen Modul (1) des Backends verwaltet werden. Für die Bearbeitung eines bestimmten Benutzerkontos ist die Suche der schnellste Weg, um die Bearbeitungsmaske zu erreichen.

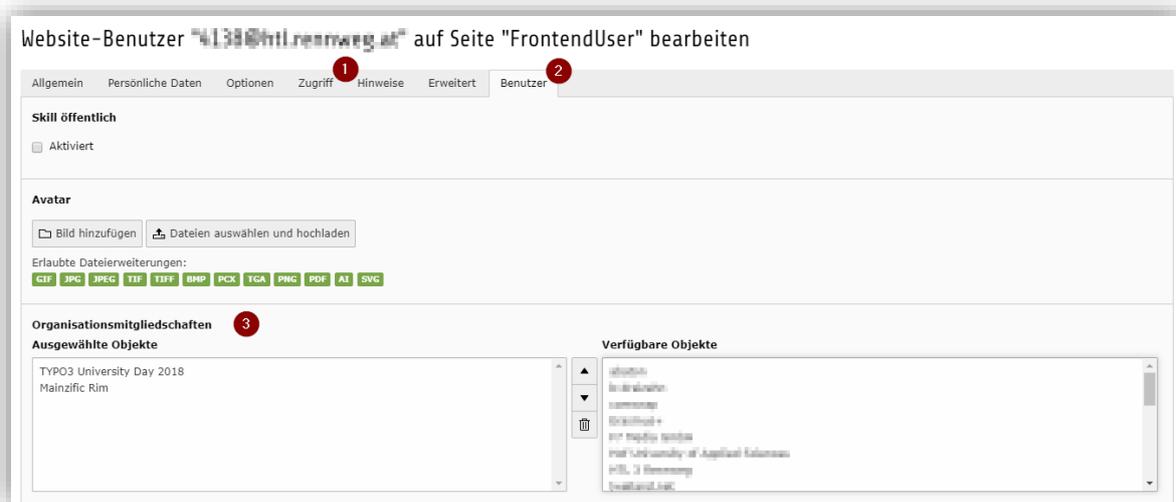


Neben der Registrierung über die Benutzeroberfläche der Plattform können auch hier neue Benutzerkonten erstellt werden (3), oder bestehende Konten gelöscht werden (4). Die Benutzerverwaltung gibt Auskunft ob ein Benutzer aktiv oder gesperrt ist (5).



Im Zugriff-Tab (1) der Bearbeitungsmaske kann ein Benutzerkonto bis auf weiteres gesperrt werden, eine Anmeldung auf der Plattform ist dann nicht mehr möglich.

Neben allgemeinen Benutzerdaten (Name, E-Mail-Adresse usw.) können SkillDisplay-spezifische Einstellungen über den Benutzer-Tab (2) eingestellt werden. Hier lassen sich Zugehörigkeit zu Organisationen sowie administrative Rechte für Organisationen gesetzt werden (3).



# Organisationen verwalten

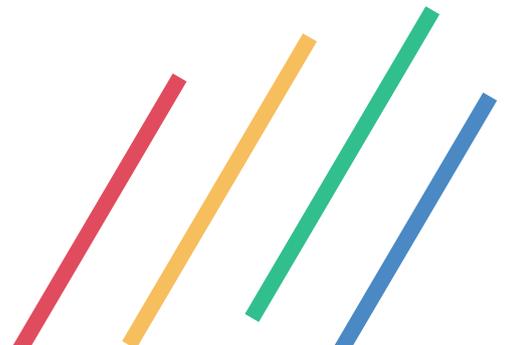
Über das Listenmodul können Brands (Organisationen) erstellt und bearbeitet werden. Im Verzeichnis Skills befinden sich aktuell eingerichtete Organisationen, alternativ kann die Verzeichnisstruktur den eigenen Ansprüchen angepasst werden.



Die Erstellung einer neuen Organisation erfolgt über den Button „Neuer Eintrag“ und Wahl des SkillDisplay Elements „Brand“.

Bei Erstellung oder Bearbeitung einer Organisation können gängige Eigenschaften (Name, Logo, Beschreibung, usf.) eingegeben werden. Es ist außerdem möglich direkt Benutzerkonten als Mitglieder der Organisation zu setzen. Die Erteilung von administrativen Rechten zu Organisationen erfolgt in der Benutzerverwaltung.

Die Erstellung eines Verifizierenden kann ebenfalls über die Auswahl zur Erstellung eines neuen Listen Eintrags erfolgen.

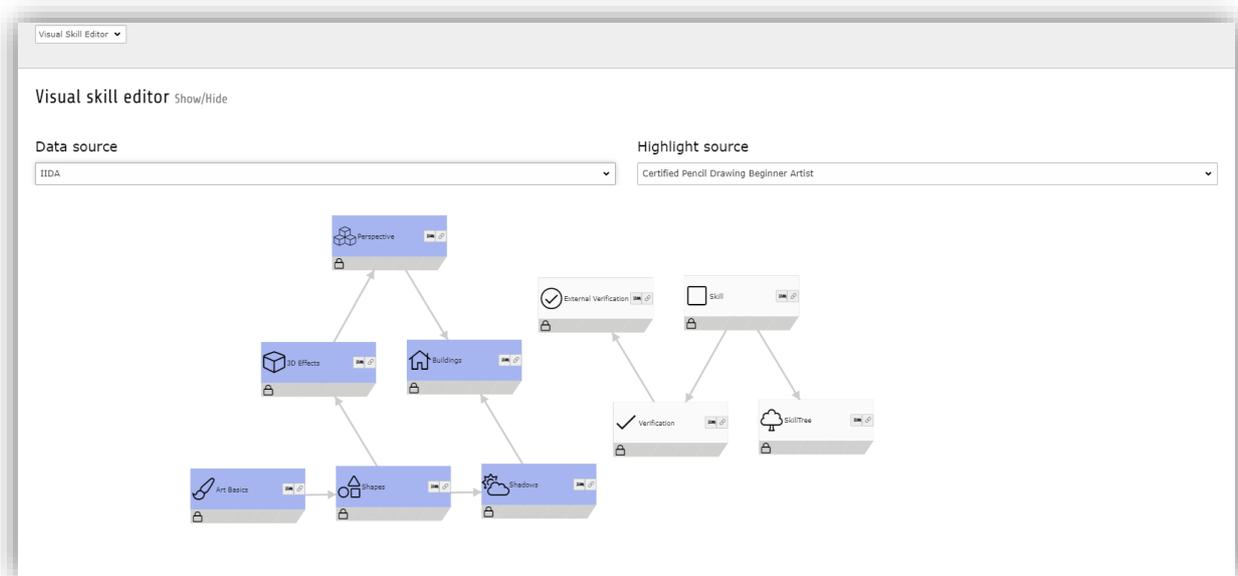


# Visual Skill Editor

Der Visual Skill Editor dient der Erstellung und Bearbeitung von Skills und SkillTrees mit Hilfe einer grafischen Benutzeroberfläche. Wichtig für die Arbeit mit dem Editor ist zu wissen, in welchem Kontext man gerade arbeitet – dabei helfen der Filter nach Datenquelle und ein Werkzeug zur Hervorhebung. Gefiltert/Hervorgehoben werden kann nach:

- SkillSet – zeigt alle Skills des gewählten SkillSets
- Marke – zeigt alle SkillTrees und enthaltenen Skills, die der jeweiligen Marke zugeordnet sind. Marken sind in der Regel mit Organisationen gleichzusetzen.
- Skill – zeigt den Skill und alle durch Abhängigkeiten verknüpfte Skills

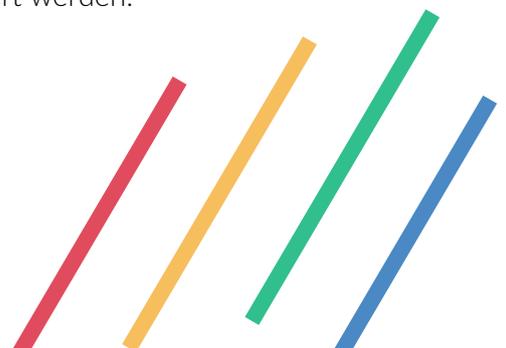
Skills aus dem Kriterium zur Hervorhebung werden farblich markiert.



Ein neuer Skill kann durch Klick mit der rechten Maustaste auf die Arbeitsfläche erstellt werden. Nach Vergabe des Namens und Speichern kann der Skill verknüpft werden. Ein Klick auf das Link-Icon erzeugt einen Pfeil, ein Klick auf den Ziel-Skill definiert diesen als Voraussetzung für den neuen Skill.

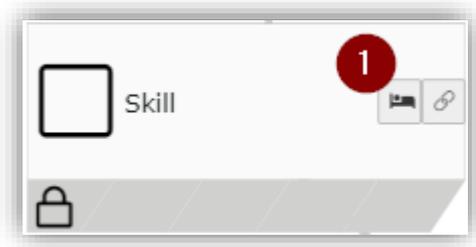
Diese Abhängigkeiten wirken sich auf die empfohlenen Skills in der Darstellung von SkillSets aus – es werden Skills empfohlen, die keine Abhängigkeiten haben, oder deren Abhängigkeiten bereits erlernt wurden.

Ein Klick auf den Namen des Skills öffnet die Eingabemaske für die Eingabe der weiteren Eigenschaften eines Skills. Auch hier können Abhängigkeiten definiert werden.



## Dormant Skills

Ein Skill, der nicht länger verifiziert werden können soll - etwa, weil er veraltet ist - kann schlafend („dormant“) gestellt werden. Bereits erteilte Verifizierungen bleiben gültig und weiterhin sichtbar, aber der Skill ist bis auf weiteres nicht für neue Verifizierungen verfügbar. Ein Skill kann im Visual Skill Editor über das Dormant-Icon oder in der Eingabemaske schlafend gestellt werden.



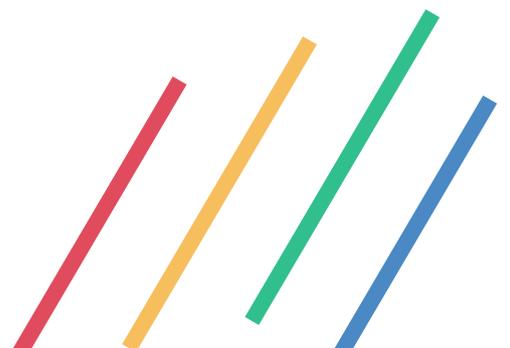
Endgültig gelöschte Skills scheinen auch nicht mehr in bereits erteilten Verifizierungen auf.

## Proxy Skills

Proxy Skills dienen der Darstellung von Skills, deren Erlernen aber nicht im Rahmen von SkillDisplay nicht unterstützt werden kann, oder erst zu einem späteren Zeitpunkt unterstützt wird. Das erlaubt Voraussetzungen zu definieren, die für Skills bestehen sollen, aber nicht von der Plattform abgedeckt werden.

Also Folge daraus dürfen Proxy Skills selbst keine Abhängigkeiten aufweisen. Proxy Skills können zu einem späteren Zeitpunkt zu regulären Skills ausformuliert werden.

Proxy Skills sind ein Gedankenspiel für die Modellierung des SkillTrees, in der Erstellung und Bearbeitung handelt es sich um reguläre Skills.



# SkillSets definieren

Über das Listenmodul können SkillSets erstellt und bearbeitet werden. Im Verzeichnis Skills befinden sich aktuell eingerichtete SkillSets, alternativ kann die Verzeichnisstruktur den eigenen Ansprüchen angepasst werden.

Die Erstellung eines neuen SkillSets erfolgt über den Button „Neuer Eintrag“ und Wahl des SkillDisplay Elements „SkillSet“.

Ein SkillSet muss einer Organisation als Urheber zugeordnet werden, um die Herkunft des SkillSets für Lernende auszuweisen. Bestehende Organisationen können in der Bearbeitungsmaske zugewiesen werden. Eine Beschreibung sollte zusätzliche Informationen und idealerweise eine Einschätzung über die Lerndauer enthalten. Im SkillSet enthaltene Skills können ebenfalls in der Eingabemaske definiert werden. Im Zugriff-Tab der Eingabemaske kann der Zugriff auf den SkillSet definiert werden, um bspw. einen noch nicht fertiggestellten SkillSet bis auf weiteres zu verbergen.

Syllabus und SkillListe des SkillSets können im Visual Skill Editor als PDF exportiert werden. Dazu in den Filtern den gewünschten SkillSet einstellen und die Export-Buttons benutzen.



# Statistiken

Für alle verwalteten Marken/Organisationen sind erteilte Verifikationen als CSV-Export verfügbar. Festgehalten werden:

- Anfrage-Datum der Verifizierung
- Datum der Bestätigung der Verifizierung
- Verifizierter Skill
- Typ der Verifizierung
- Verifizierter Benutzer
- Verifizierender Benutzer
- Organisation

