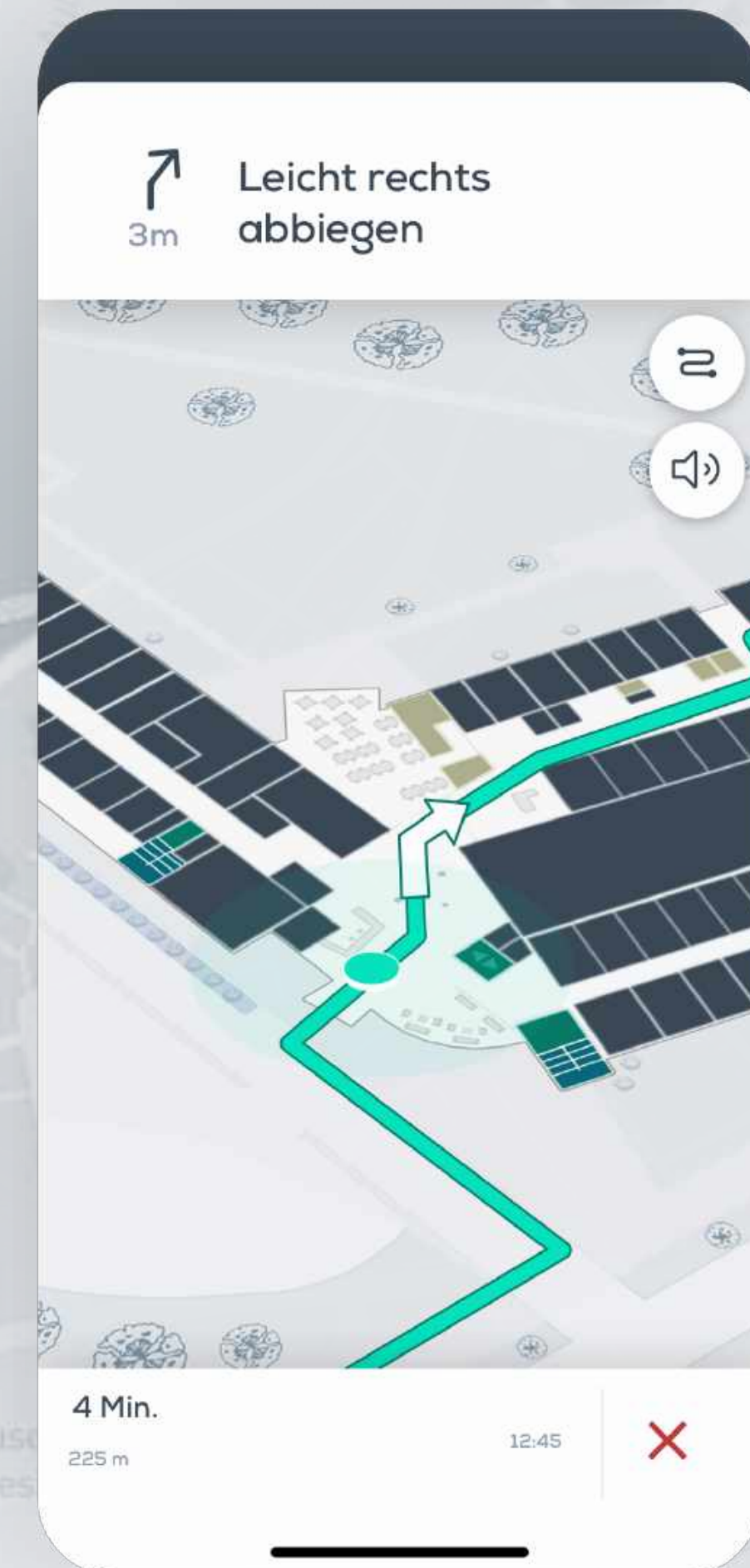




Handbuch Kundenportal

Gebäudemanagement mit wenigen Klicks

Version 3 vom 01. Januar 2023



GA | Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Grundlagen

LogIn & Menüführung

Kapitel 2: Der Graph

Wegenetz anlegen

Routen sperren und verändern

Wegenetz validieren und speichern

Kapitel 3: Navigationsziele

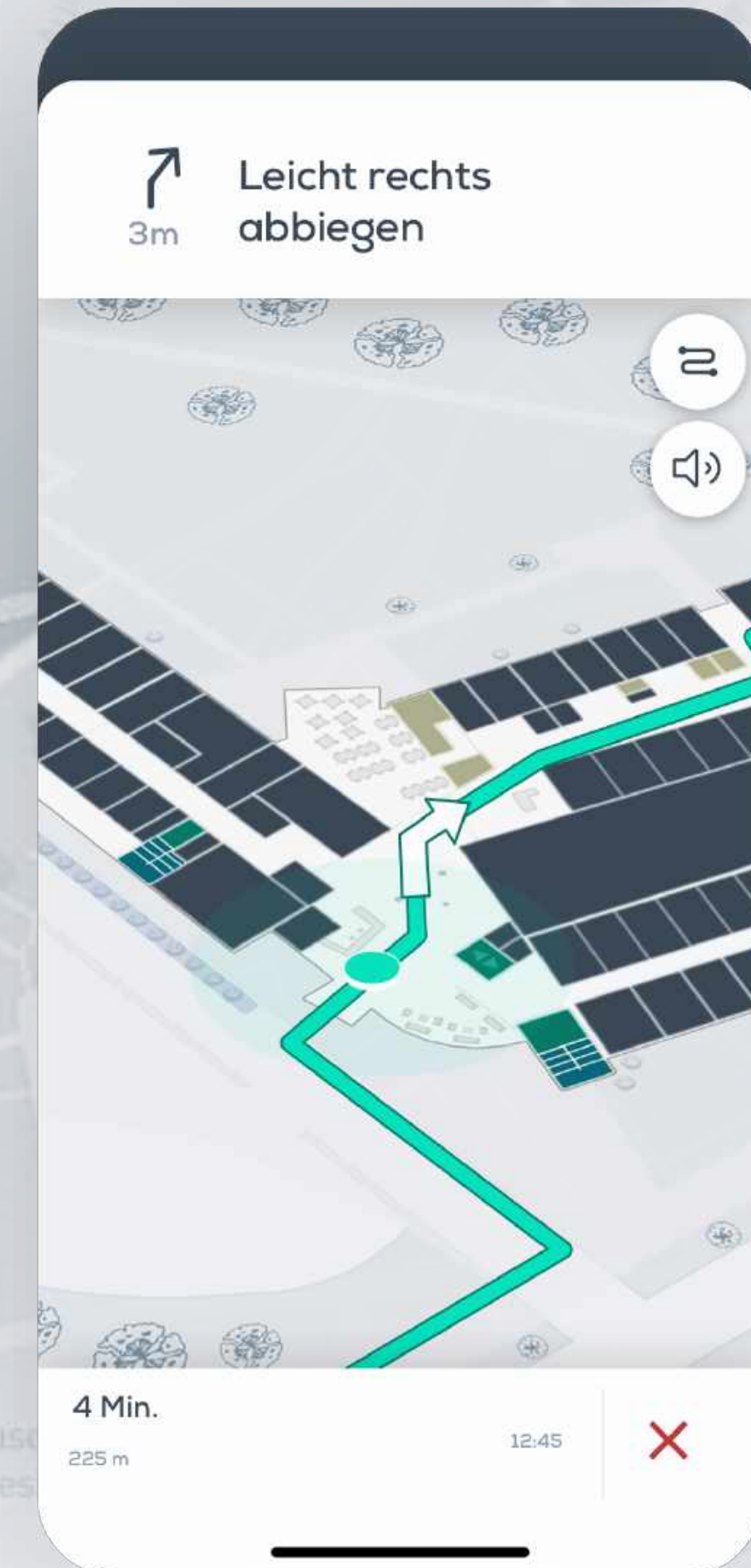
Ebenenwechsel

Gebäudeeingänge

Points of Interest

Räume und Einrichtungen

QR-Codes





Kapitel 1: Grundlagen

Login & Menüführung

Kapitel 2: Der Graph

Wegenetz anlegen

Routen sperren und verändern

Wegenetz validieren und speichern

Kapitel 3: Navigationsziele

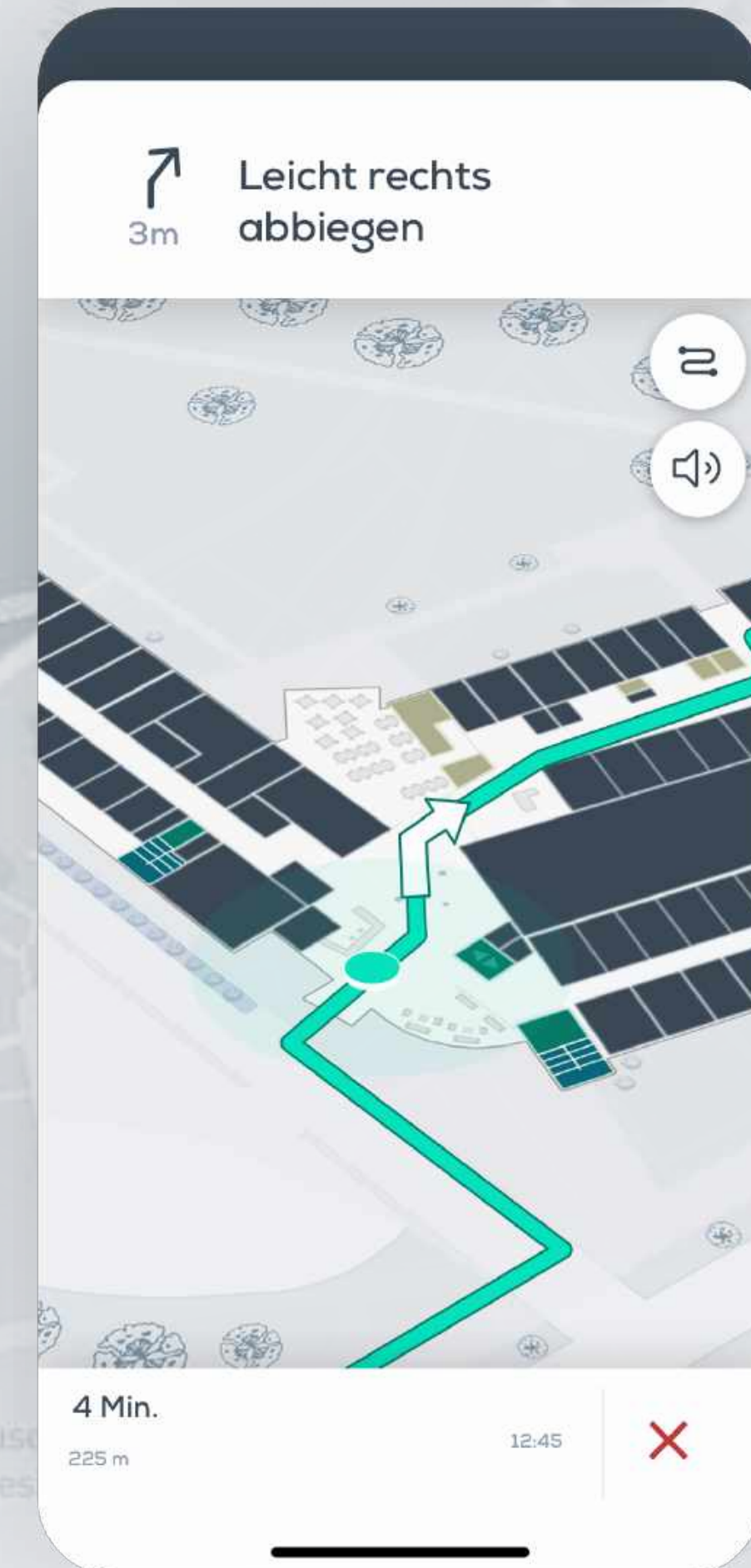
Ebenenwechsel

Gebäudeeingänge

Points of Interest

Räume und Einrichtungen

QR-Codes

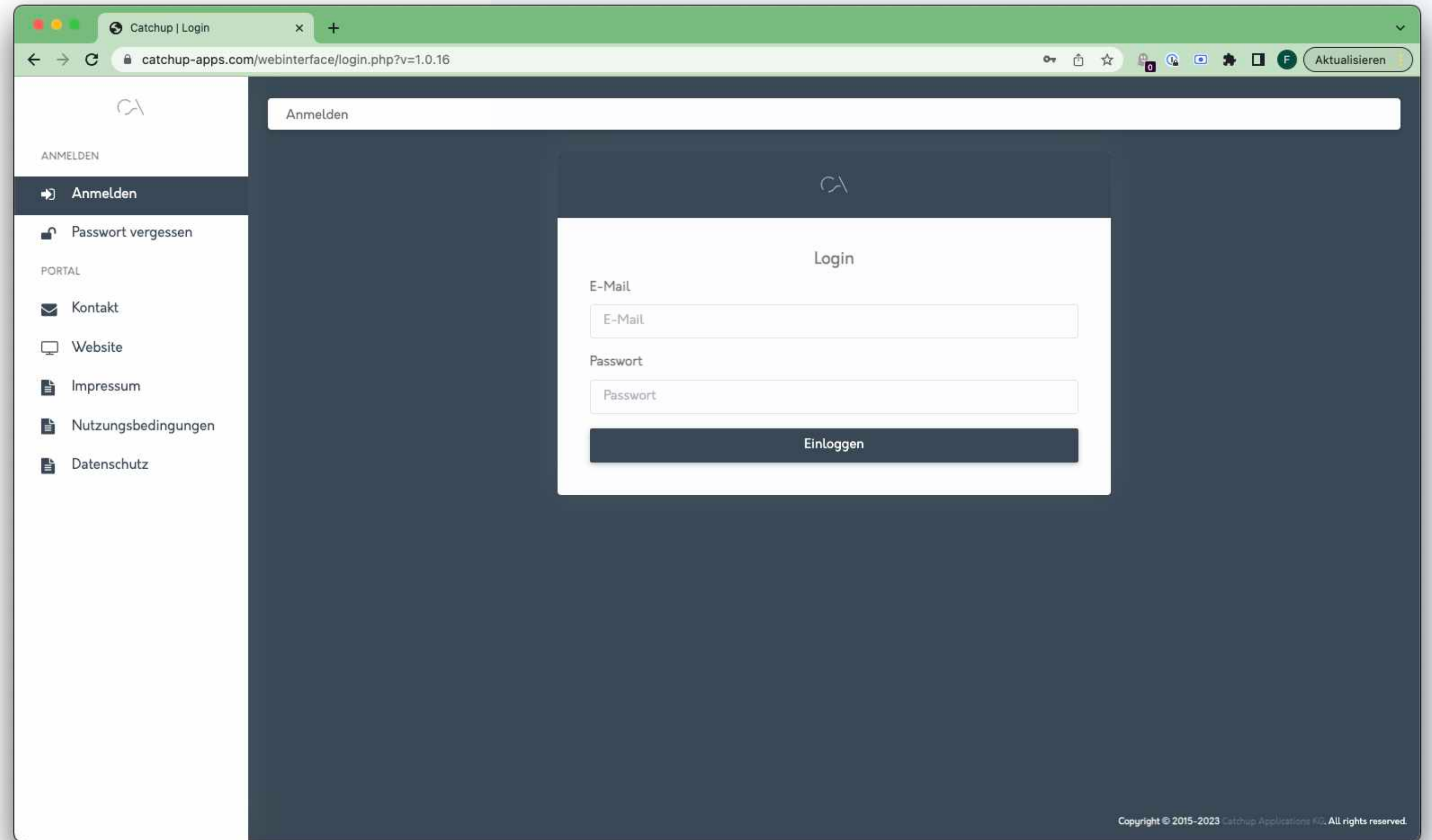


Login

- Der Link:

<https://www.catchup-apps.com/webinterface/login.php>

- Die Login-Daten für den ersten Login erhalten Sie per E-Mail
- Bitte ändern Sie Ihr Passwort nach dem ersten Login
- Sollten Sie Ihr Passwort ändern wollen, können Sie es selbstständig zurücksetzen
- Sollten Sie Ihr Passwort vergessen haben, schreiben Sie bitte eine E-Mail an support@catchup-apps.com



The screenshot shows a web browser window with the title 'Catchup | Login'. The address bar displays the URL 'catchup-apps.com/webinterface/login.php?v=1.0.16'. The page has a dark blue background. On the left, there is a white sidebar menu with the following items: 'ANMELDEN' (with a right arrow icon), 'Anmelden' (with a right arrow icon), 'Passwort vergessen' (with a key icon), and a 'PORTAL' section containing 'Kontakt' (with an envelope icon), 'Website' (with a monitor icon), 'Impressum' (with a document icon), 'Nutzungsbedingungen' (with a document icon), and 'Datenschutz' (with a document icon). The main content area features a white login form titled 'Login'. The form contains two input fields: 'E-Mail' and 'Passwort'. Below these fields is a dark blue button labeled 'Einloggen'. At the top of the main content area, there is a white bar with the text 'Anmelden'. The bottom right corner of the page contains a small copyright notice: 'Copyright © 2015-2023 Catchup Applications AG. All rights reserved.'



Kapitel 1: Grundlagen

Login & Menüführung

Kapitel 2: Der Graph

Wegenetz anlegen

Routen sperren und verändern

Wegenetz validieren und speichern

Kapitel 3: Navigationsziele

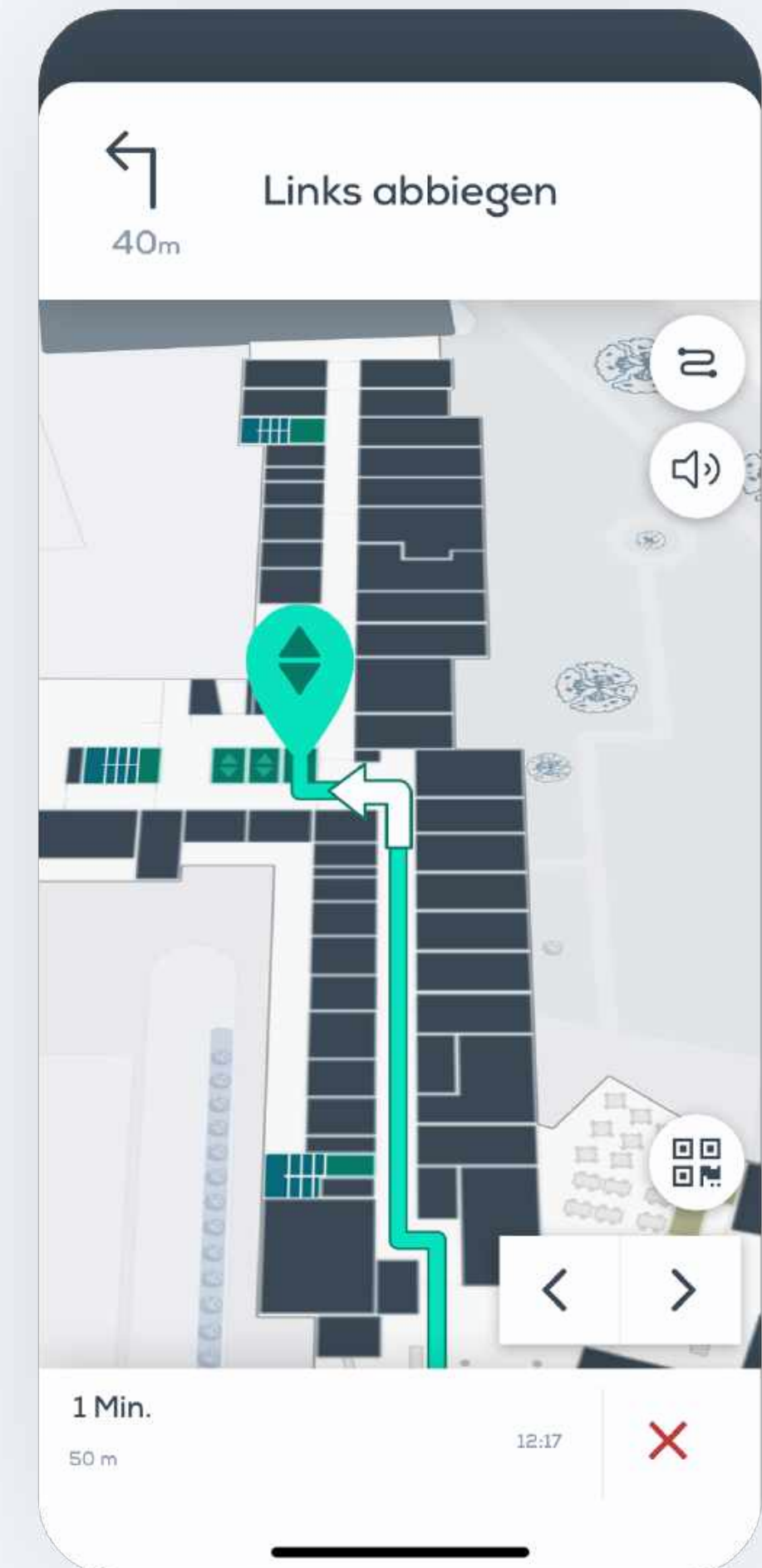
Ebenenwechsel

Gebäudeeingänge

Points of Interest

Räume und Einrichtungen

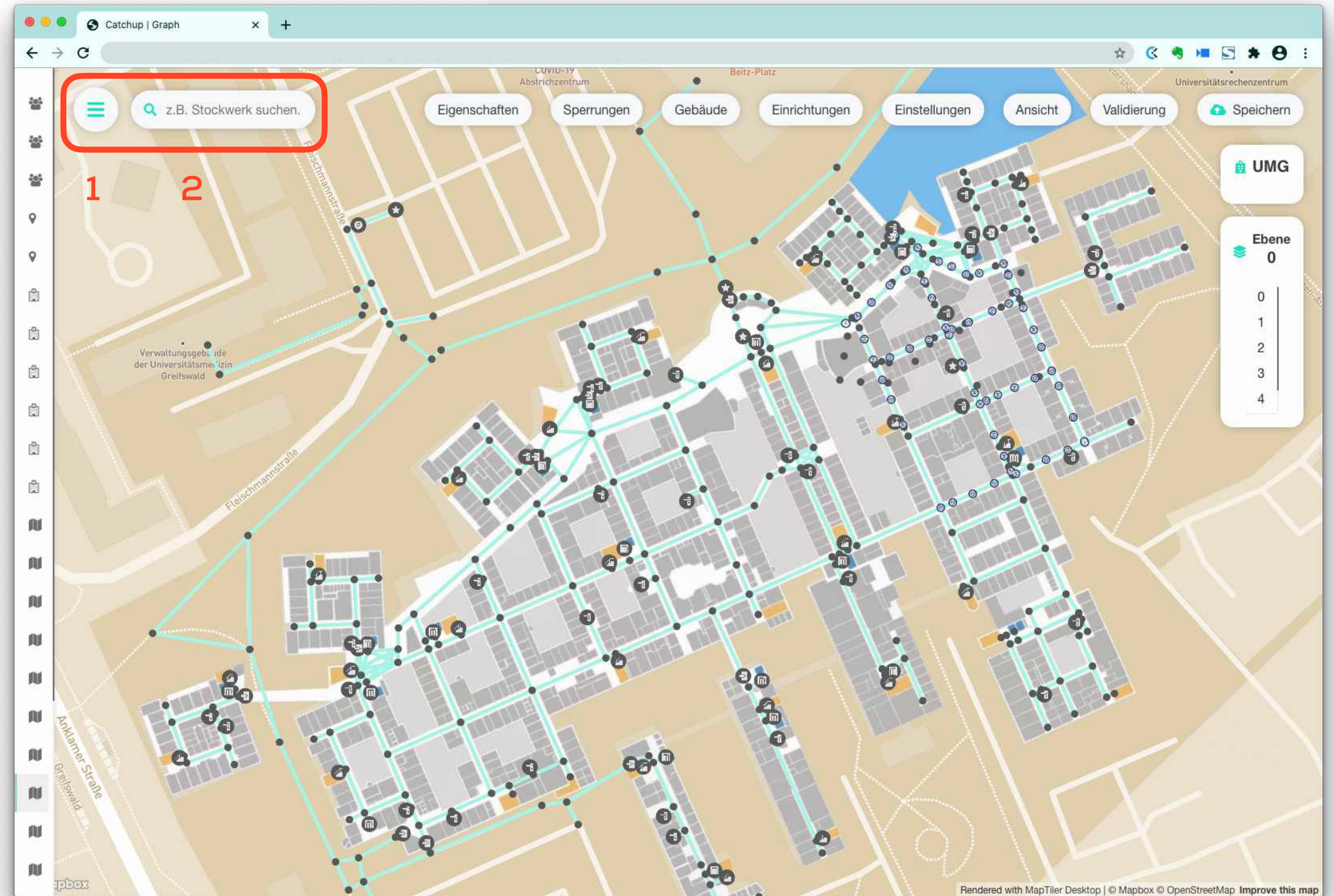
QR-Codes





Übersicht

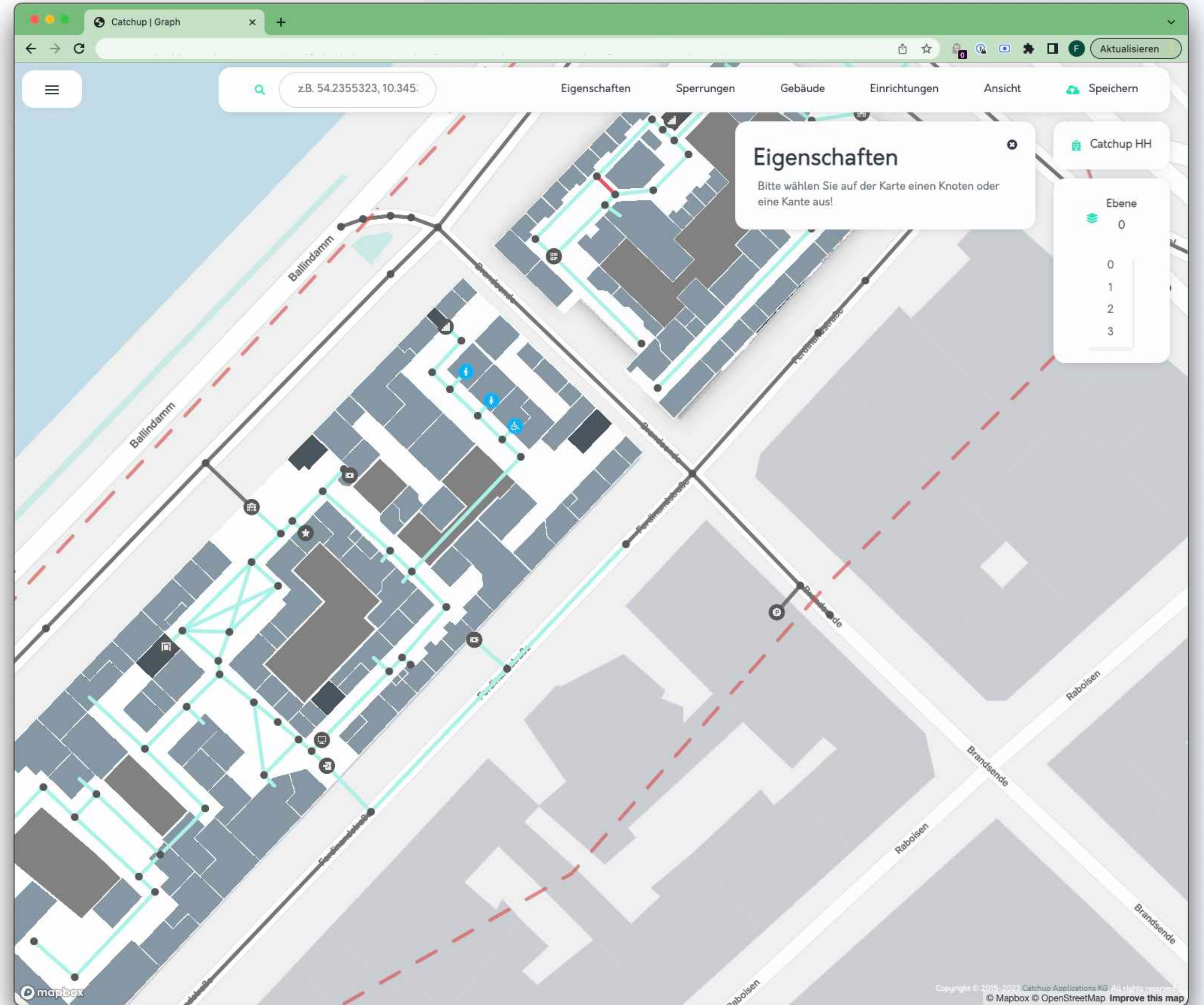
- 1: Menü ein- und ausklappen
- 2: Suche nach Zielen, Namen, Etagen etc.





Eigenschaften

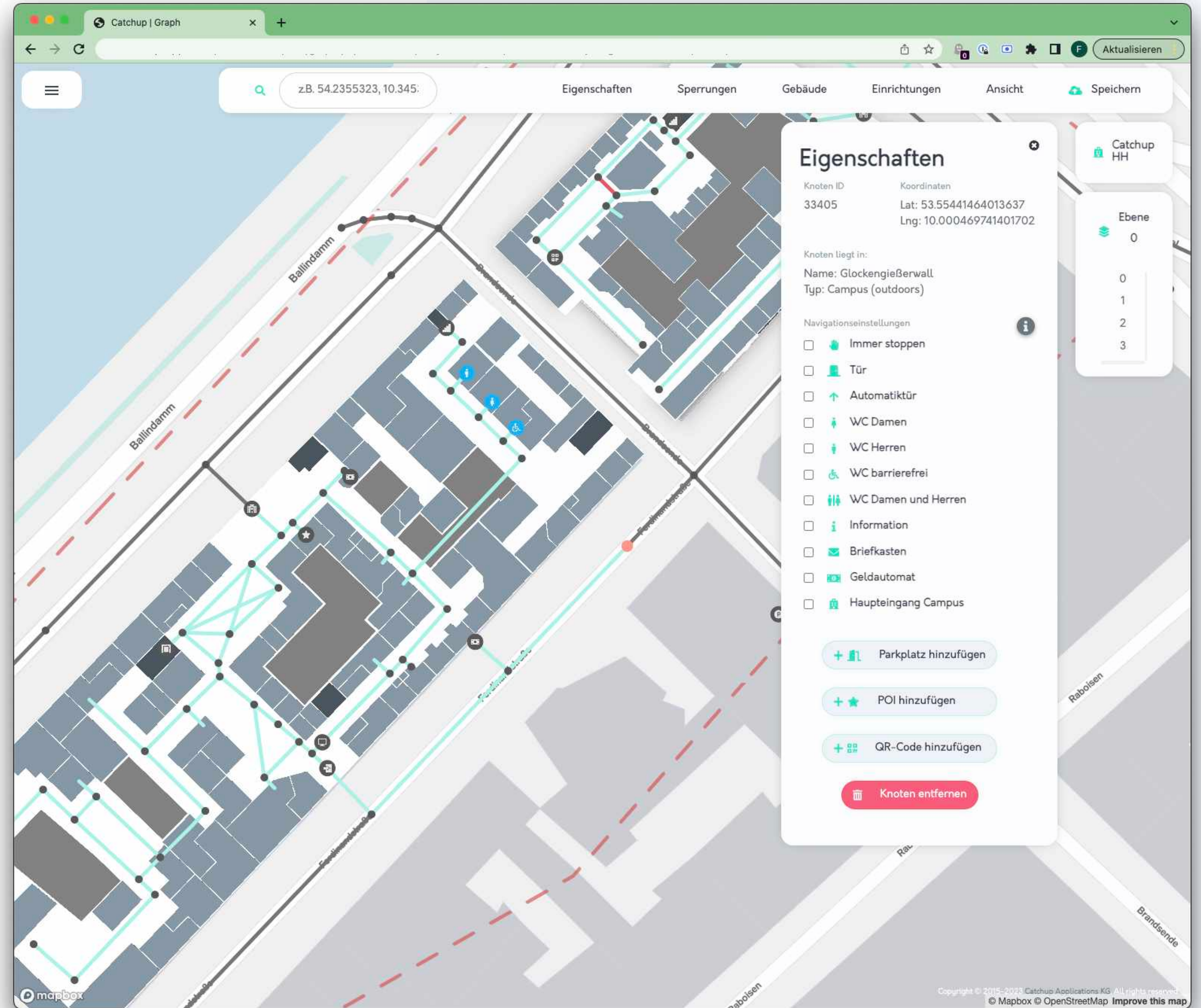
- Detailansicht eines Knoten oder einer Kante
- Knoten sind (Kreuzungs-) Punkte im Wegenetz (schwarze Punkte)
- Kanten sind Wege im Wegenetz (grüne Linien für Fußwege, schwarze Linien für KfZ)
- Knoten werden durch Kanten miteinander verbunden





Eigenschaften Knoten

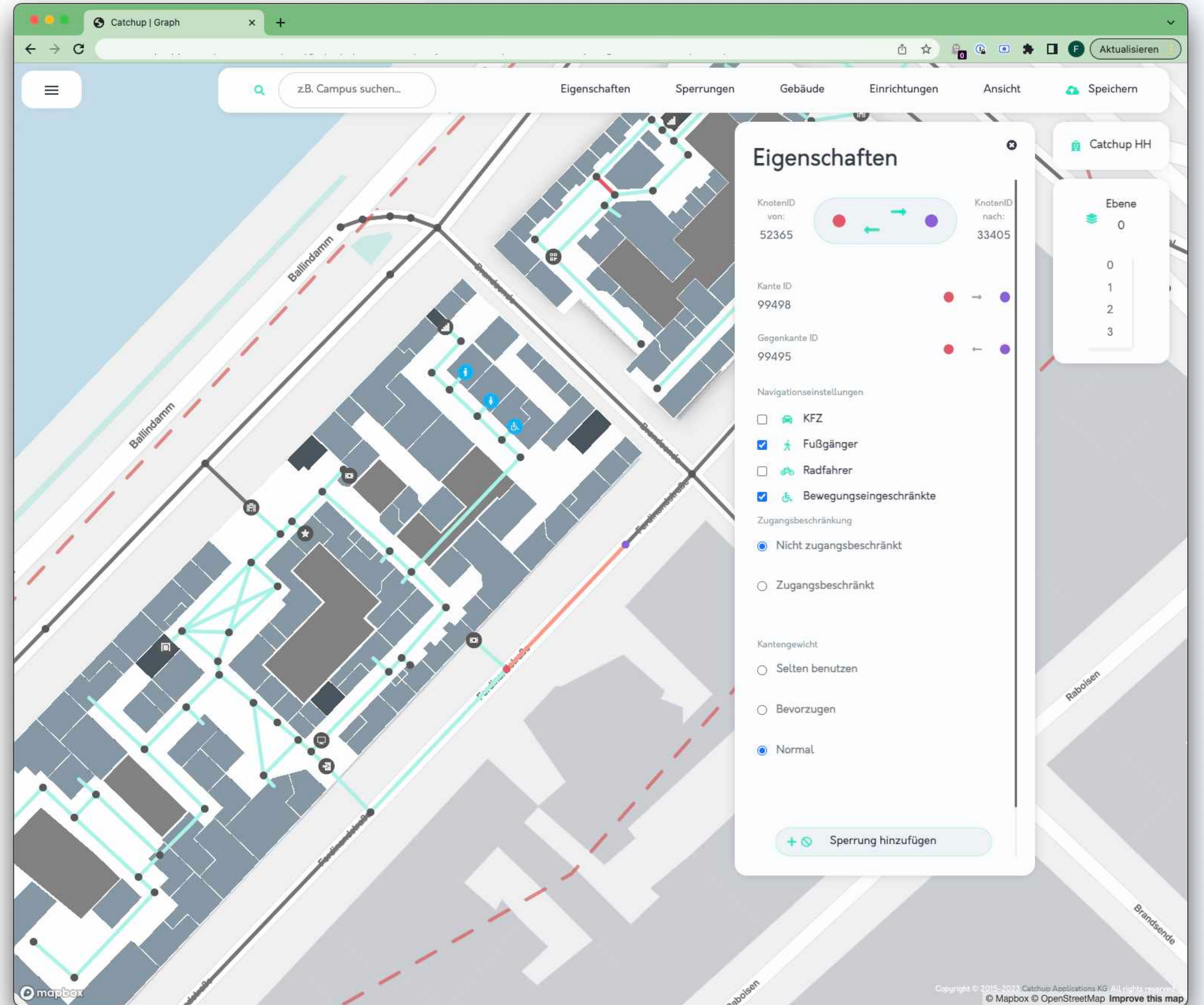
- Einem Knoten können Eigenschaften zugewiesen werden
- Diese Eigenschaften werden als Icons in der Gesamtübersicht dargestellt





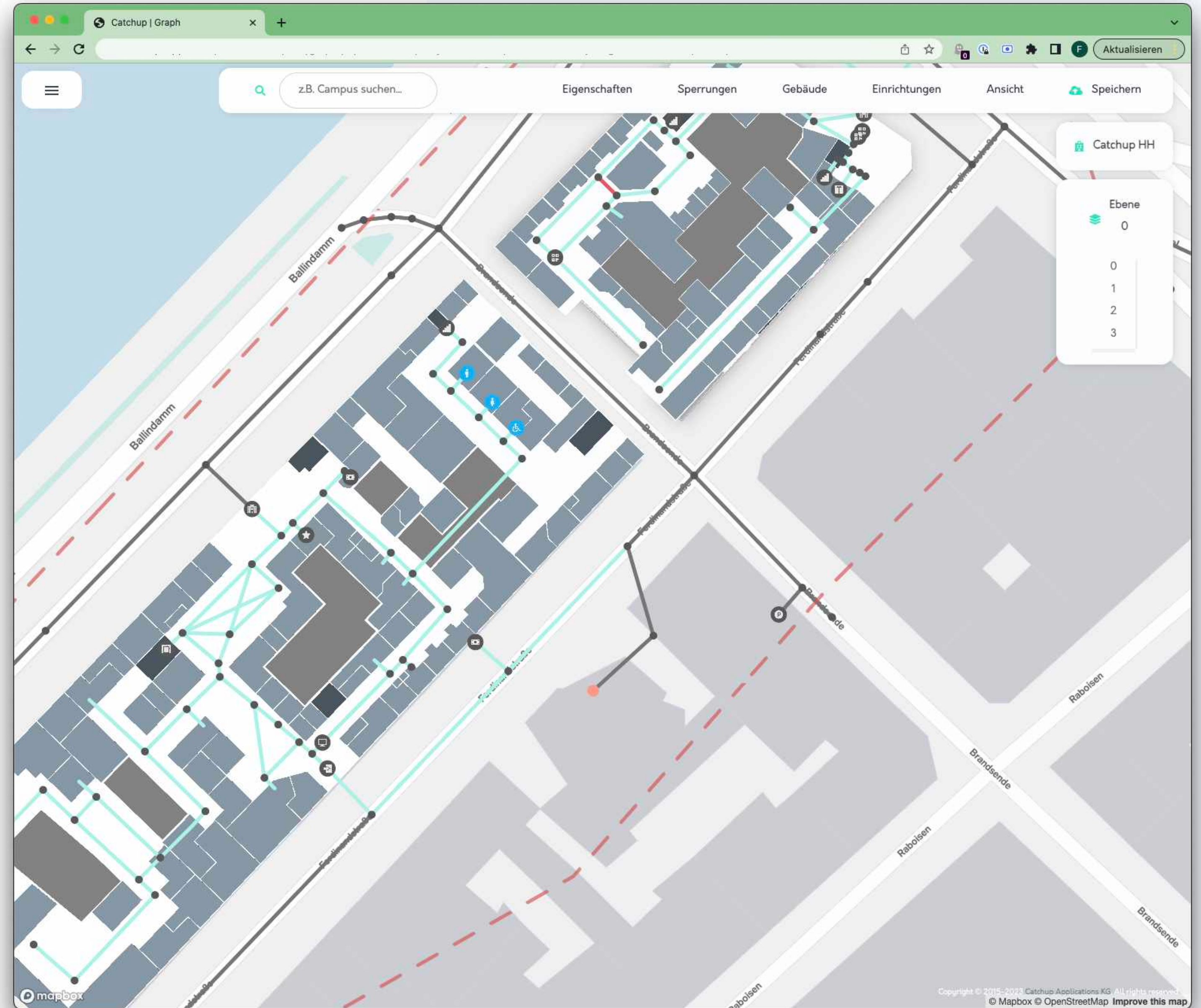
Eigenschaften Kanten

- Einer Kante können, je nach Wegrichtung, Eigenschaften hinzugefügt werden
- Eigenschaften werden immer beiden Wegrichtungen zugewiesen, wenn nicht explizit eine einzelne Richtung ausgewählt wird



Wege erstellen

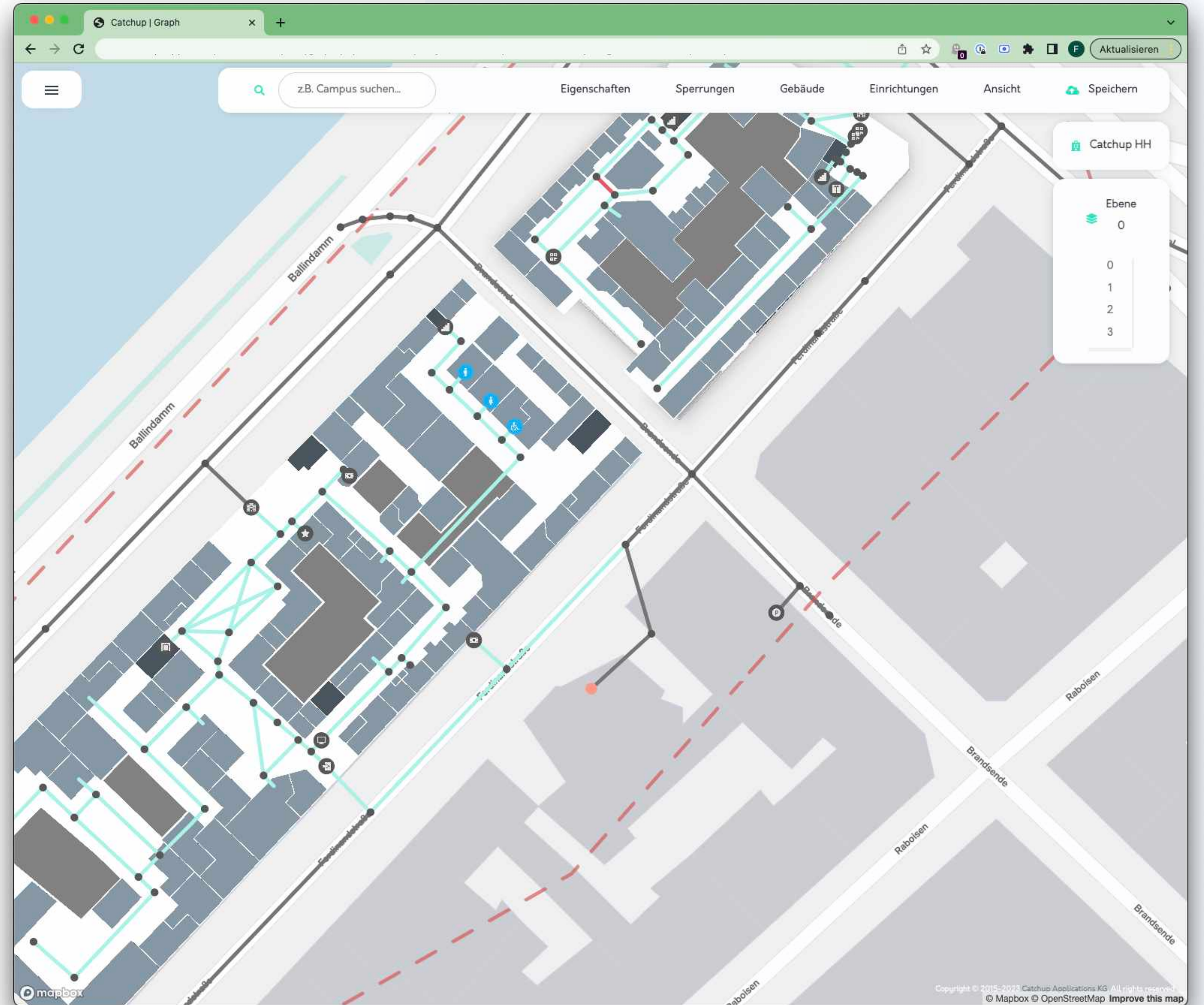
- Um einen Knoten zu erstellen, genügt ein Klick auf die gewünschte Stelle mit gedrückter ALT-Taste
- Ausgewählte Knoten erscheinen rot
- Klicken Sie auf die nächste gewünschte Stelle und klicken Sie erneut mit gedrückter ALT-Taste
- Die neuen Knoten werden automatisch mit einer Kante verbunden
- Möchten Sie Knoten ohne Kante erstellen, wählen Sie den Knoten mit ESC ab, bevor Sie den nächsten Knoten erstellen





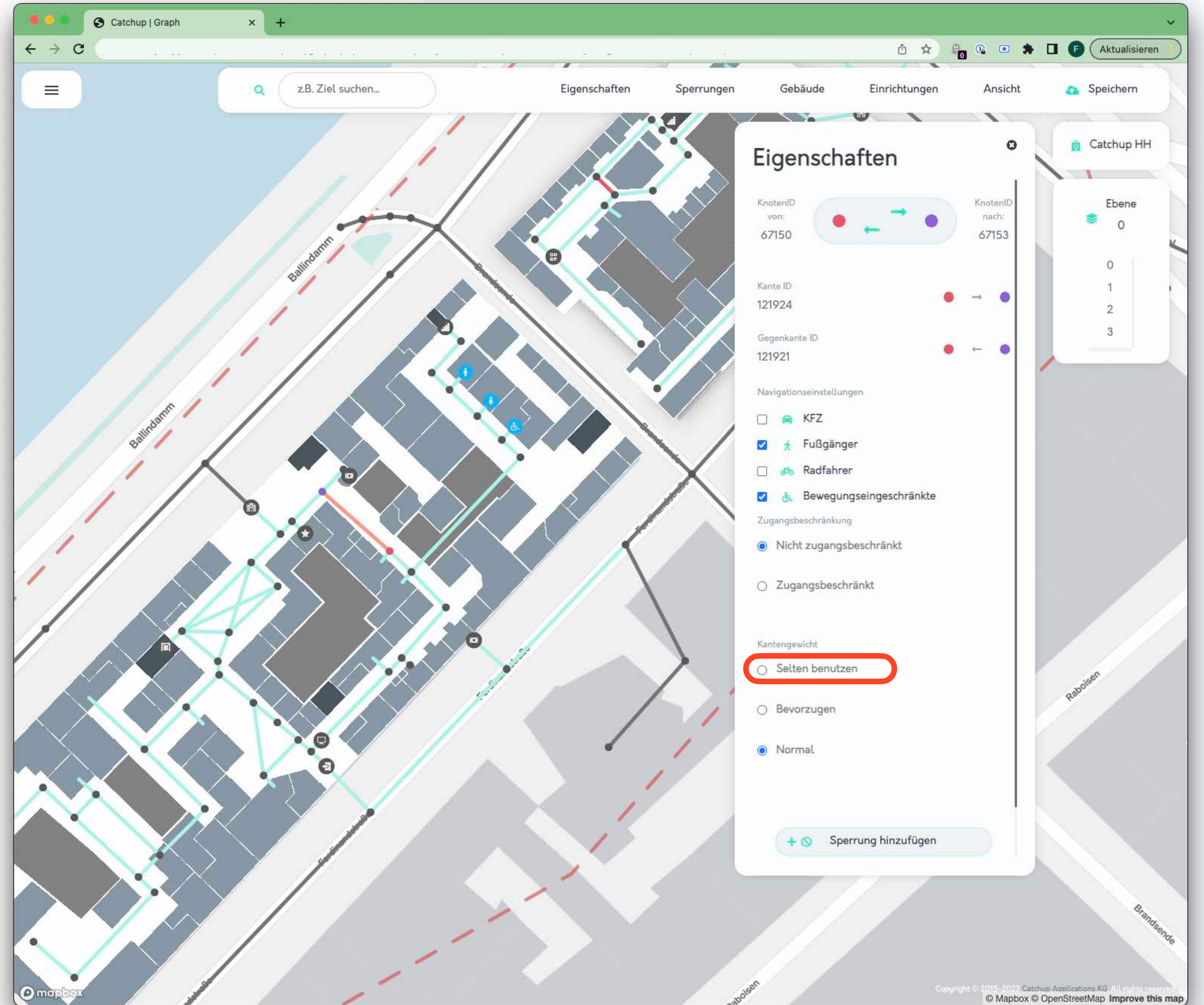
Wege erstellen

- Um einen Knoten zu löschen, wählen Sie ihn mit einem Klick aus und drücken RETURN
- Ist eine Kante schief, korrigieren Sie diese durch verschieben eines Knoten, dazu klicken Sie auf den Knoten, halten die Maustaste gedrückt und verschieben ihn mit dem Mauszeiger



Wege erstellen

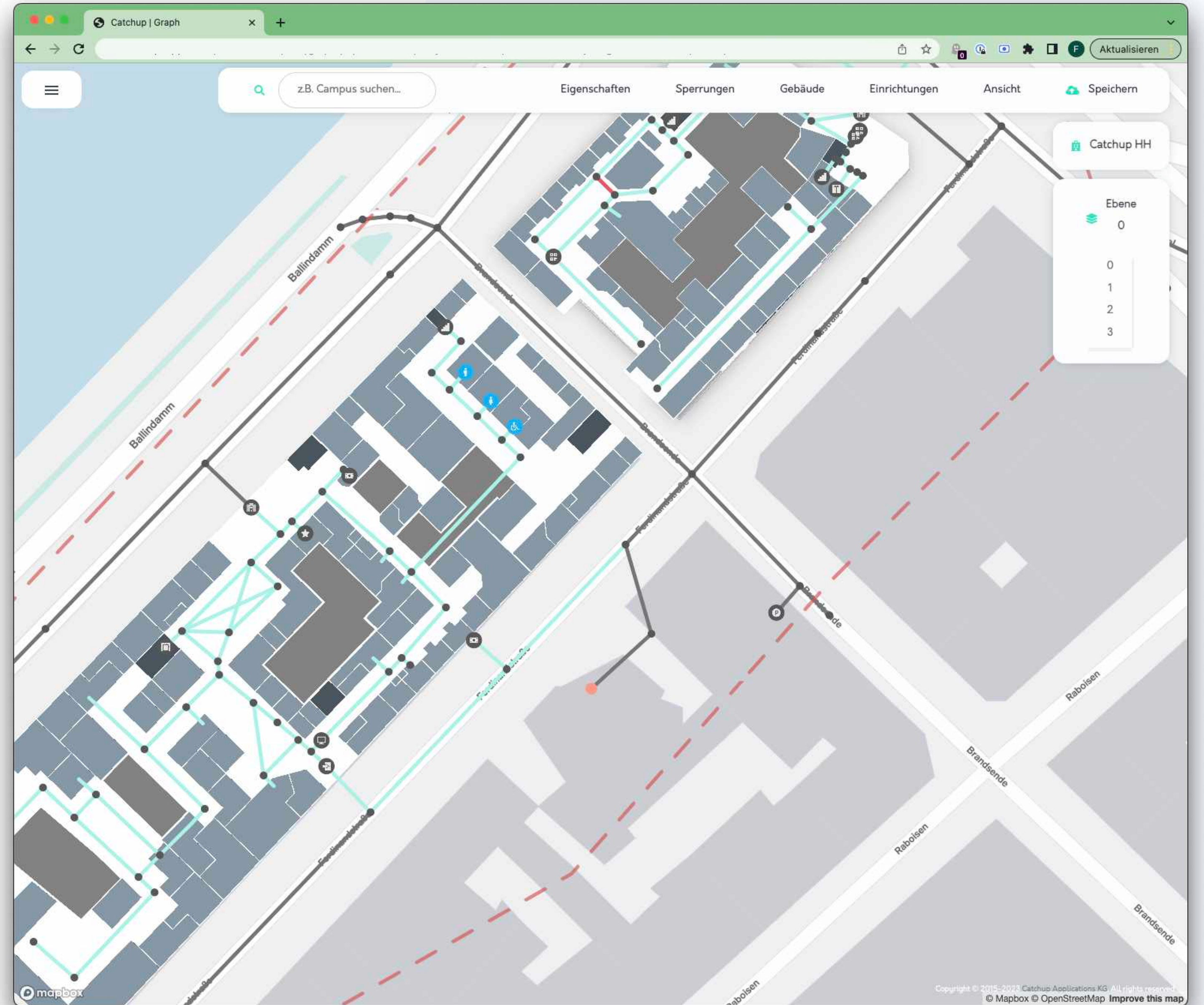
- Kanten im Gebäude sind automatisch nicht für Auto- und Radfahrer zugänglich, Kanten außerhalb des Gebäudes schon
- Mit „Selten benutzen“ können Kanten markiert werden, die nur genutzt werden sollen, wenn es nicht anders geht (z.B. wenn das Ziel in einer Station liegt)





Wege erstellen

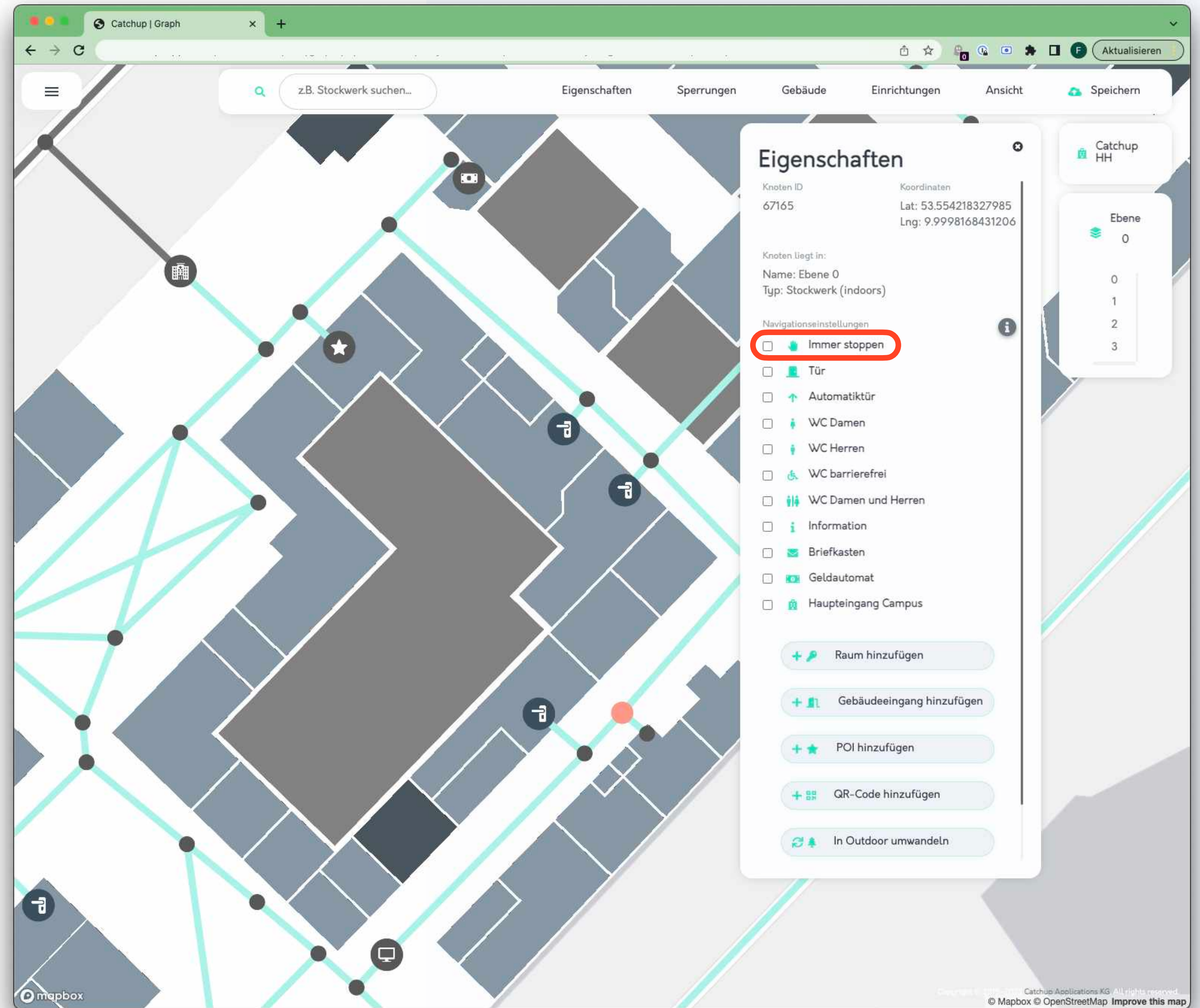
- Um einen Knoten auf eine bereits vorhandene Kante zu setzen, wählen Sie die Kante aus und klicken Sie mit gedrückter ALT-Taste auf die gewünschte Stelle des Knoten





Wege optimieren I

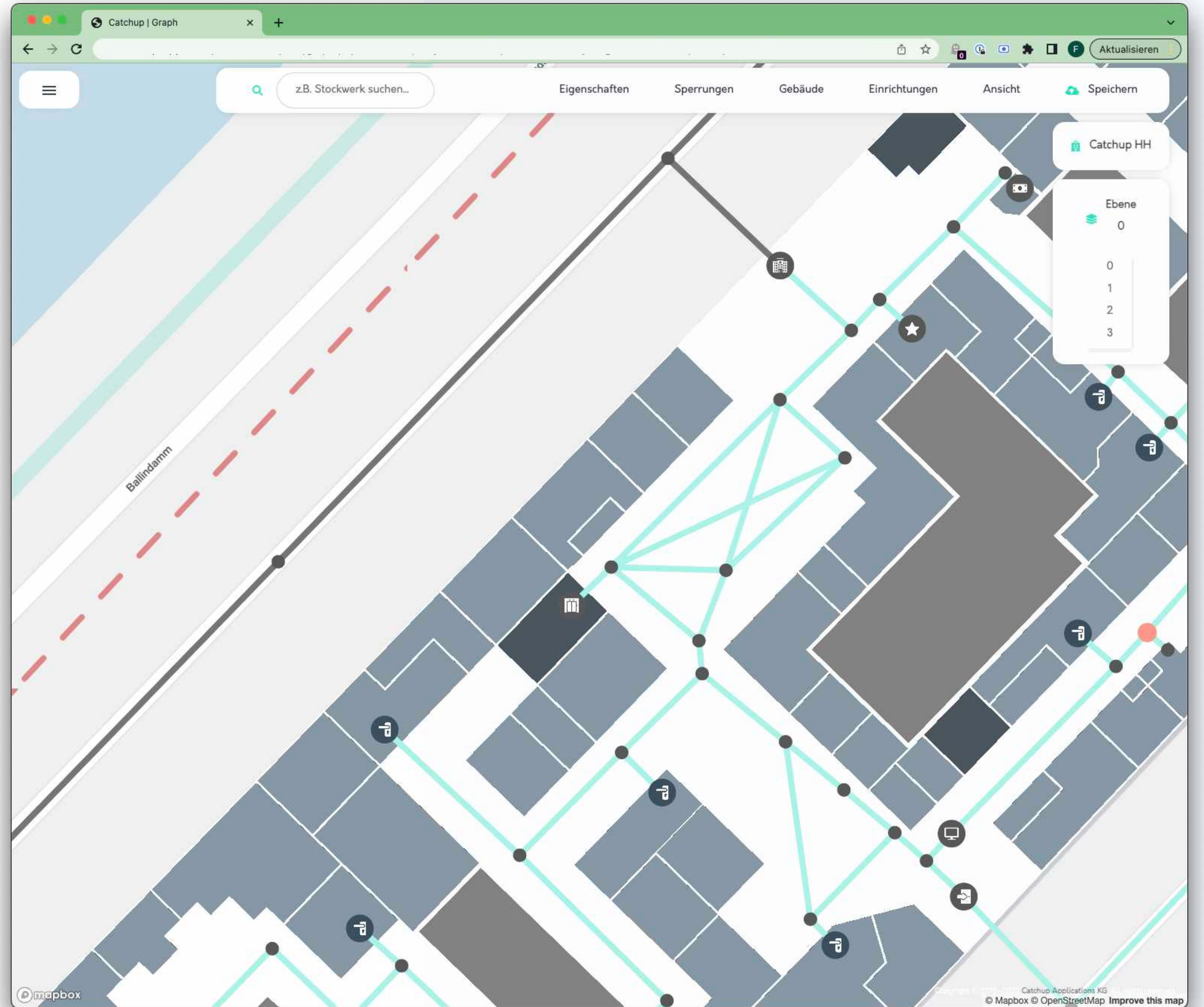
- Wenn Sie lange Gänge erstellen, erhöht es die Nutzbarkeit, wenn Ihre Nutzer einen Zwischenstopp auf dem Gang einlegen
- Setzen Sie dafür Knoten auf eine lange Kante und setzen Sie die Eigenschaft „Immer Stoppen“





Wege optimieren II

- Erstellen Sie in großen Leerräumen Querverbindungen, um die Navigation flüssiger zu gestalten
- Nicht alle Routen müssen gerade sein





Kapitel 1: Grundlagen

LogIn & Menüführung

Kapitel 2: Der Graph

Wegenetz anlegen

Routen sperren und verändern

Wegenetz validieren und speichern

Kapitel 3: Navigationsziele

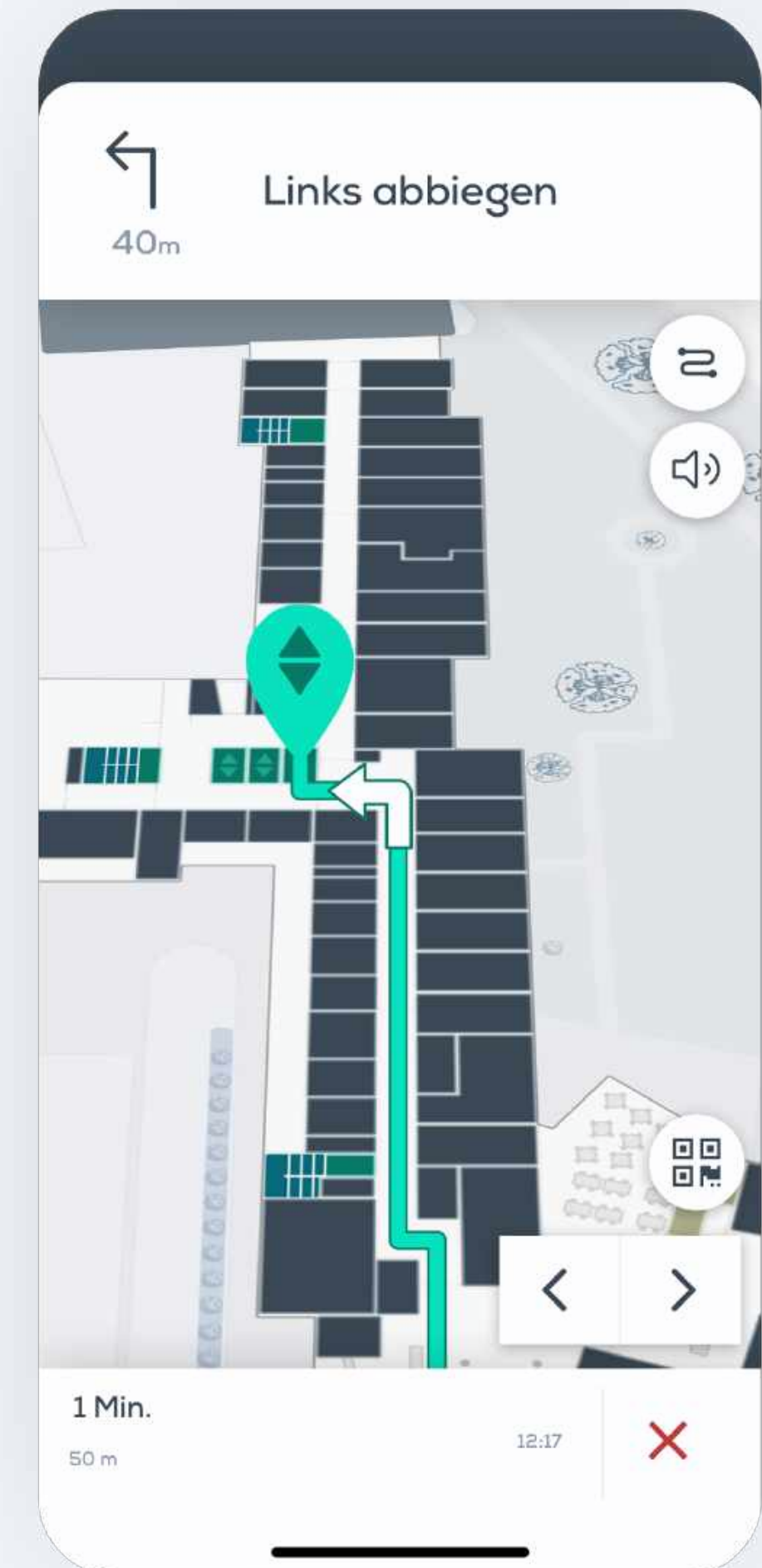
Ebenenwechsel

Gebäudeeingänge

Points of Interest

Räume und Einrichtungen

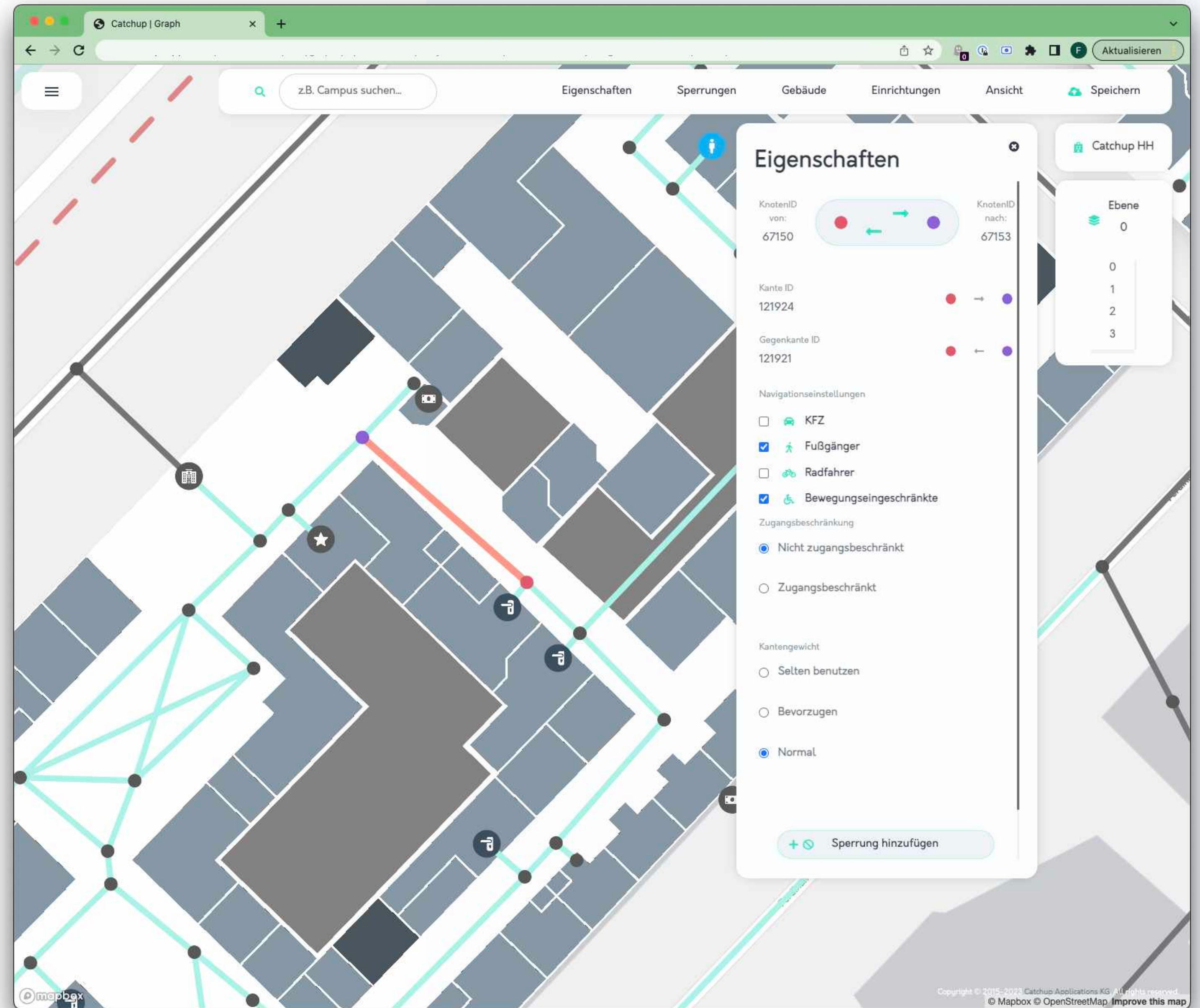
QR-Codes





Wege sperren

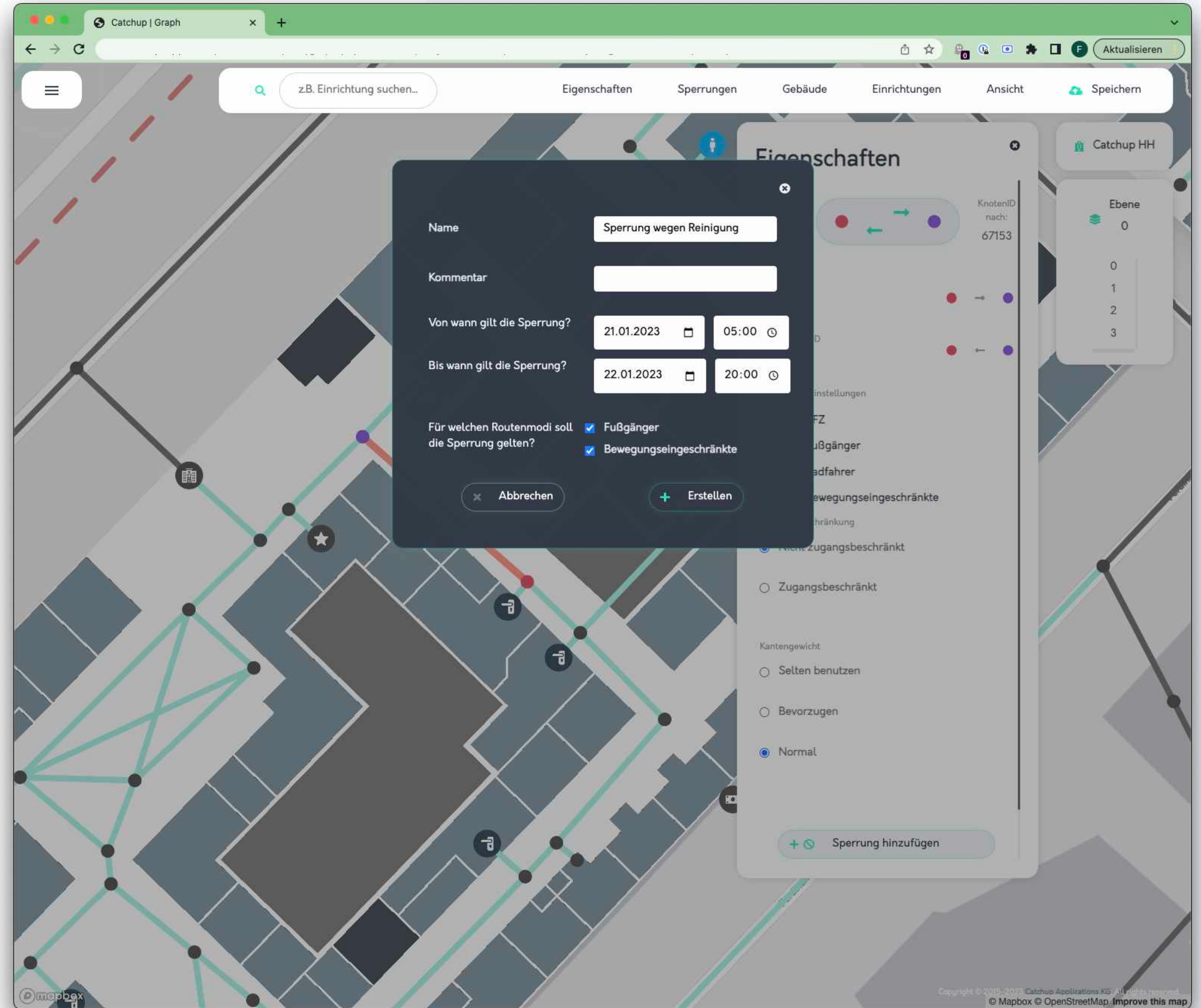
- Wählen Sie eine Kante aus und klicken Sie auf den Reiter „Eigenschaften“
- Wählen Sie die Funktion „Sperrung hinzufügen“ aus
- Soll die Sperrung nur in eine Richtung gelten, wählen Sie diese im oberen Bereich der Eigenschaften-Karte aus





Wege sperren

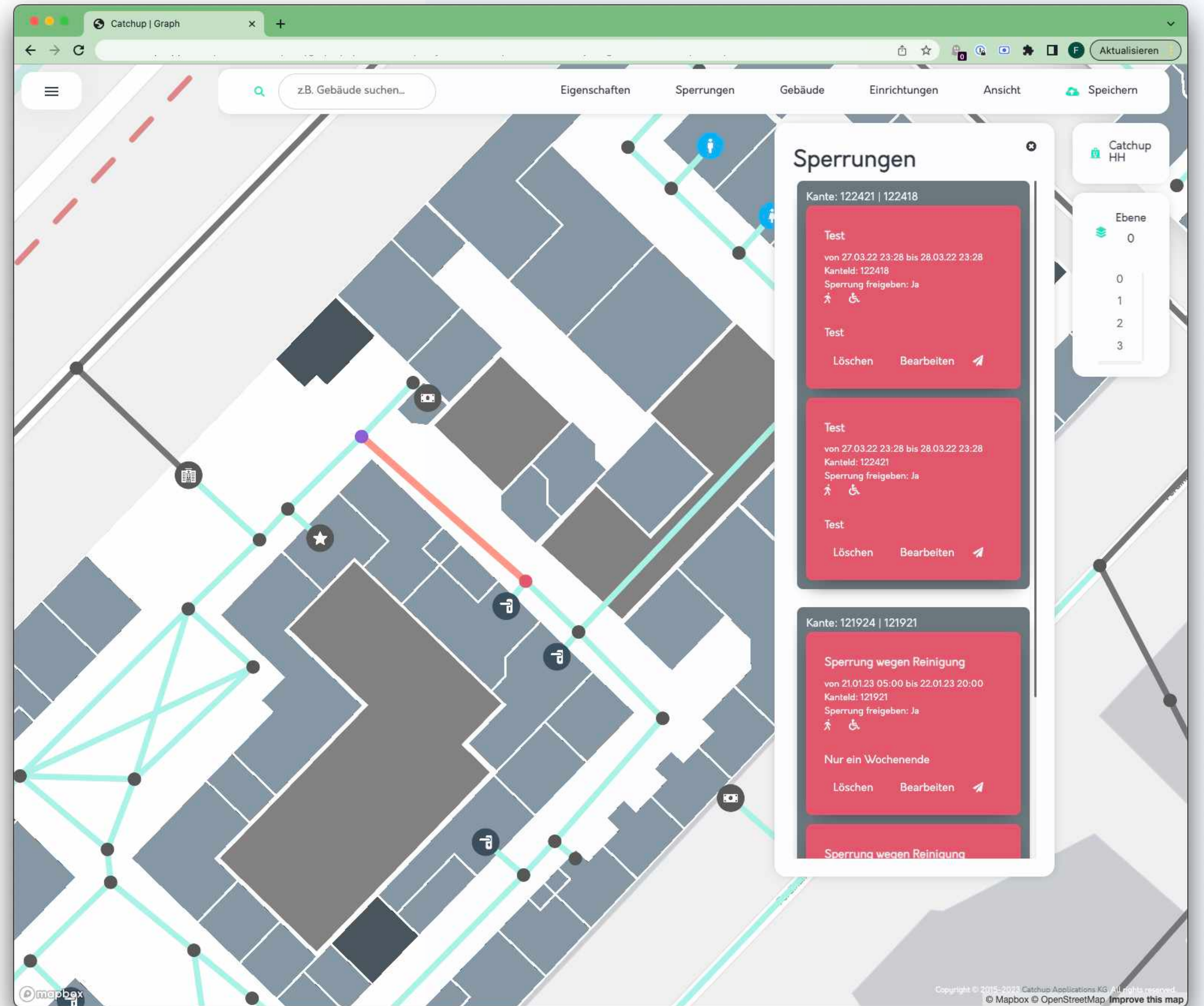
- Geben Sie die gewünschten Parameter ein
- Sie müssen kein Ende der Sperrung eingeben und können dies entweder nachholen oder die Sperrung sofort löschen, wenn sie aufgehoben wurde





Alle Sperrungen

- Im Menüpunkt „Sperrungen“ werden alle geplanten und aktiven Wegsperrungen dargestellt
- Über diesen Reiter können Sie Sperrungen bearbeiten und löschen





Kapitel 1: Grundlagen

Login & Menüführung

Kapitel 2: Der Graph

Wegenetz anlegen

Routen sperren und verändern

Wegenetz validieren und speichern

Kapitel 3: Navigationsziele

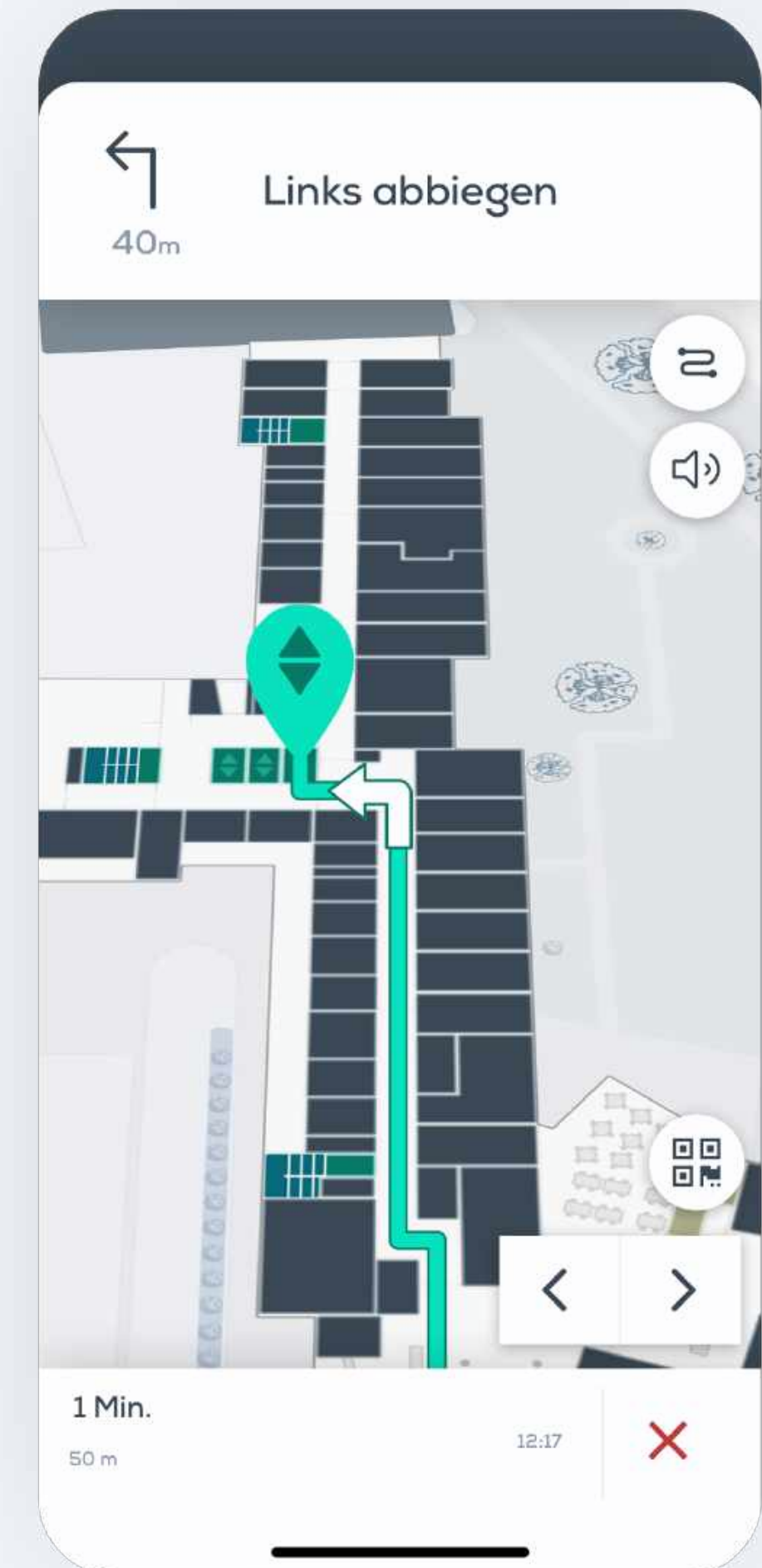
Ebenenwechsel

Gebäudeeingänge

Points of Interest

Räume und Einrichtungen

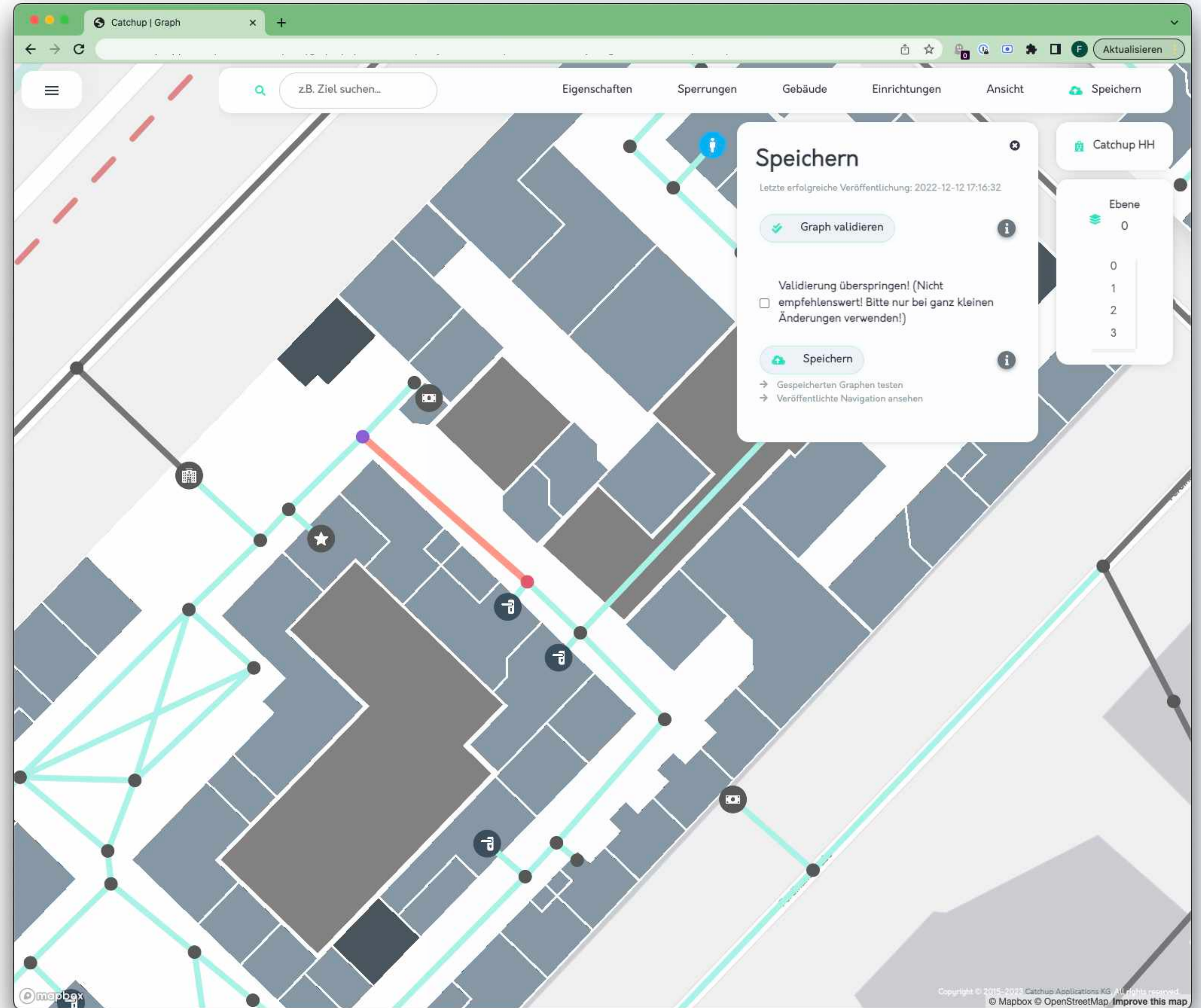
QR-Codes





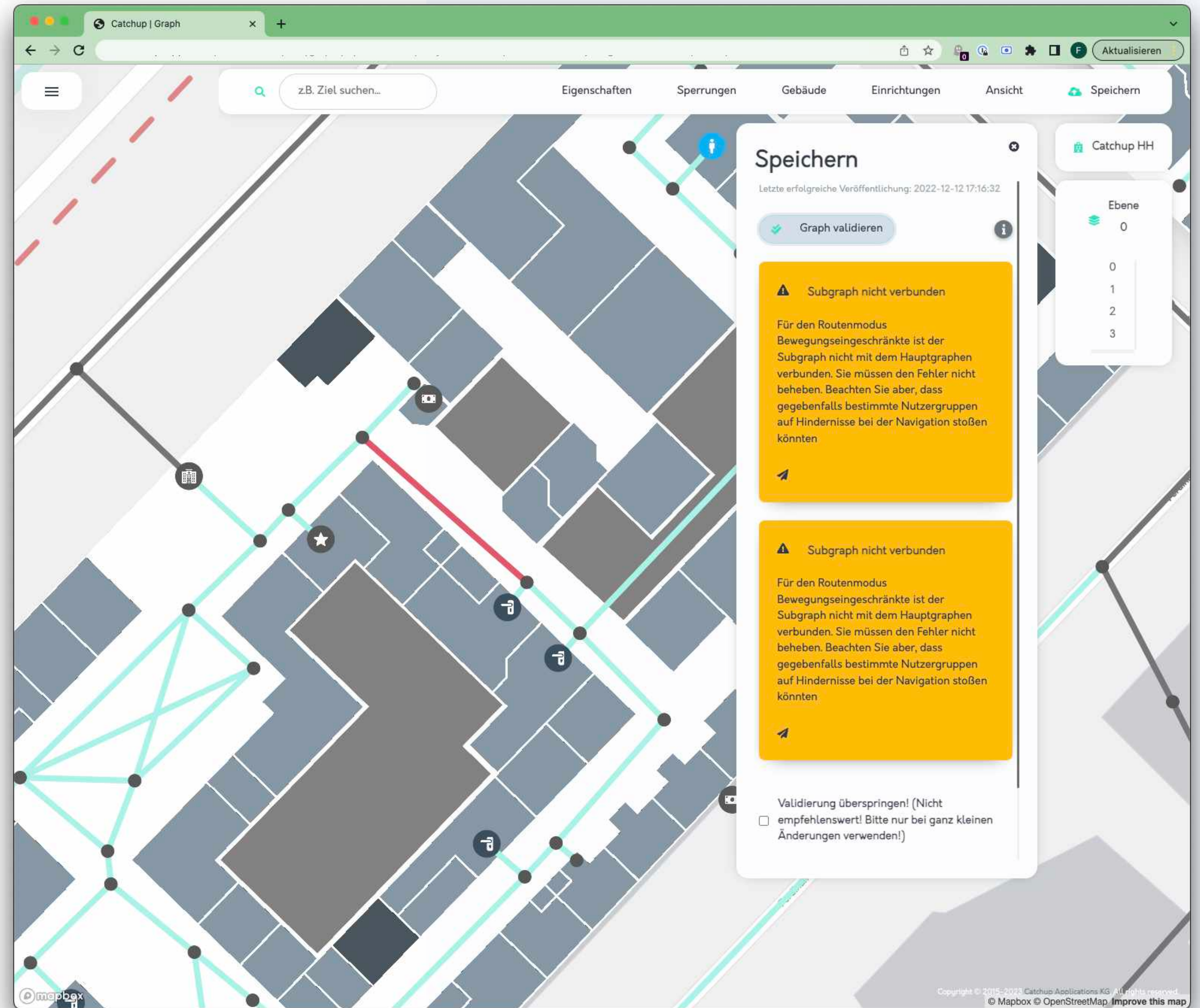
Validierung

- Validierung ist das Überprüfen des Wegenetzes hinsichtlich der Erreichbarkeit der Ziele und der Wegenetzteile
- Beispiele für Prüfungen:
 - Ist ein Ziel für Bewegungseingeschränkte erreichbar
 - Sind alle Teile des Wegenetzes erreichbar



Validierung

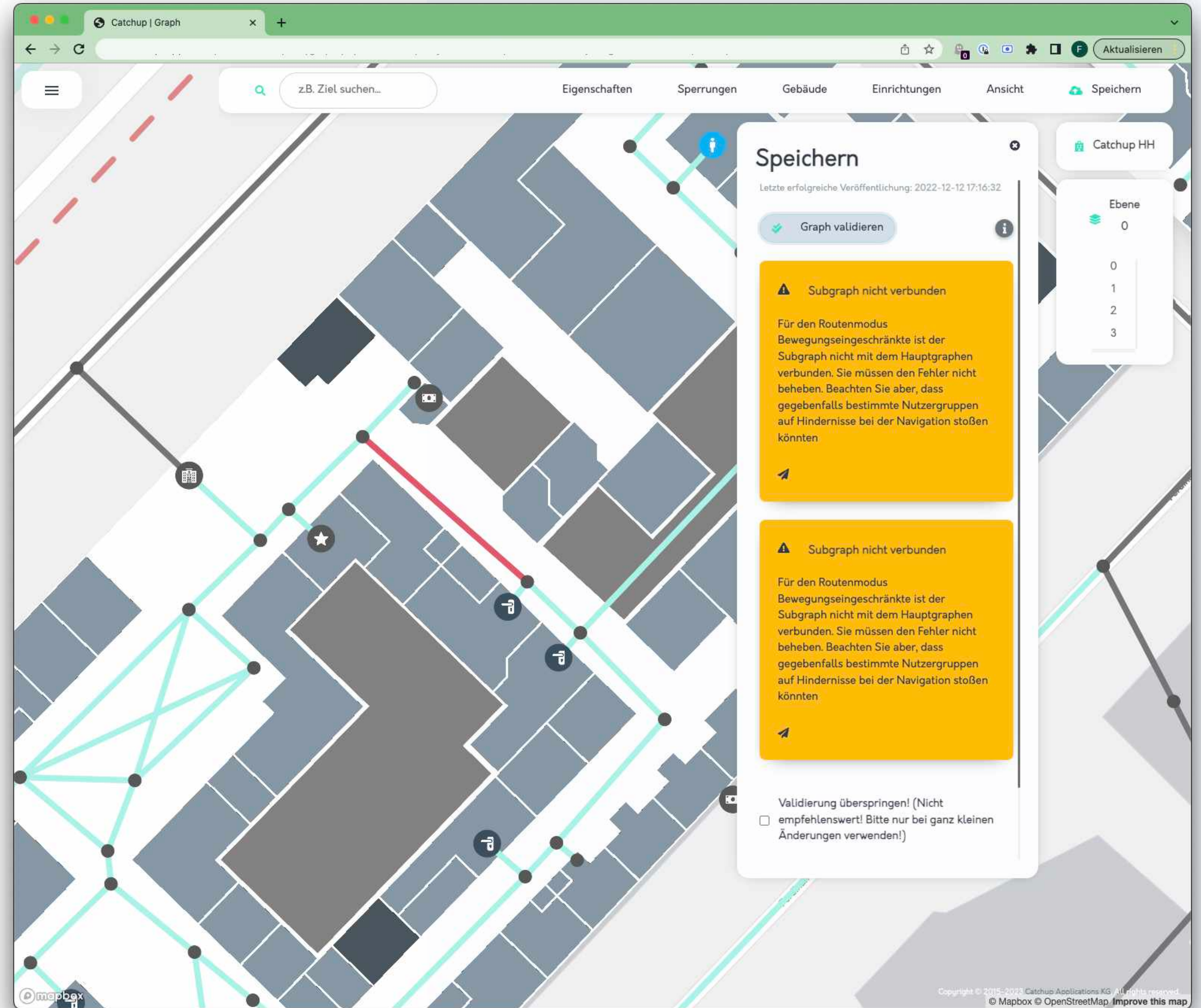
- Es wird unterschieden zwischen Warnungen in gelb und Fehlern in rot
- Warnungen sind wichtige Hinweise, die aber ggf. nicht behebbar sind
- Beispiel für eine Warnung: Ein Gebäude ist für Bewegungseingeschränkte nicht erreichbar, da der einzige Eingang einen Treppenzugang hat
- Bei Klick auf den Papierflieger wird Ihnen die entsprechende Stelle auf der Karte angezeigt





Validierung

- Fehler müssen zwingend behoben werden, bevor die Aktualisierungen veröffentlicht werden können
- Beispiel für einen Fehler: Räume bzw. Einrichtungen sind nicht mit dem Rest des Wegenetzes verbunden und damit nicht erreichbar (Subgraph)



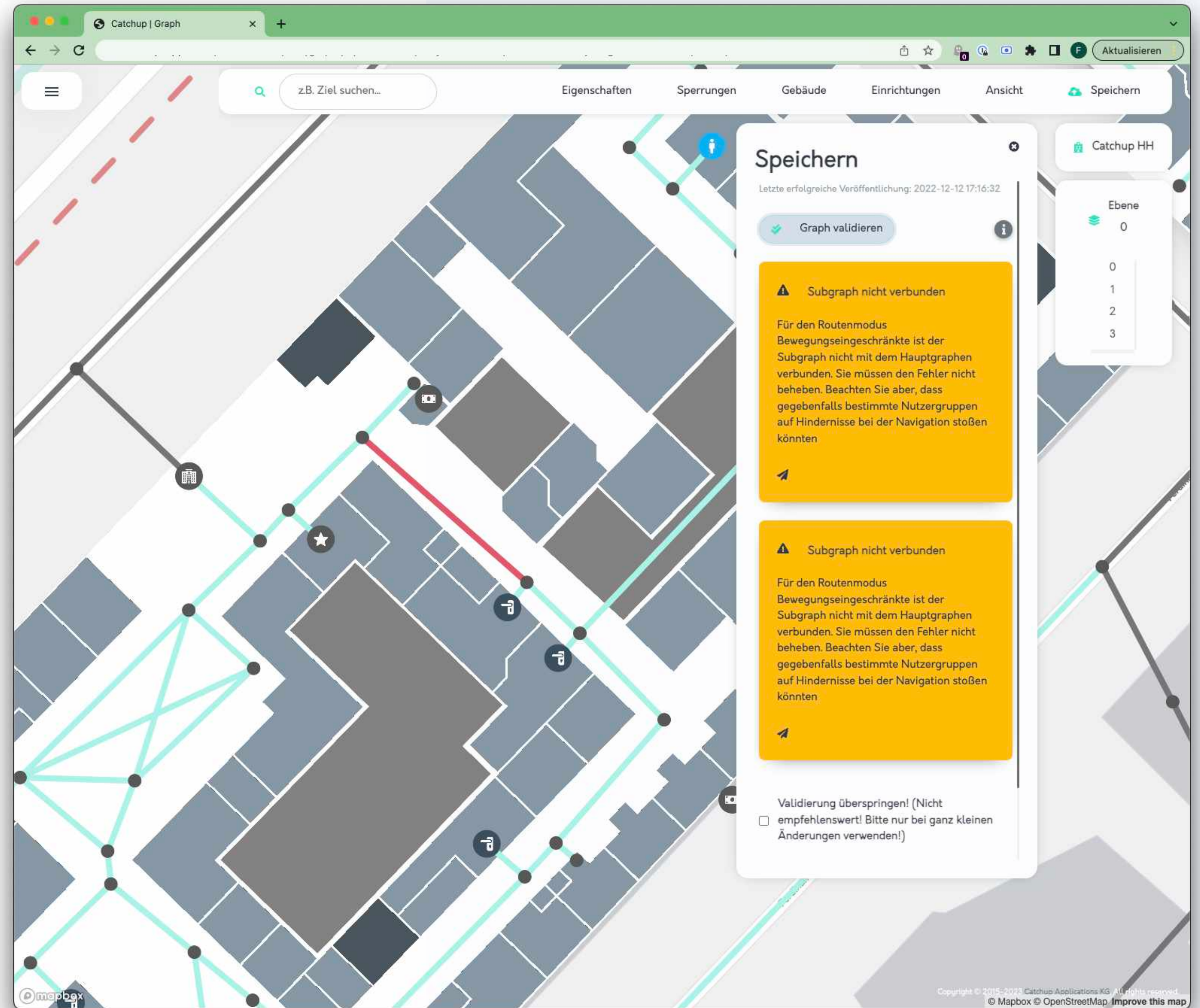


Speichern

- Liegen keine Fehler vor, können die Änderungen gespeichert werden
- Nach dem Speichern können die Daten veröffentlicht werden
- Wollen Sie Ihre Änderungen nicht speichern, verlassen Sie die Seite oder laden Sie diese neu

Haben Sie einen Fehler gespeichert und möchten den Datenzustand auf eine vorherige Version zurücksetzen, melden Sie sich bei uns!

support@catchup-apps.com



Kapitel 1: Grundlagen

Login & Menüführung

Kapitel 2: Der Graph

Wegenetz anlegen

Routen sperren und verändern

Wegenetz validieren und speichern

Kapitel 3: Navigationsziele

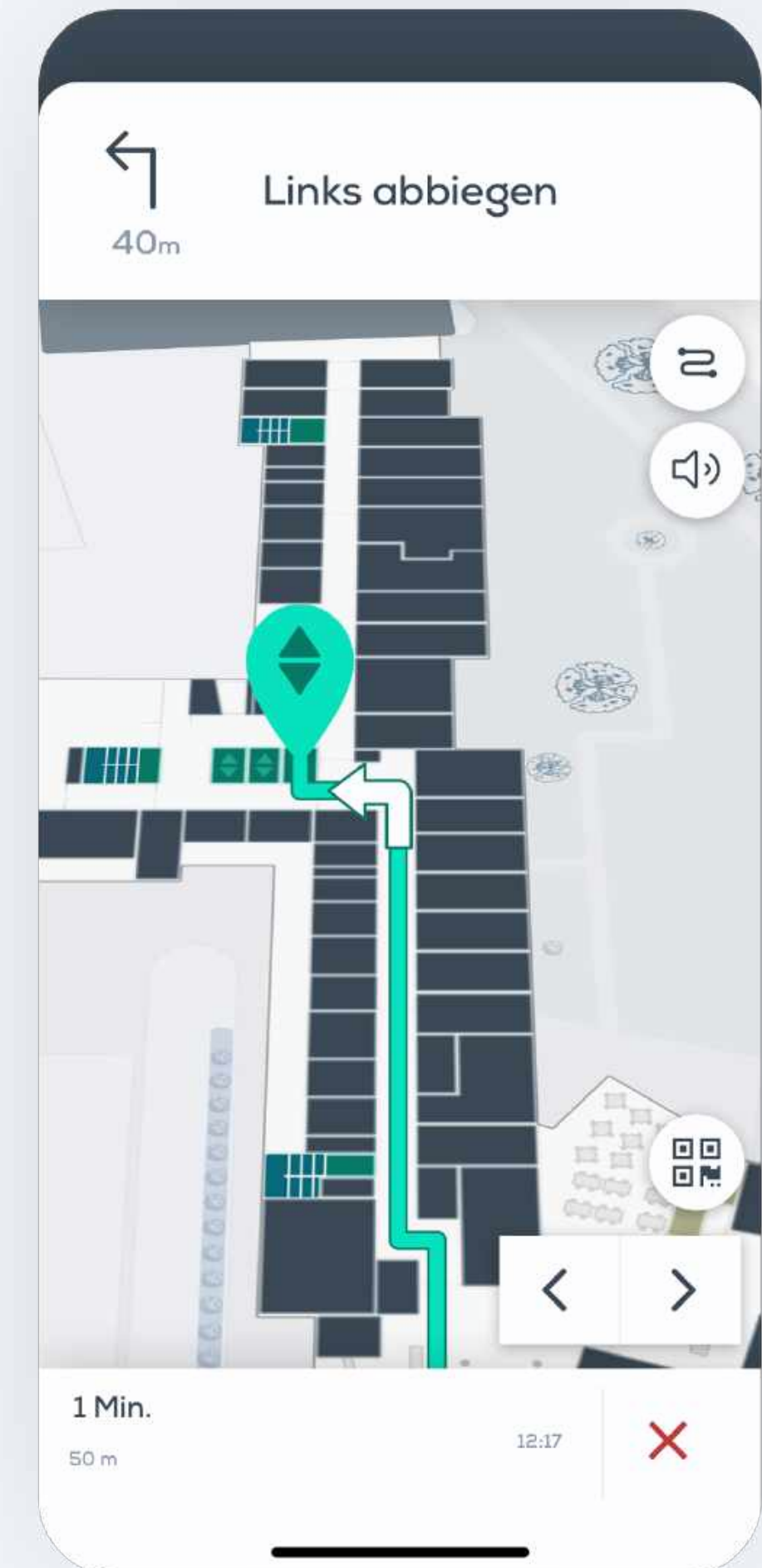
Ebenenwechsel

Gebäudeeingänge

Points of Interest

Räume und Einrichtungen

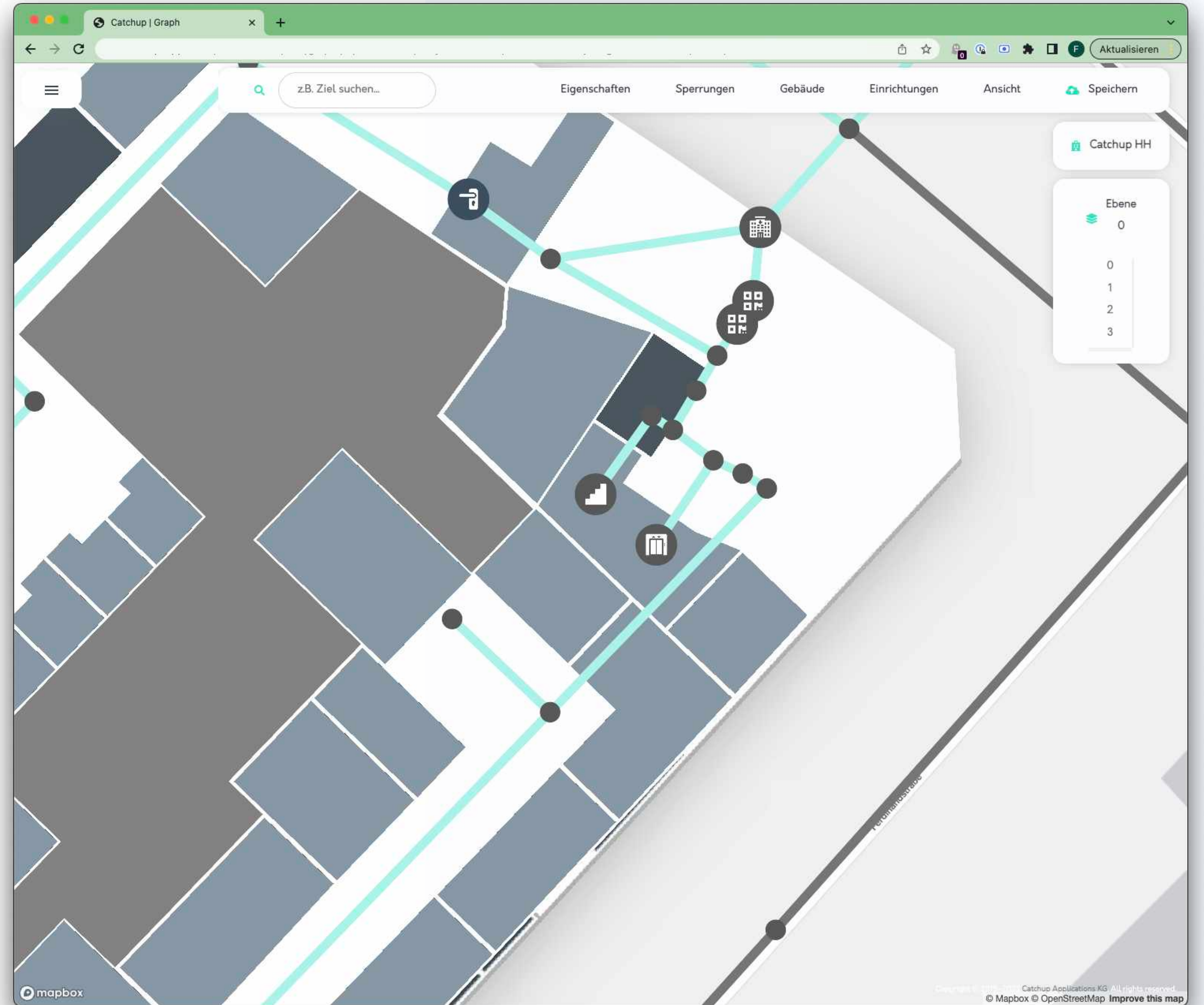
QR-Codes





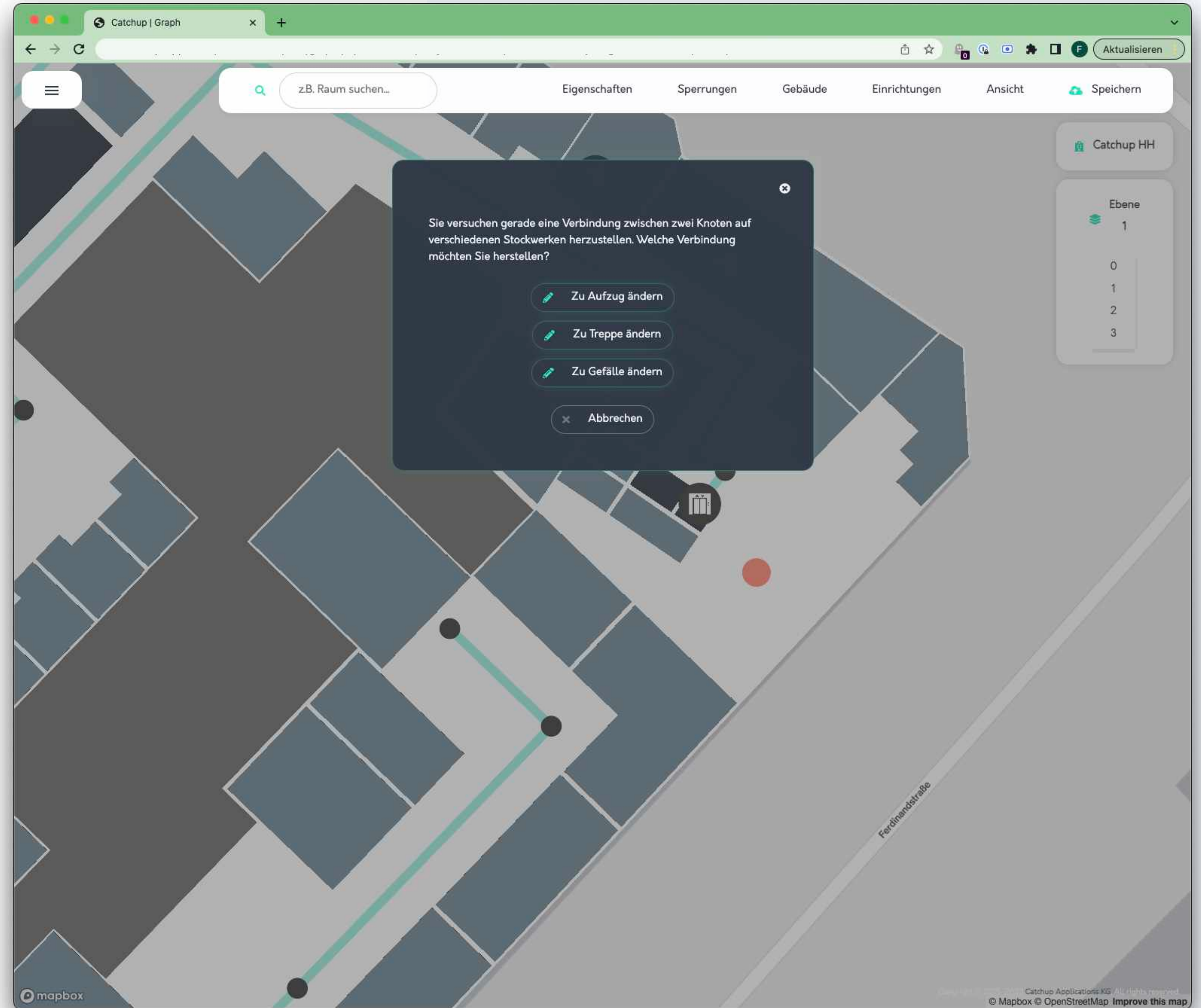
Treppen & Fahrstühle

- Treppenhäuser sind nicht barrierefrei



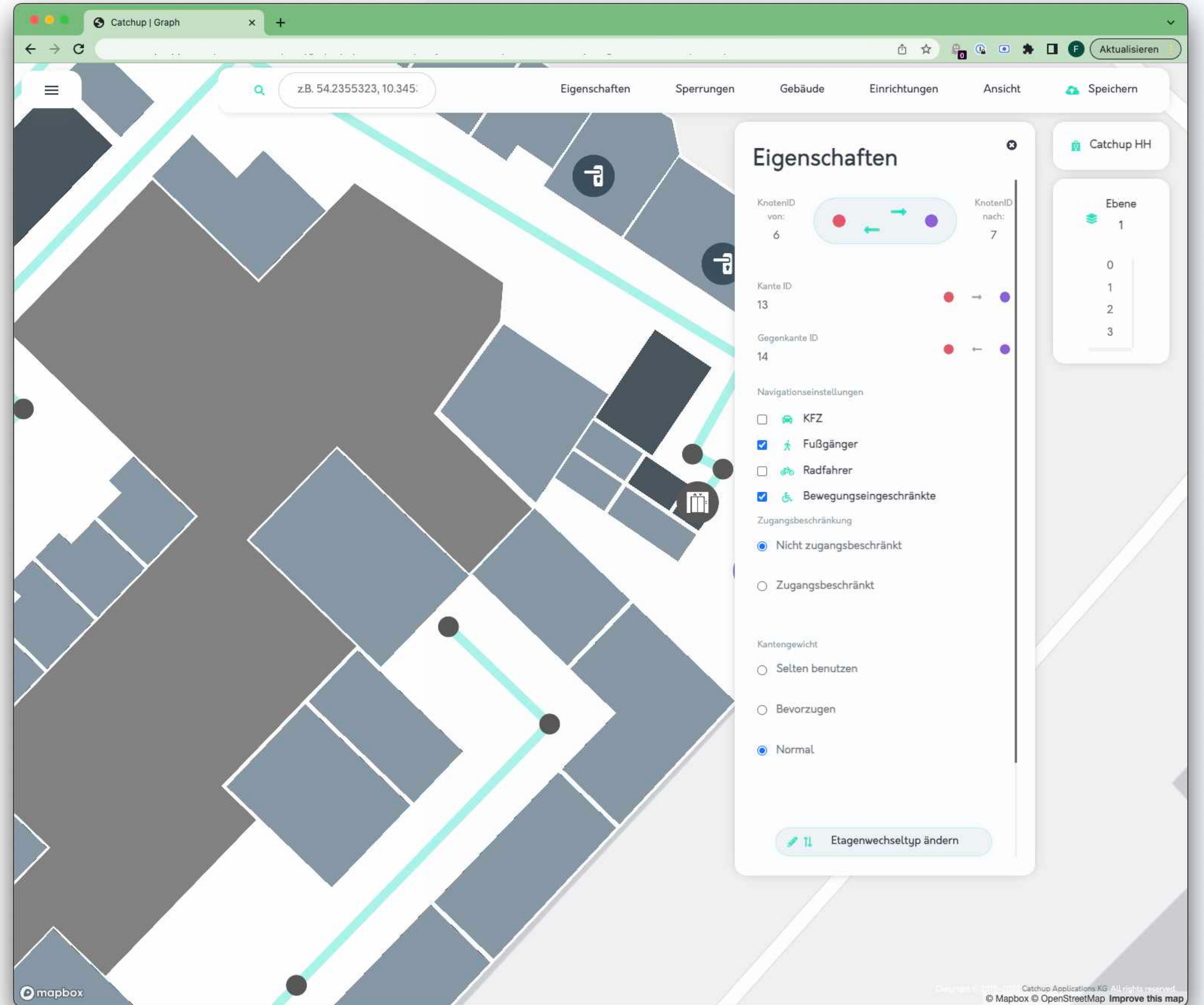
Treppen & Fahrstühle

- Um Treppen & Fahrstühle zu erstellen, wählen Sie zunächst mit Klick und ALT-Taste den gewünschten Ort aus
- Wechseln Sie dann in die nächste Ebene und erstellen Sie einen neuen Knoten
- Dann erscheint der abgebildete Dialog und Sie können die Art des Ebenenwechsels auswählen



Treppen & Fahrstühle

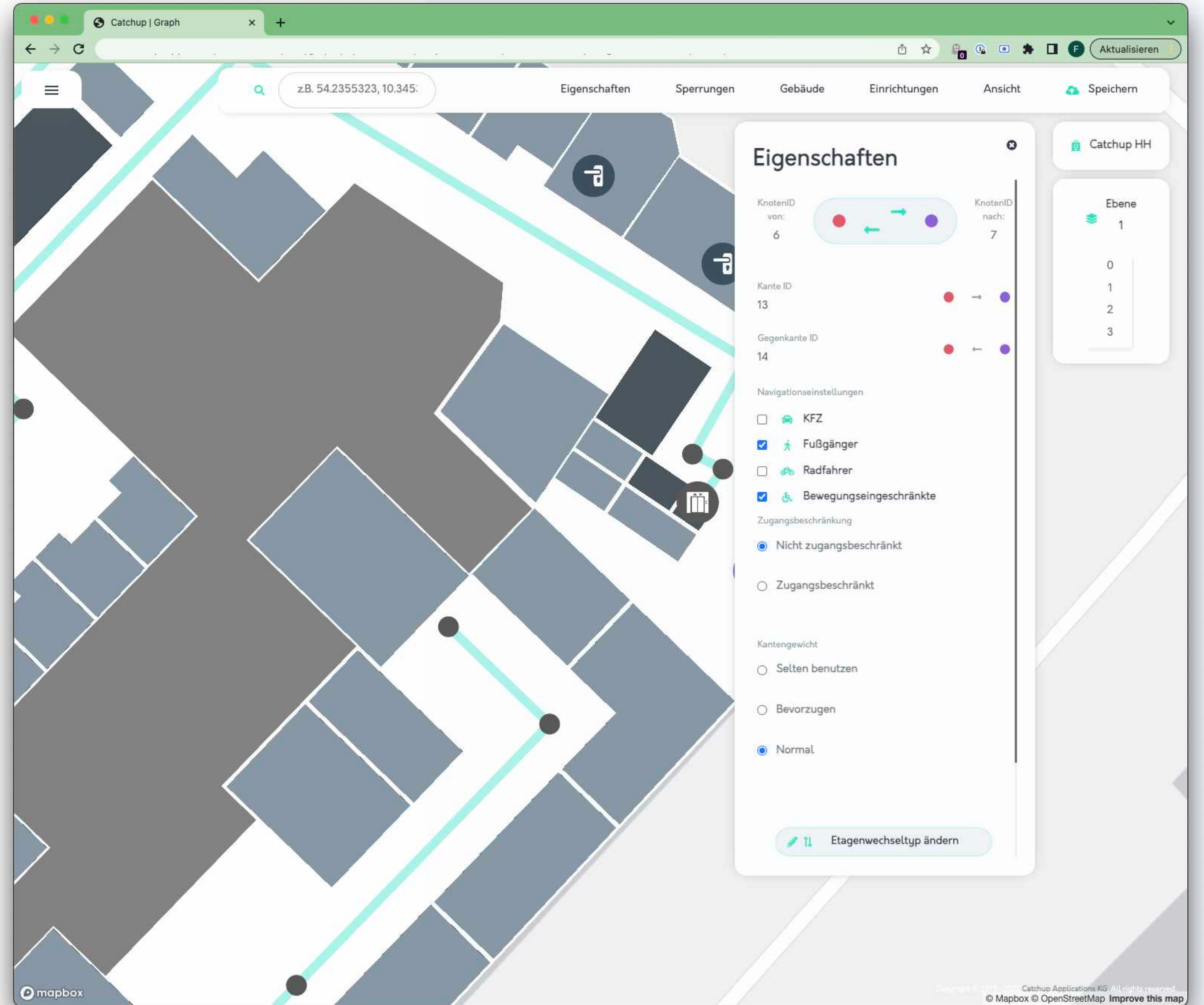
- Wenn ein Ebenenwechsel über mehrere Ebenen hinweg gewünscht ist, dann erstellen Sie die Treppen & Fahrstühle aufeinander aufbauend
- Z.B. erst die Treppe von Ebene 0 auf Ebene 1, dann die Treppen von Ebene 1 auf Ebene 2





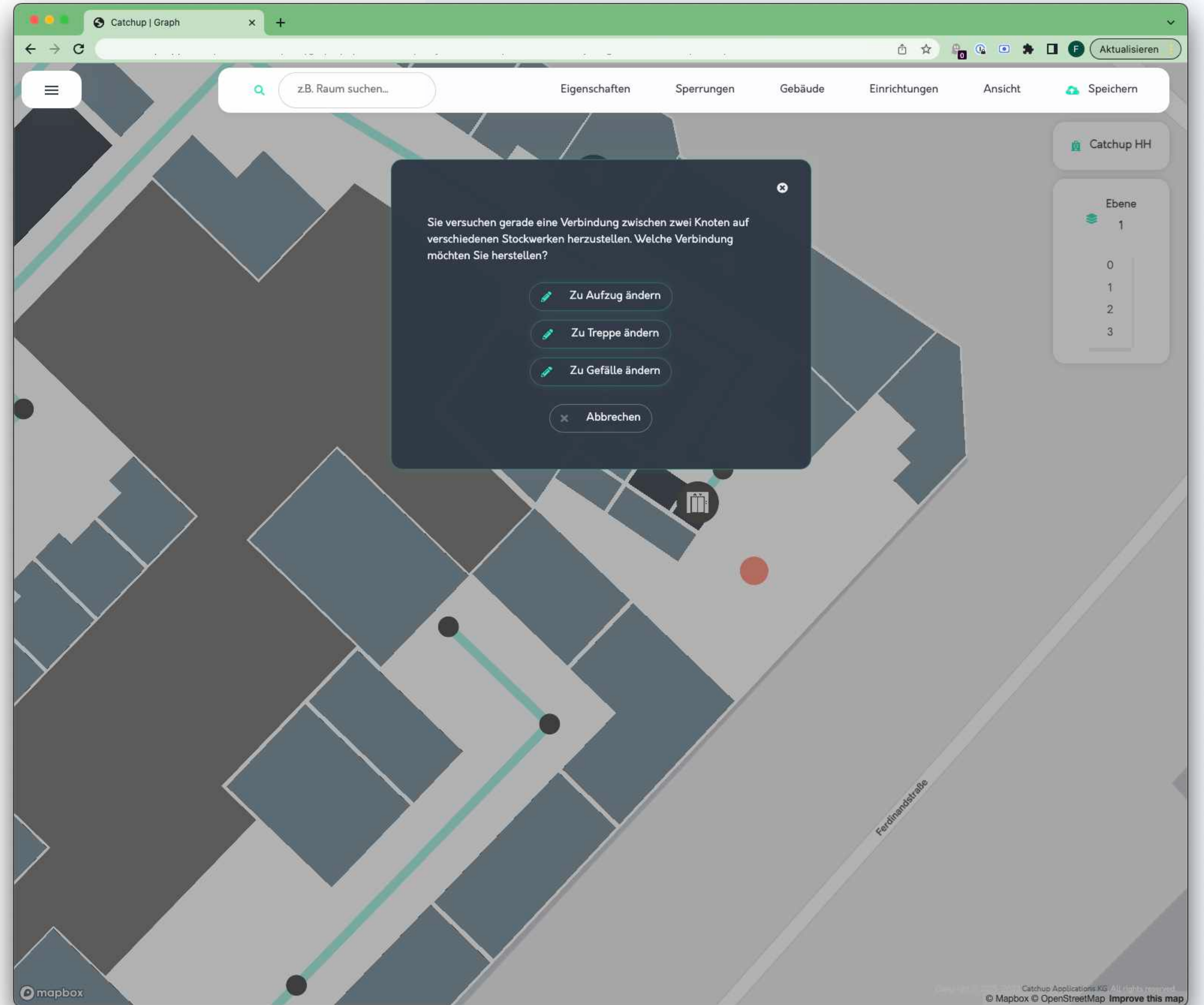
Treppen & Fahrstühle

- Ist ein Fahrstuhl nur für Mitarbeiter geeignet, geben Sie anliegenden Kante diese Eigenschaft durch anwählen der Zugangsbeschränkung



Gefälle hinzufügen

- Gefälle sind Ebenenwechsel ohne Fahrstühle und Treppen, z.B. im Außenbereich
- Gefälle sind nicht barrierefrei





Kapitel 1: Grundlagen

LogIn & Menüführung

Kapitel 2: Der Graph

Wegenetz anlegen

Routen sperren und verändern

Wegenetz validieren und speichern

Kapitel 3: Navigationsziele

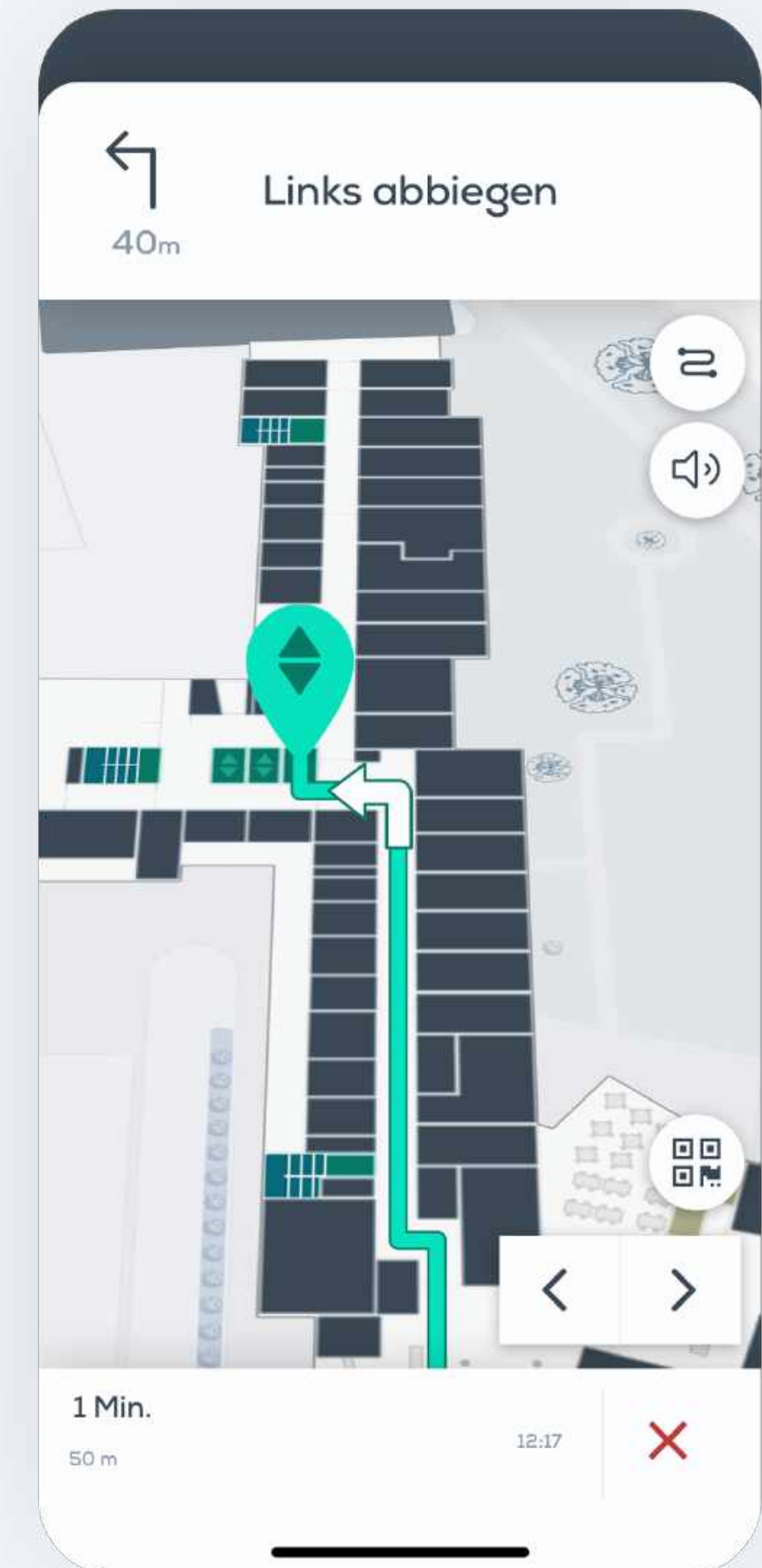
Ebenenwechsel

Gebäudeeingänge

Points of Interest

Räume und Einrichtungen

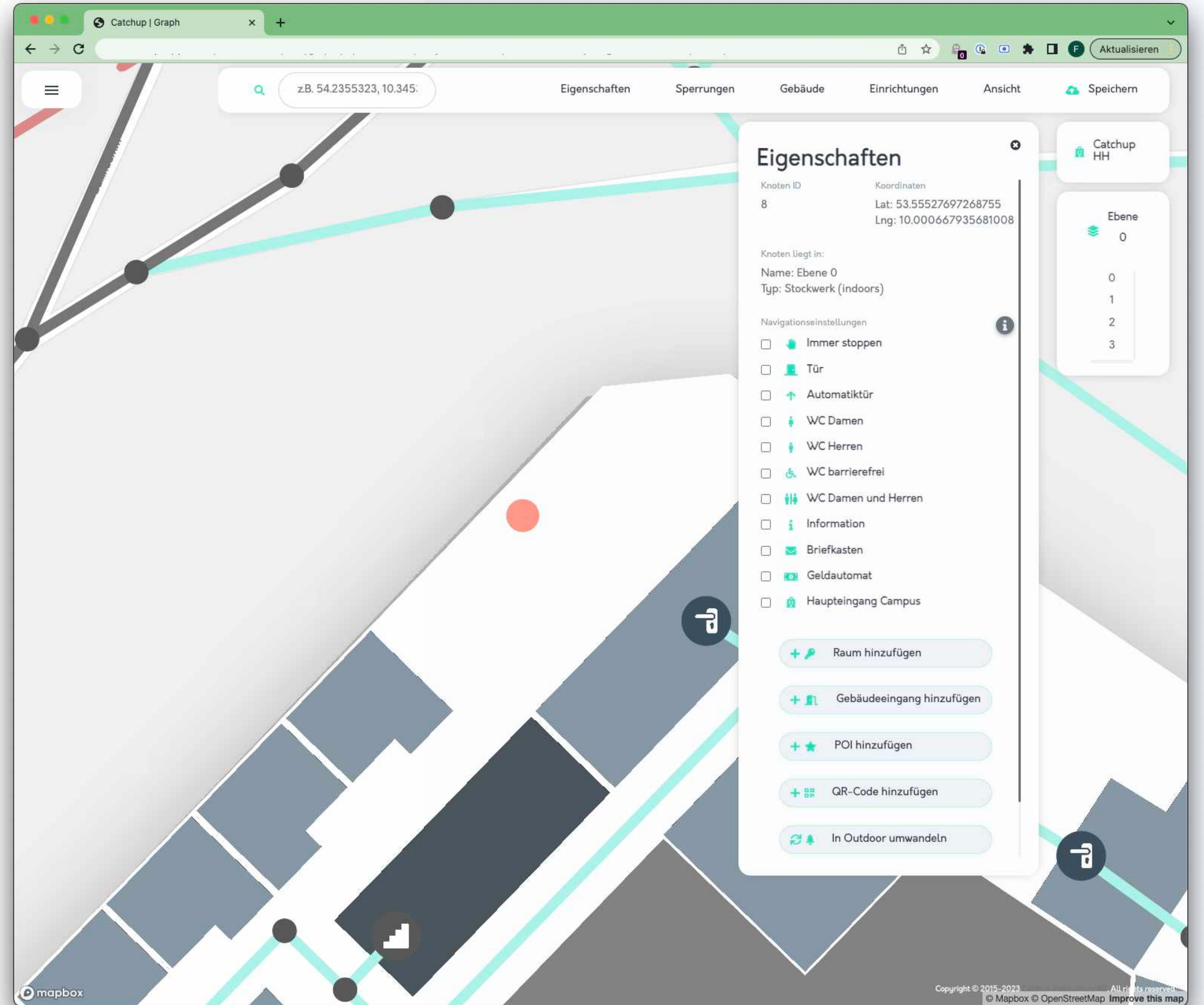
QR-Codes





Eingang erstellen

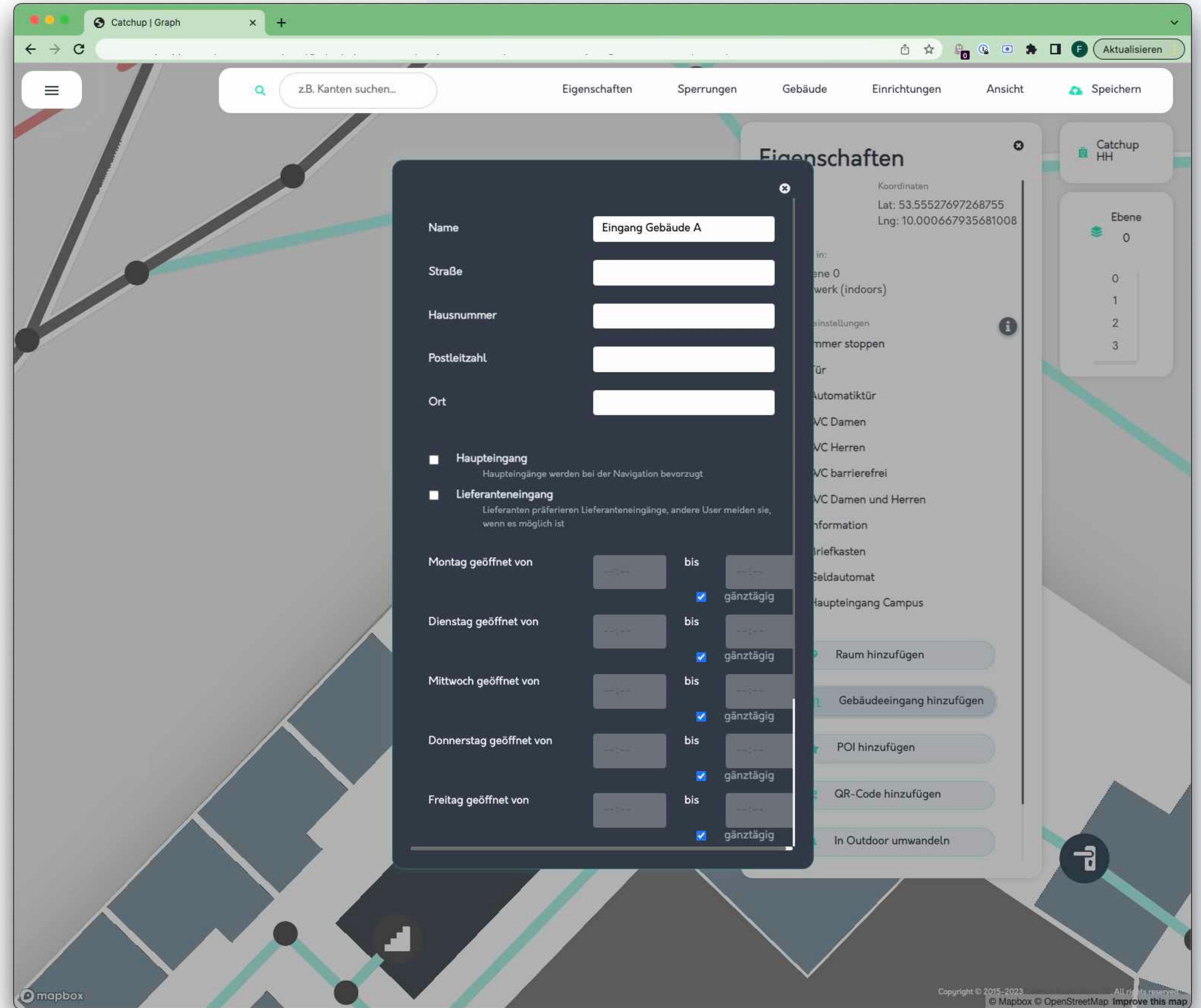
- Erstellen Sie an der gewünschten Stelle durch Klick und gedrückter ALT-Taste einen Knoten
- Prüfen Sie in den Eigenschaften, dass der Knoten dem Gebäude zugeordnet wurde, für den der Eingang gelten soll





Eingang erstellen

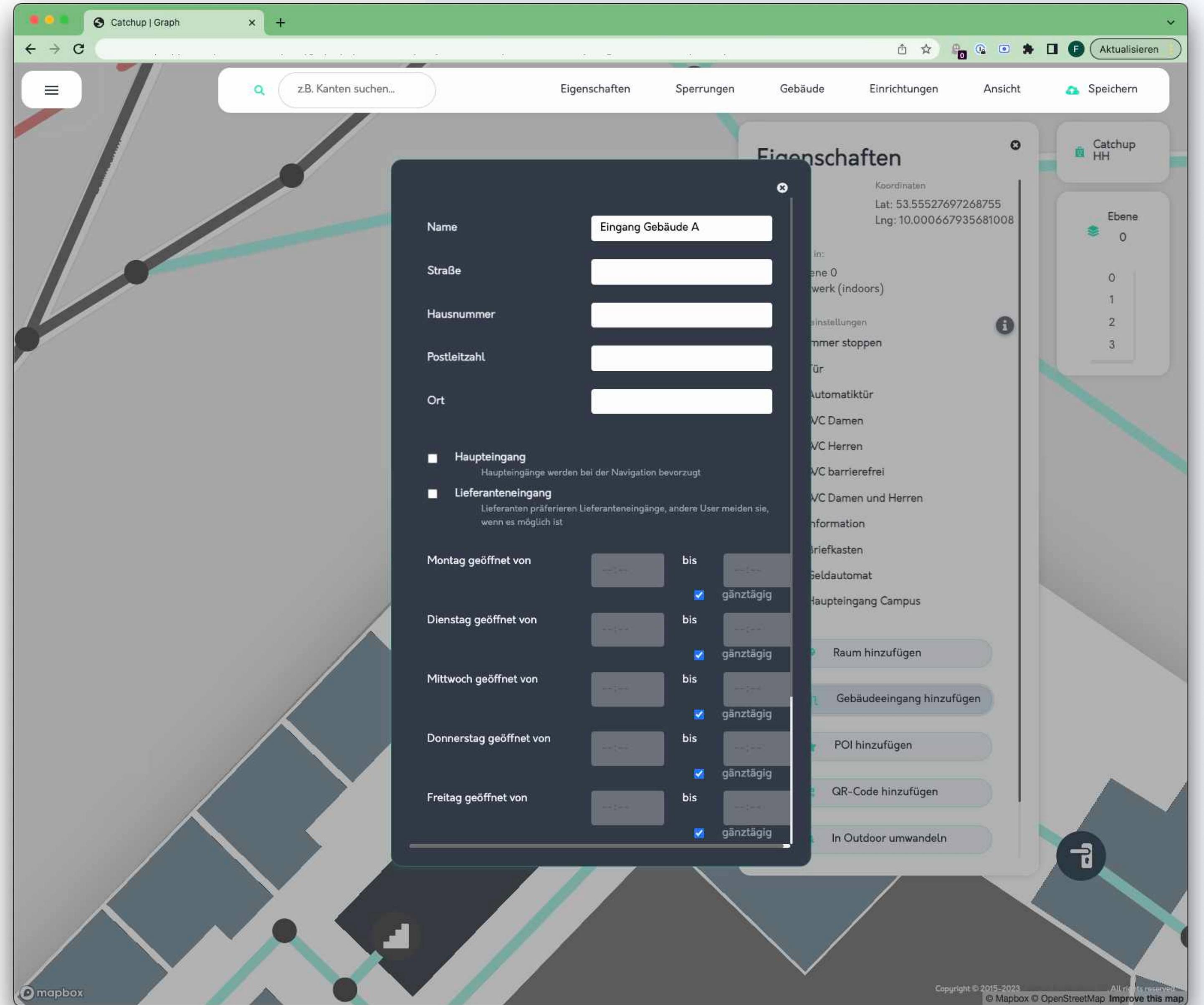
- Klicken Sie in den Eigenschaften die Funktion „Gebäudeeingang hinzufügen“
- Vergeben Sie die gewünschten Informationen zum Gebäudeeingang
- Der Haupteingang wird bei der Navigation bevorzugt
- Ein Nebeneingang wird nur dann ausgewählt, wenn die Nutzung des Haupteingangs einen deutlichen Umweg darstellt





Eingang erstellen

- Wenn gewünscht können Sie Öffnungszeiten zuweisen
- Ist der Gebäudeeingang hergestellt, können Sie ihn jederzeit durch Auswahl des Knoten und Aufruf der Eigenschaften verändern oder löschen



Kapitel 1: Grundlagen

Login & Menüführung

Kapitel 2: Der Graph

Wegenetz anlegen

Routen sperren und verändern

Wegenetz validieren und speichern

Kapitel 3: Navigationsziele

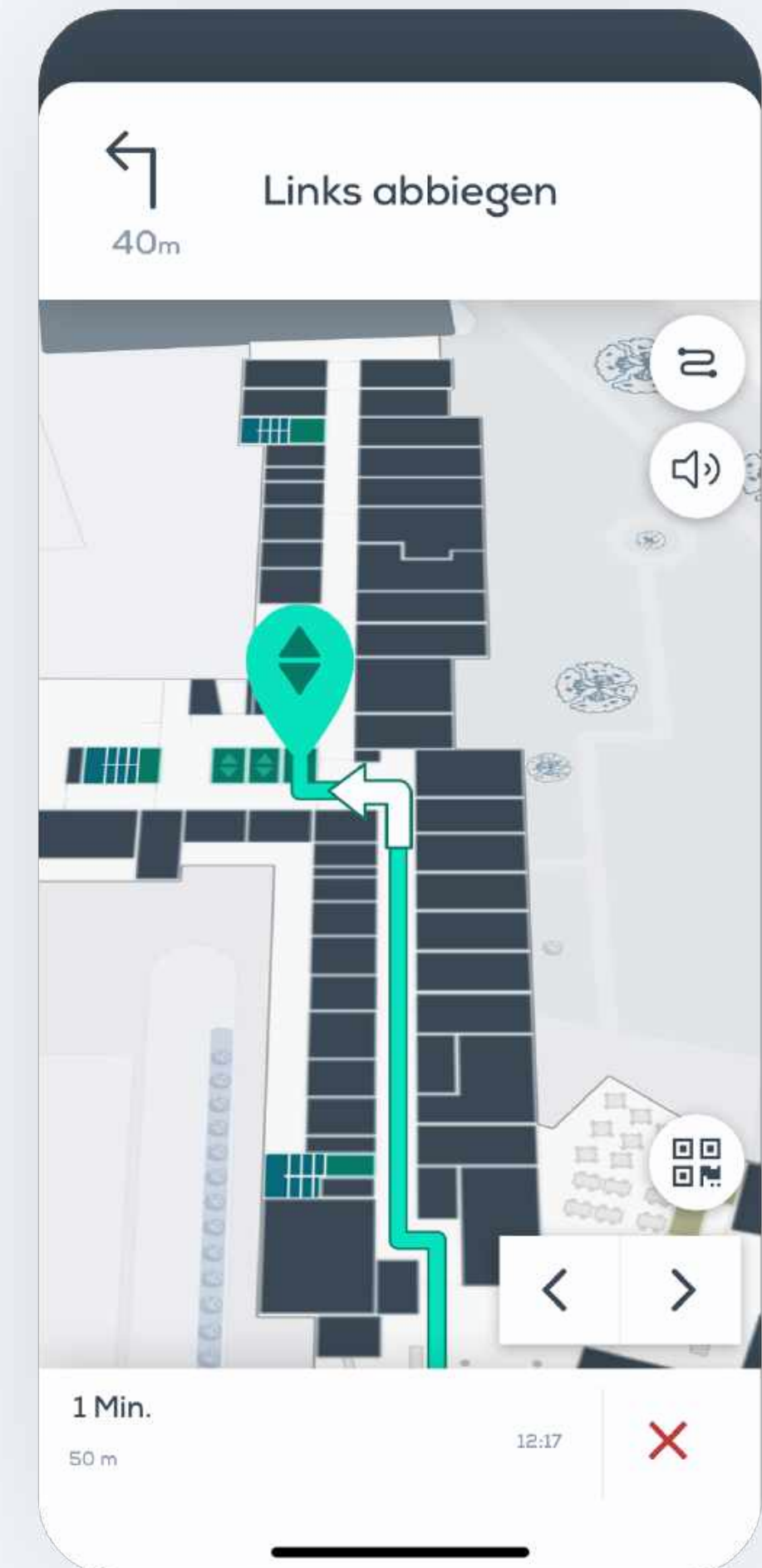
Ebenenwechsel

Gebäudeeingänge

Points of Interest

Räume und Einrichtungen

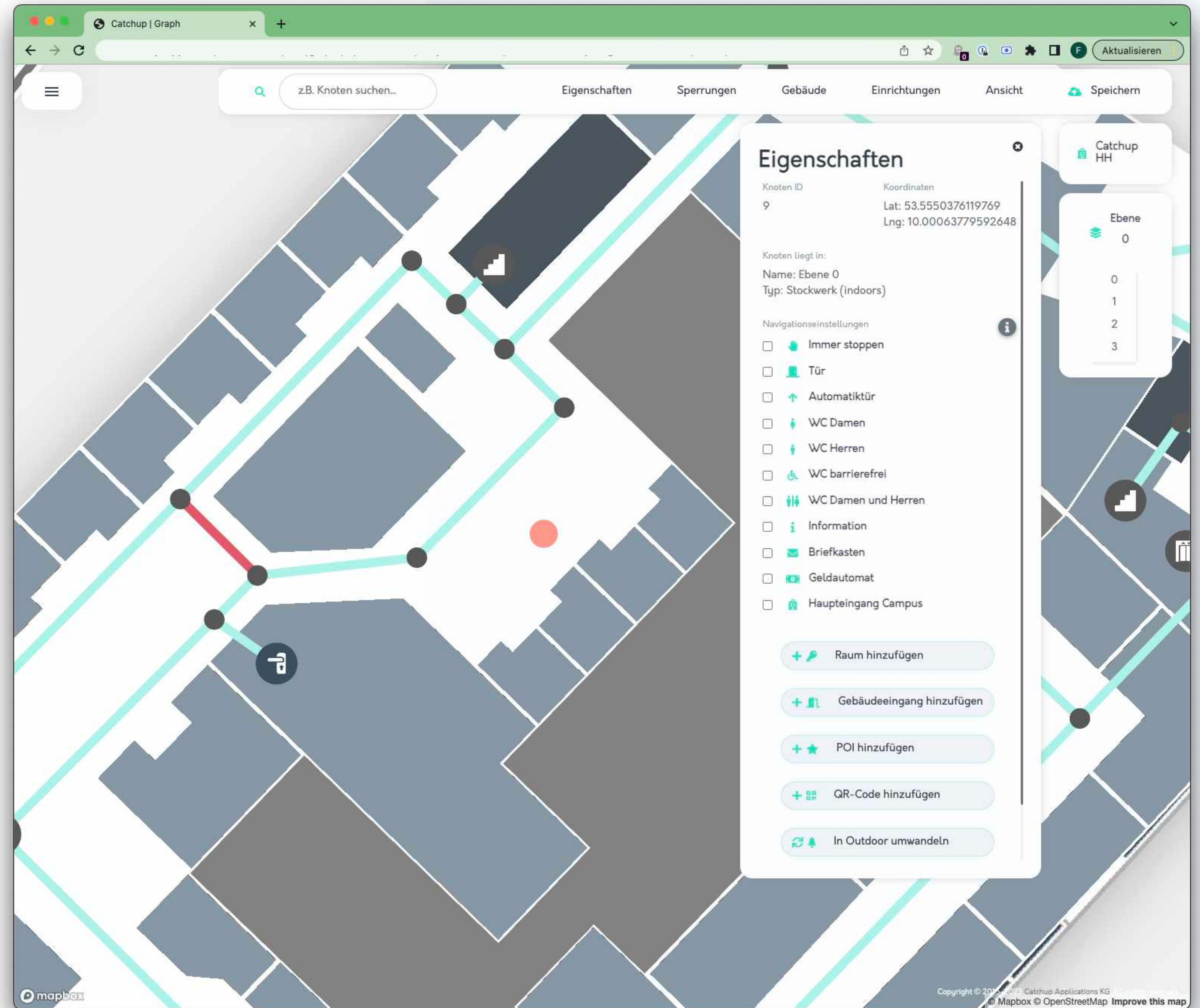
QR-Codes





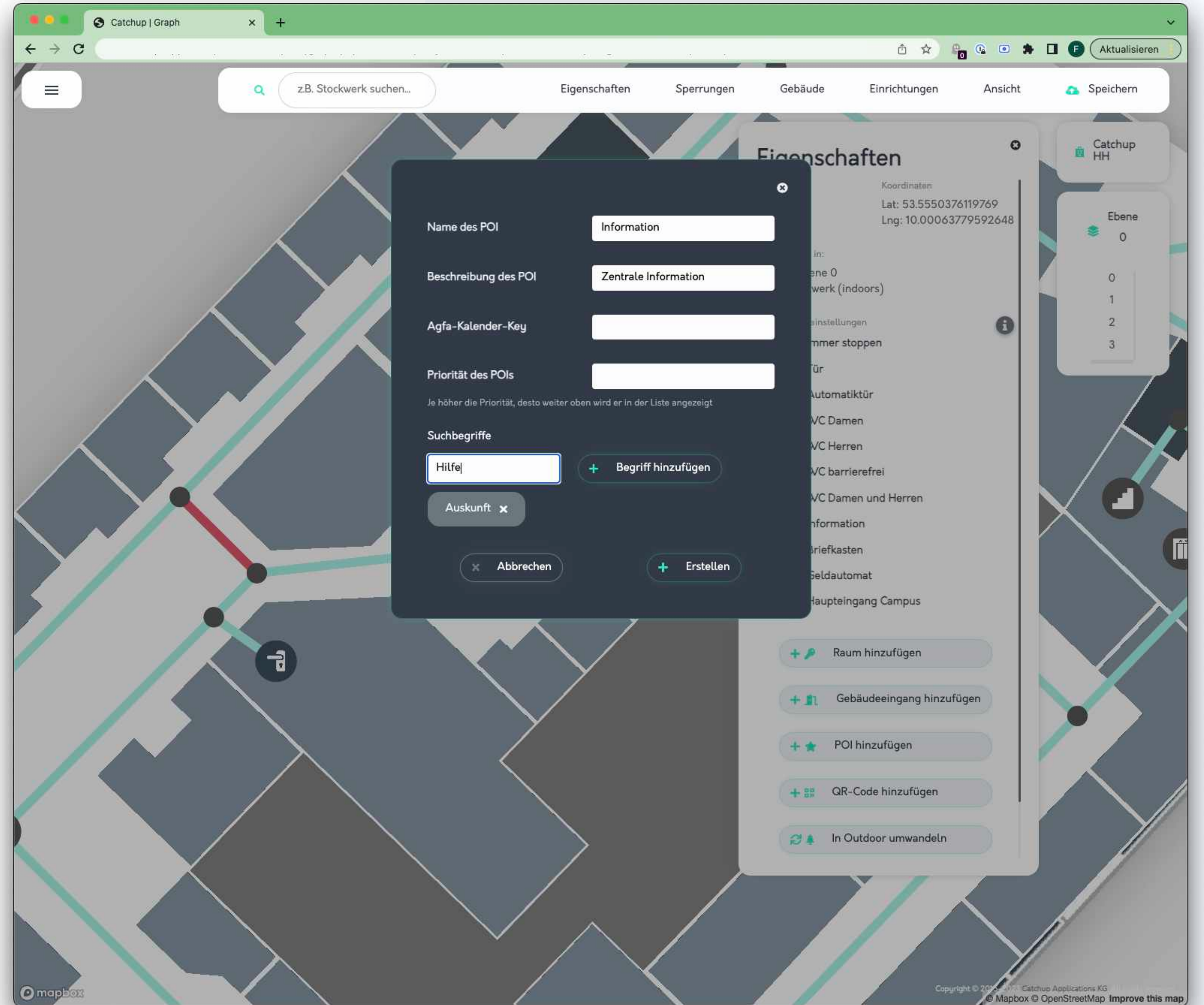
POIs erstellen

- POIs sind Points of Interest bzw. wichtige Ziele
- Jeder an das Wegenetz angeschlossene Knoten kann zu einem POI gemacht werden
- Dazu nach Auswahl des Knoten über Eigenschaften die Funktion „POI hinzufügen“ auswählen



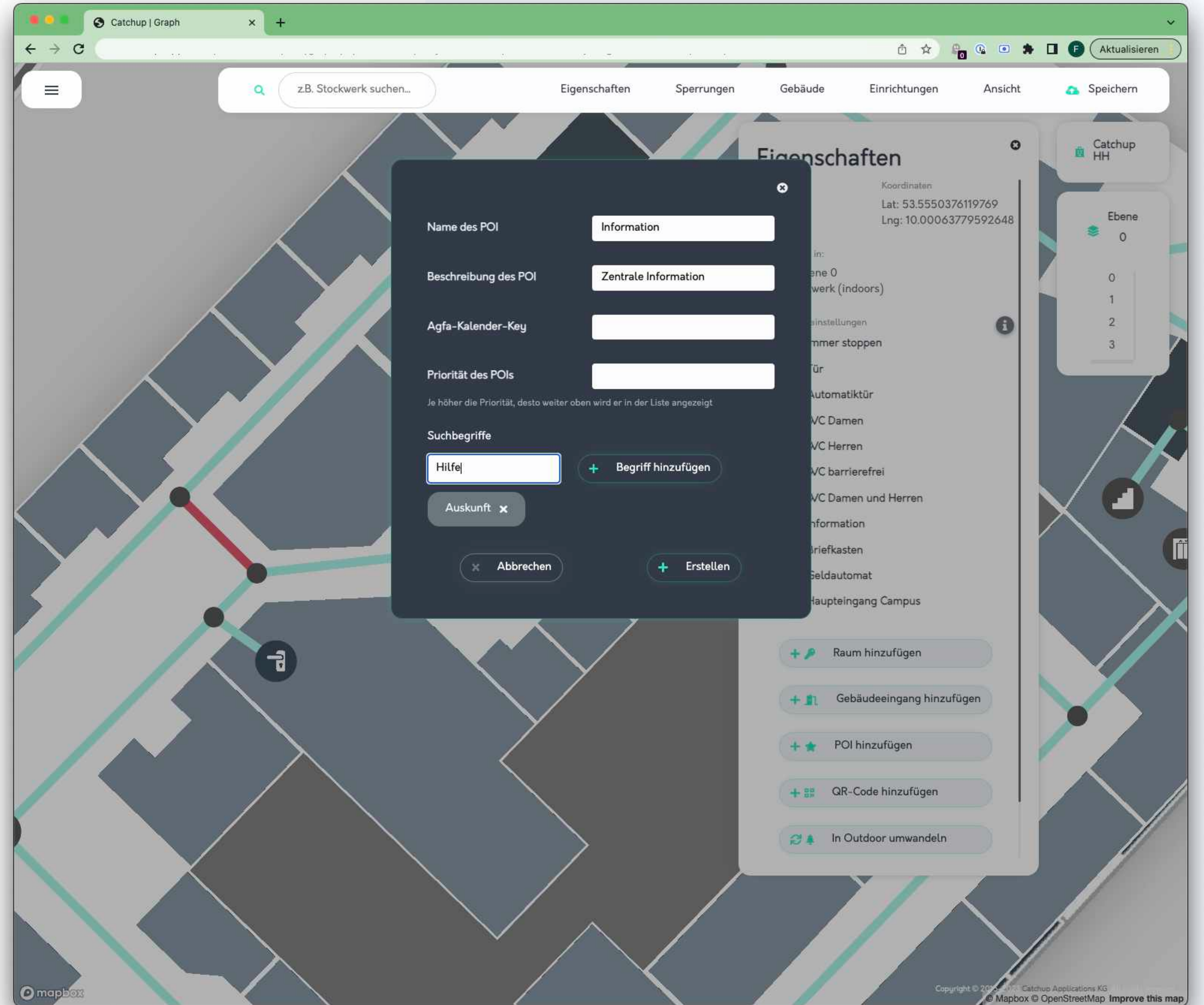
POIs erstellen

- Geben Sie den Namen des POI an
- Die Priorität des POI wirkt sich auf die Position in der Auswahlliste der Navigation im Reiter „Wichtige Orte“ aus



POIs erstellen

- Die Beschreibung erscheint als Zusatztext unter dem Namen
- Es können z.B. Öffnungszeiten oder Parkgebühren hinterlegt werden





Kapitel 1: Grundlagen

LogIn & Menüführung

Kapitel 2: Der Graph

Wegenetz anlegen

Routen sperren und verändern

Wegenetz validieren und speichern

Kapitel 3: Navigationsziele

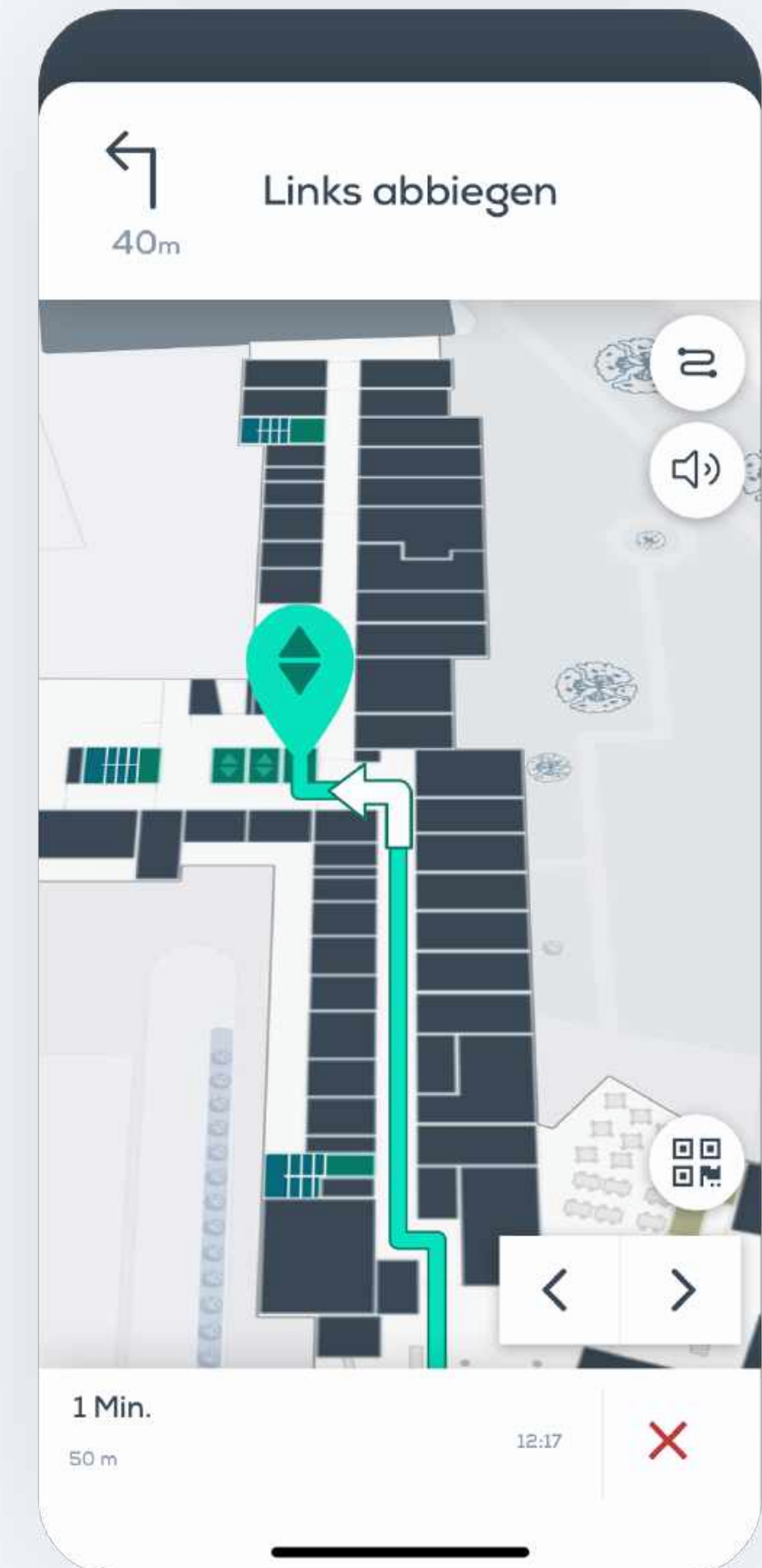
Ebenenwechsel

Gebäudeeingänge

Points of Interest

Räume und Einrichtungen

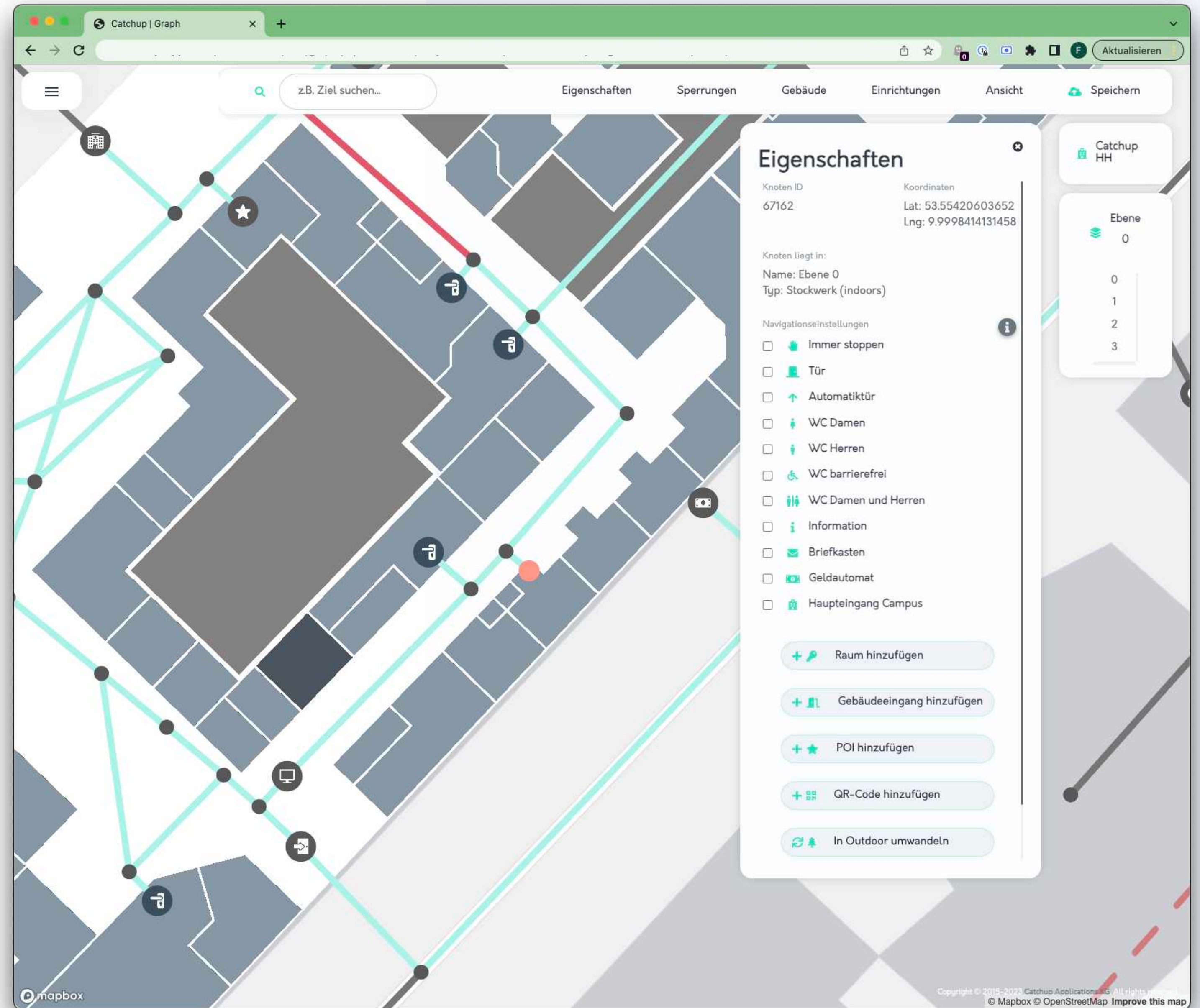
QR-Codes





Räume erstellen

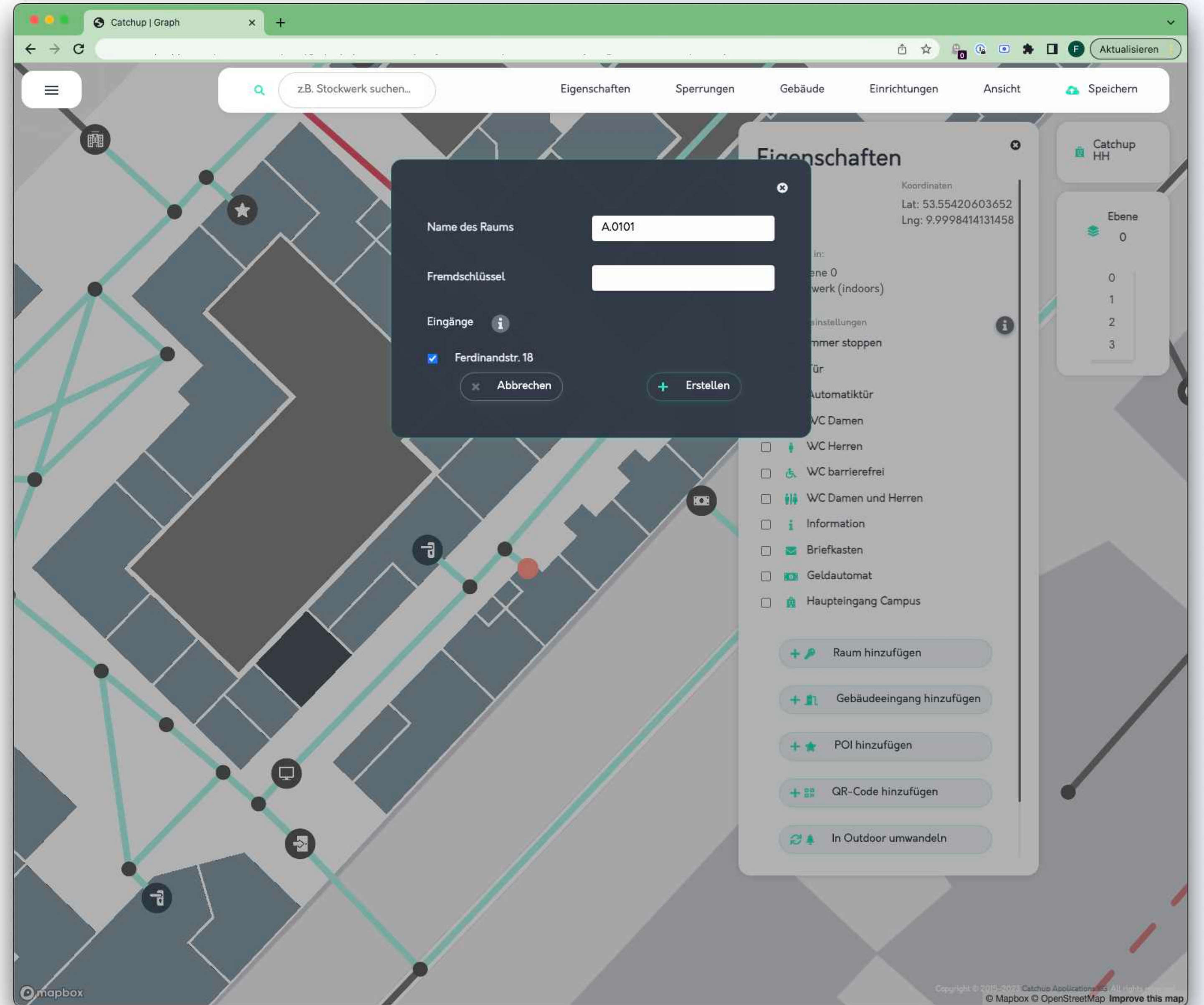
- Räume werden benötigt, um Einrichtungen einen Ort zuzuweisen
- Jeder an das Wegenetz angeschlossene Knoten kann zu einem Raum gemacht werden
- Dazu nach Auswahl des Knoten über Eigenschaften die Funktion „Raum hinzufügen“ auswählen





Räume erstellen

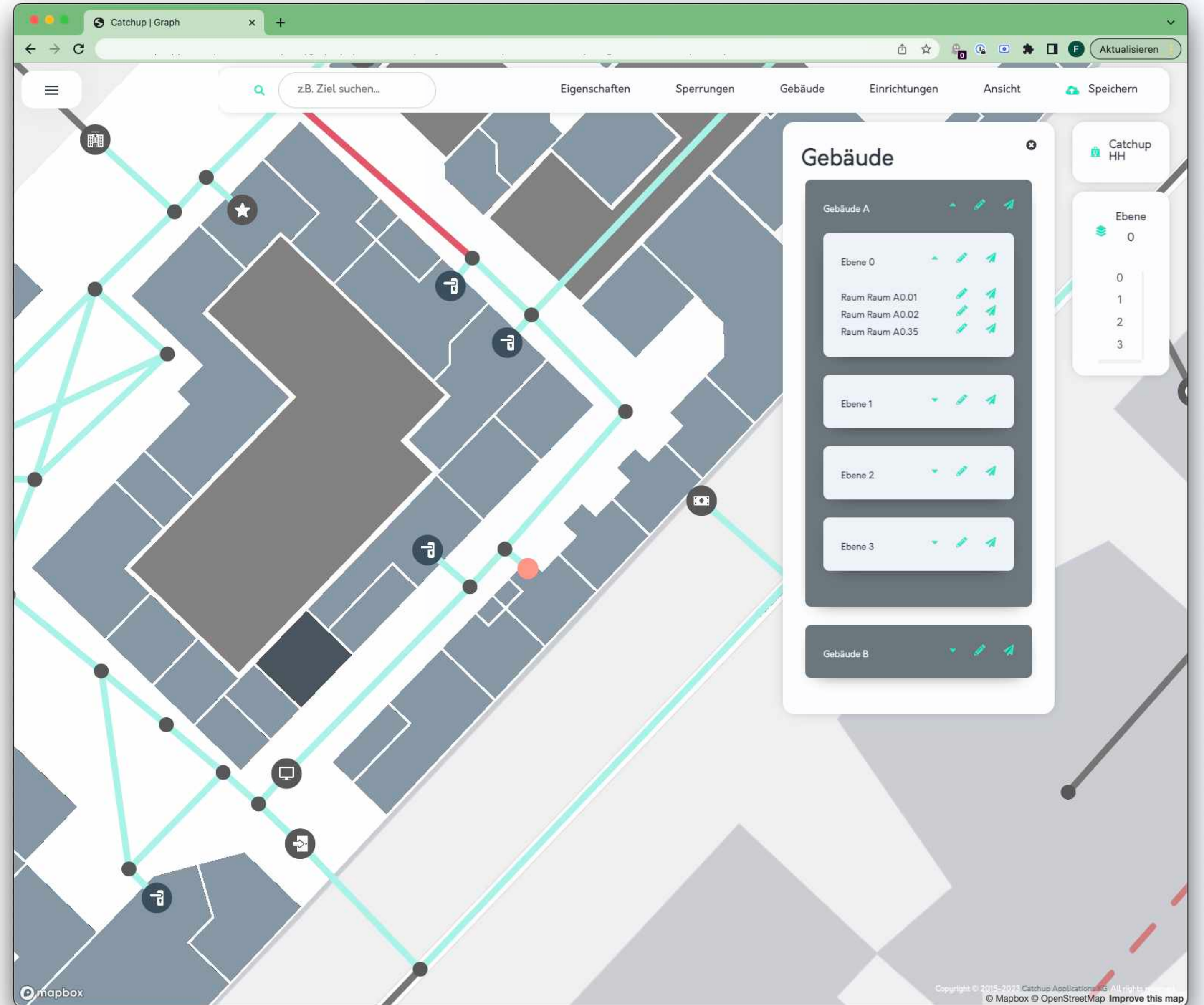
- Geben Sie dem Raum eine Bezeichnung und ggf. einen Fremdschlüssel





Räume finden

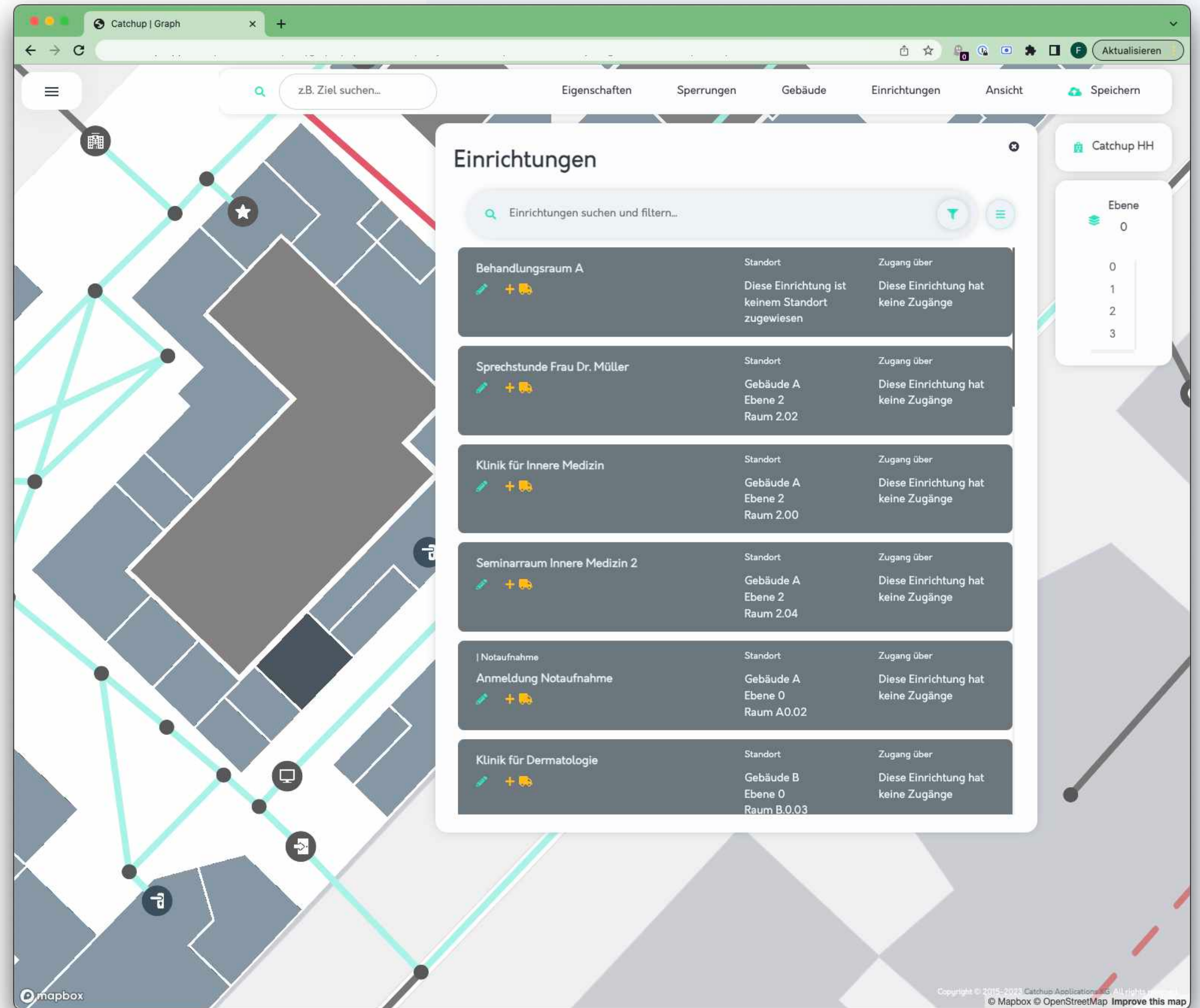
- Über den Menüpunkt „Gebäude“ können Sie sich alle Räume pro Gebäude und Ebene anzeigen lassen
- Sie können auch über die Suchleiste nach Räumen suchen





Einrichtung erstellen

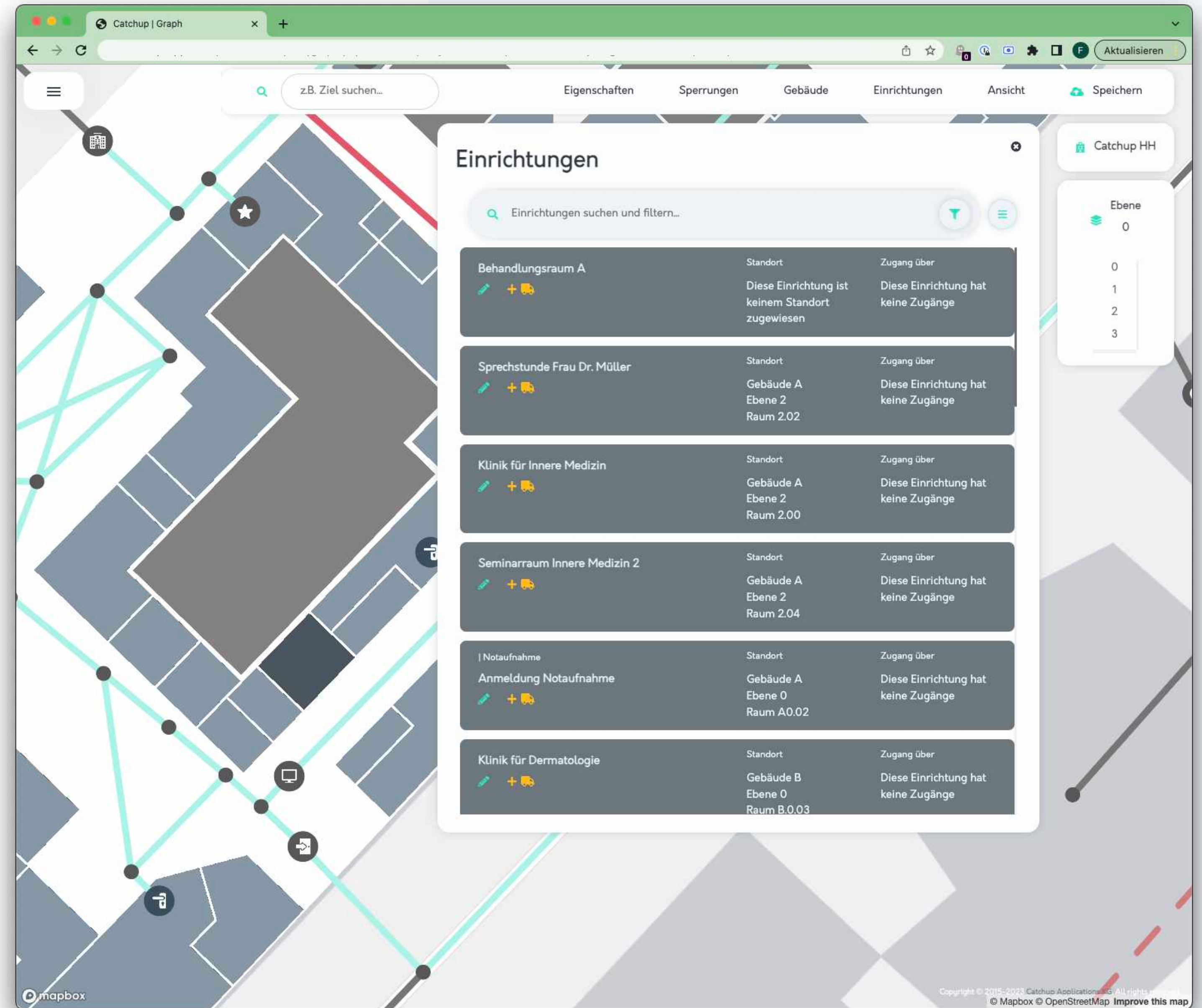
- Über den Menüpunkt „Einrichtungen“ können Sie sich alle Einrichtungen anzeigen lassen und diese durchsuchen
- Mit Klick auf den „Stift“-Button können Sie eine bestehende Einrichtung bearbeiten oder löschen
- Mit Klick auf den „+“-Button können Sie eine neue Einrichtung erstellen





Einrichtung erstellen

- Geben Sie die geforderten Parameter ein
- Unter „Typ“ sind alle Kategorien auswählbar, die auch in der Navigationsansicht zu finden sind (z.B. Ambulanz, Station, Untersuchung etc.)
- Unter „gehört zu Einrichtung“ können Sie Einrichtungen miteinander verknüpfen, sodass Sie gemeinsam angezeigt werden (z.B. die Station A1 gehört zur Klinik A)





Einrichtung erstellen

- Wählen Sie erst das Gebäude, dann das Stockwerk und dann den Raumnamen aus
- Hinterlegen Sie bei Suchbegriffe Schlagworte und Synonyme, unter denen die Einrichtung bei der Navigation gefunden werden soll (z.B. HNO für die Hals-Nasen-Ohren Klinik)

The screenshot shows the 'Catchup | Graph' web application. The interface includes a map on the left with a highlighted path and a sidebar on the right with a search bar and a list of facilities. The top navigation bar contains tabs for 'Eigenschaften', 'Sperrungen', 'Gebäude', 'Einrichtungen', 'Ansicht', and 'Speichern'. The sidebar on the right has a search bar 'z.B. Ziel suchen...' and a dropdown menu for 'Ebene' (Level) with options 0, 1, 2, and 3. The main content area displays a list of facilities under the heading 'Einrichtungen'.

Einrichtung	Standort	Zugang über
Behandlungsraum A	Diese Einrichtung ist keinem Standort zugewiesen	Diese Einrichtung hat keine Zugänge
Sprechstunde Frau Dr. Müller	Gebäude A Ebene 2 Raum 2.02	Diese Einrichtung hat keine Zugänge
Klinik für Innere Medizin	Gebäude A Ebene 2 Raum 2.00	Diese Einrichtung hat keine Zugänge
Seminarraum Innere Medizin 2	Gebäude A Ebene 2 Raum 2.04	Diese Einrichtung hat keine Zugänge
Notaufnahme Anmeldung Notaufnahme	Gebäude A Ebene 0 Raum A0.02	Diese Einrichtung hat keine Zugänge
Klinik für Dermatologie	Gebäude B Ebene 0 Raum B.0.03	Diese Einrichtung hat keine Zugänge

Kapitel 1: Grundlagen

Login & Menüführung

Kapitel 2: Der Graph

Wegenetz anlegen

Routen sperren und verändern

Wegenetz validieren und speichern

Kapitel 3: Navigationsziele

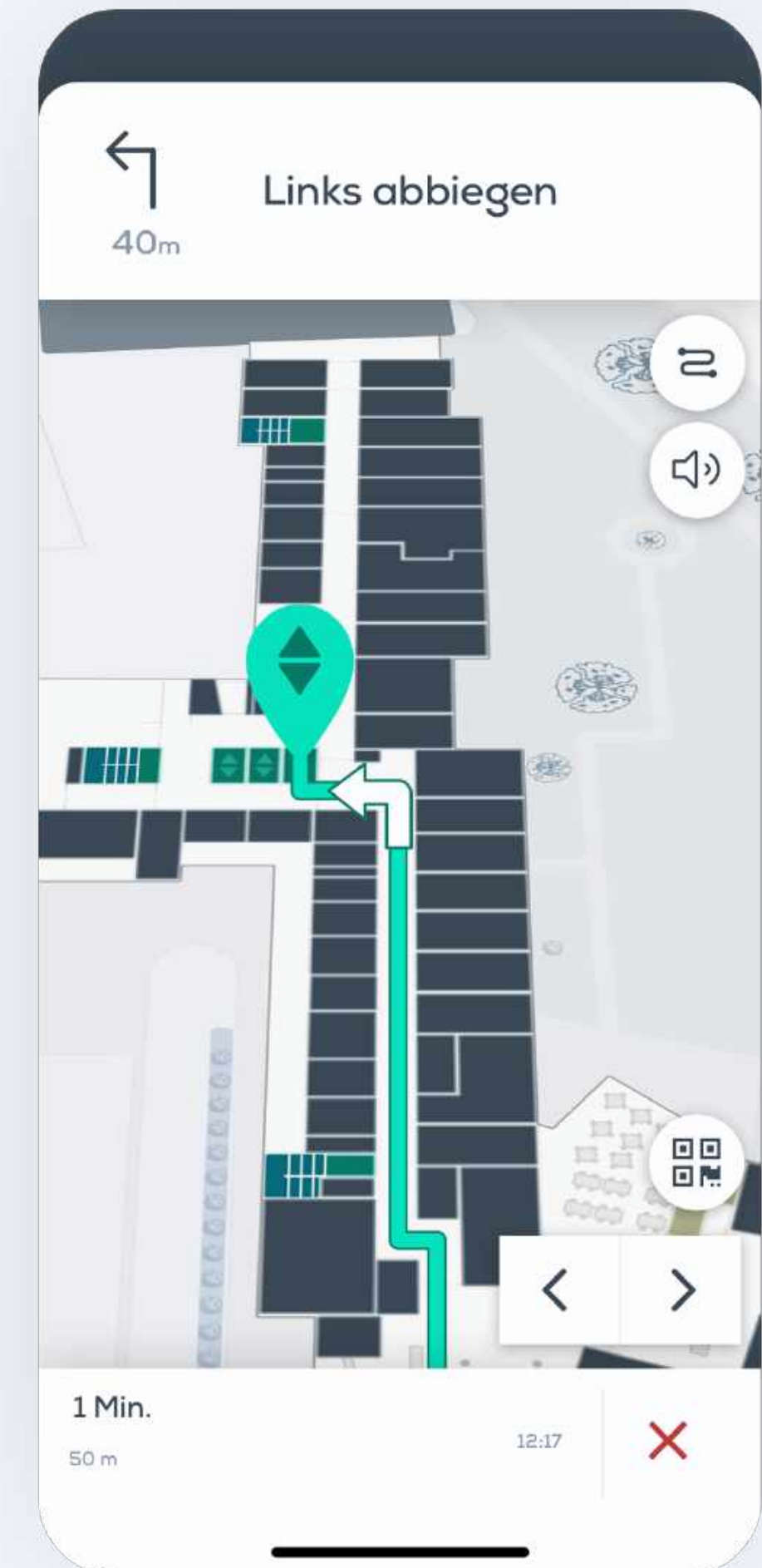
Ebenenwechsel

Gebäudeeingänge

Points of Interest

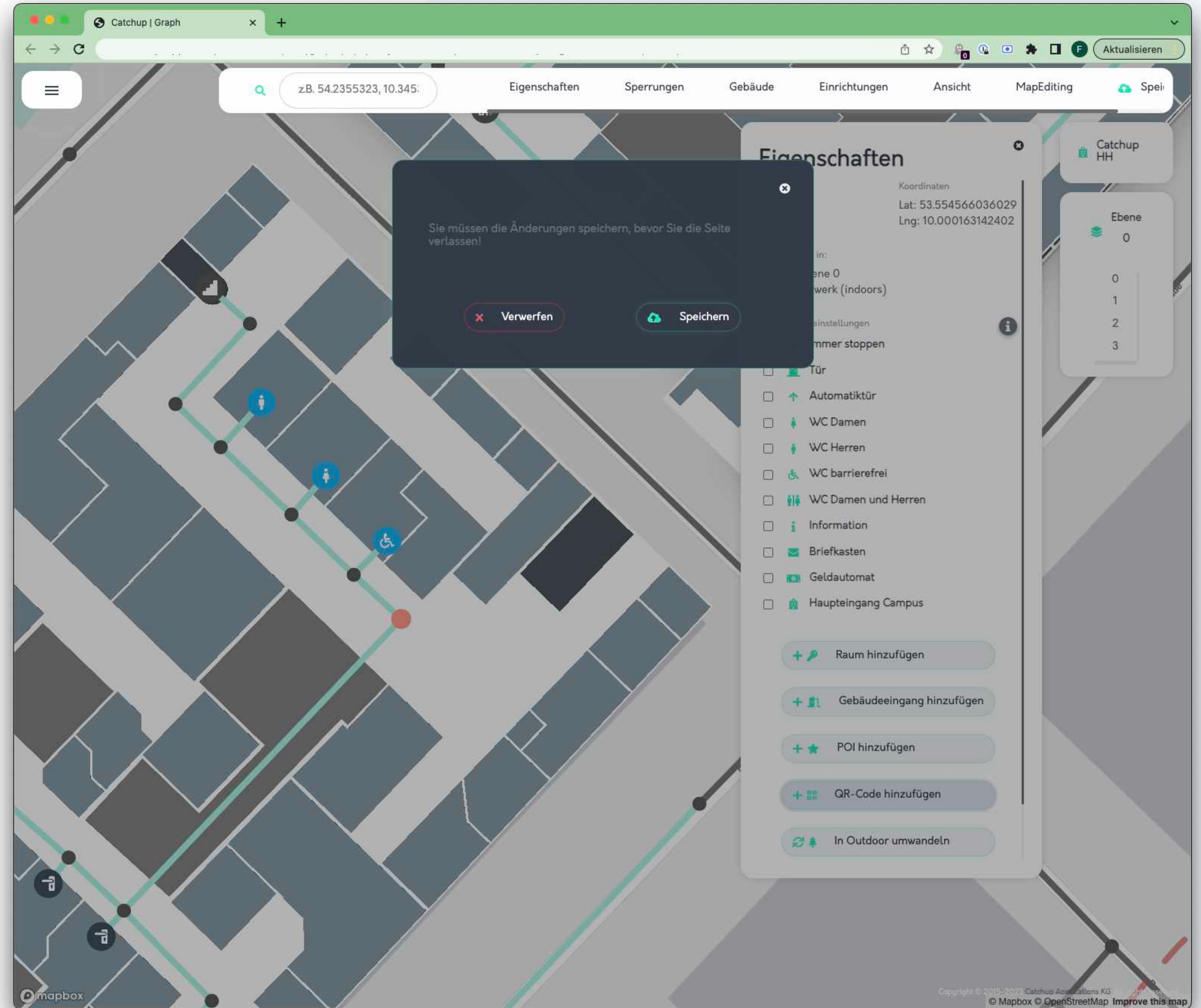
Räume und Einrichtungen

QR-Codes



QR-Codes erstellen

- Wählen Sie den Knoten aus, zu dem der QR-Code zugeordnet werden soll, und wählen Sie die Funktion „QR-Code hinzufügen“ aus dem Reiter „Eigenschaften“
- Bevor Sie einen QR-Code erstellen, müssen Sie den Graphen speichern



QR-Codes erstellen

- Der ausgewählte Knoten ist nun der Startpunkt des QR-Codes
- Sie können nun einen QR-Code erstellen, der nur den Startpunkt enthält. Dafür müssen Sie auf „Herunterladen“ am Ende der Seite klicken

Campus: Glockengießerwall

Informationen zu QR-Codes

Start-Knoten-Id: 67229

Graph-Interface zur Auswahl eines Start-Knotens anzeigen

Ziele: Alle auswählen, Alle abwählen

Zeige: 10 Ziele Suche:

Bezeichnung	Typ
Cafeteria	POI
Information	POI
Snackautomat	POI
Behandlungsraum A	
Sprechstunde Frau Dr. Müller	
Klinik für Innere Medizin	
Seminarraum Innere Medizin 2	
Anmeldung Notaufnahme	
Klinik für Dermatologie	
Sekretariat Herr Dr. Specht	

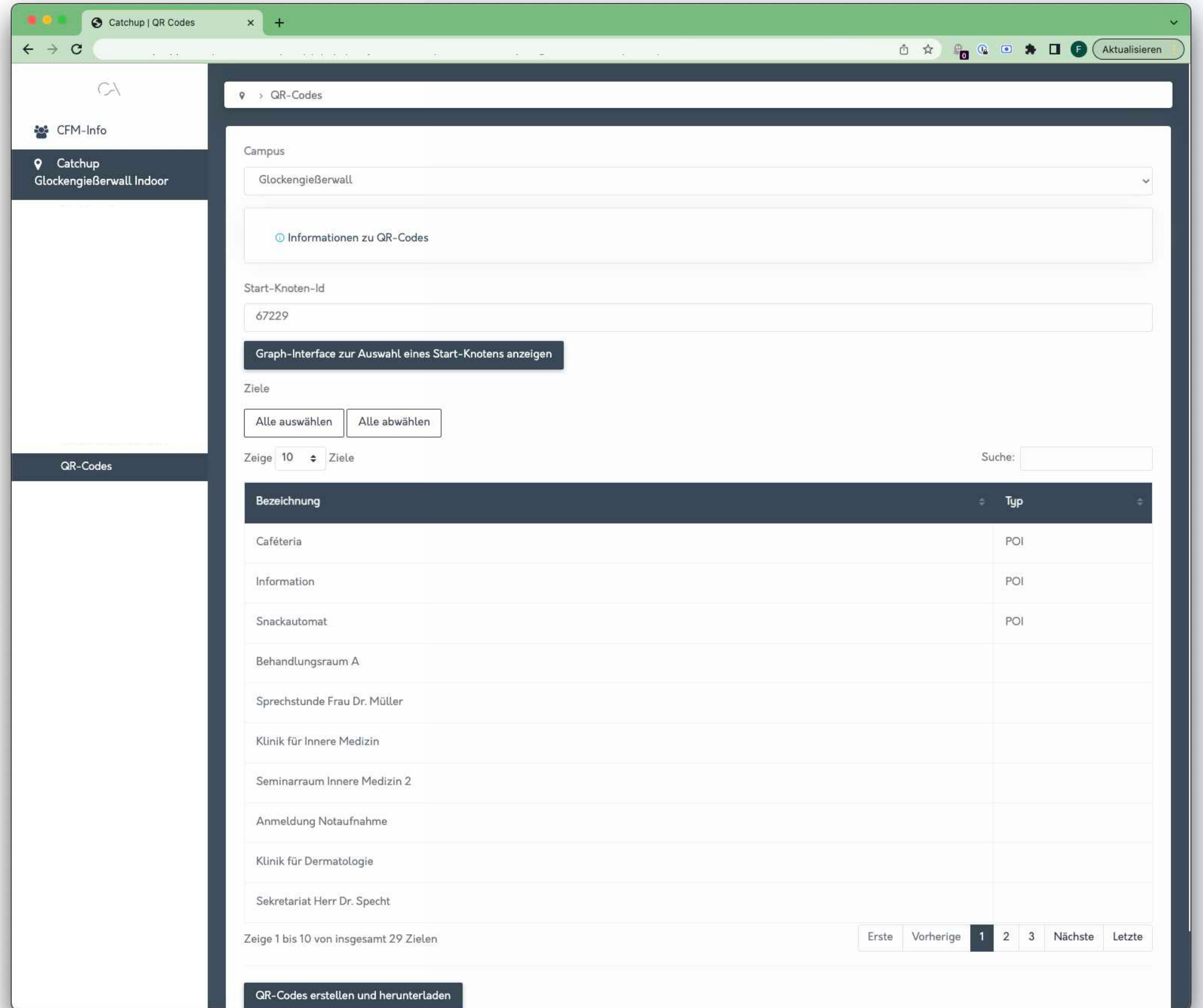
Zeige 1 bis 10 von insgesamt 29 Zielen

Erste Vorherige 1 2 3 Nächste Letzte

QR-Codes erstellen und herunterladen

QR-Codes erstellen

- Sie können aber auch QR-Codes für Strecken vom Startknoten bis zu einem oder mehreren ausgewählten Zielen erstellen
- Wählen Sie dafür einzelne Ziele aus der Liste aus und klicken Sie dann am Seitenende auf „Herunterladen“



The screenshot shows a web browser window with the title 'Catchup | QR Codes'. The interface is divided into a left sidebar and a main content area.

Left Sidebar:

- CFM-Info
- Catchup Glockengießerwall Indoor
- QR-Codes (highlighted)

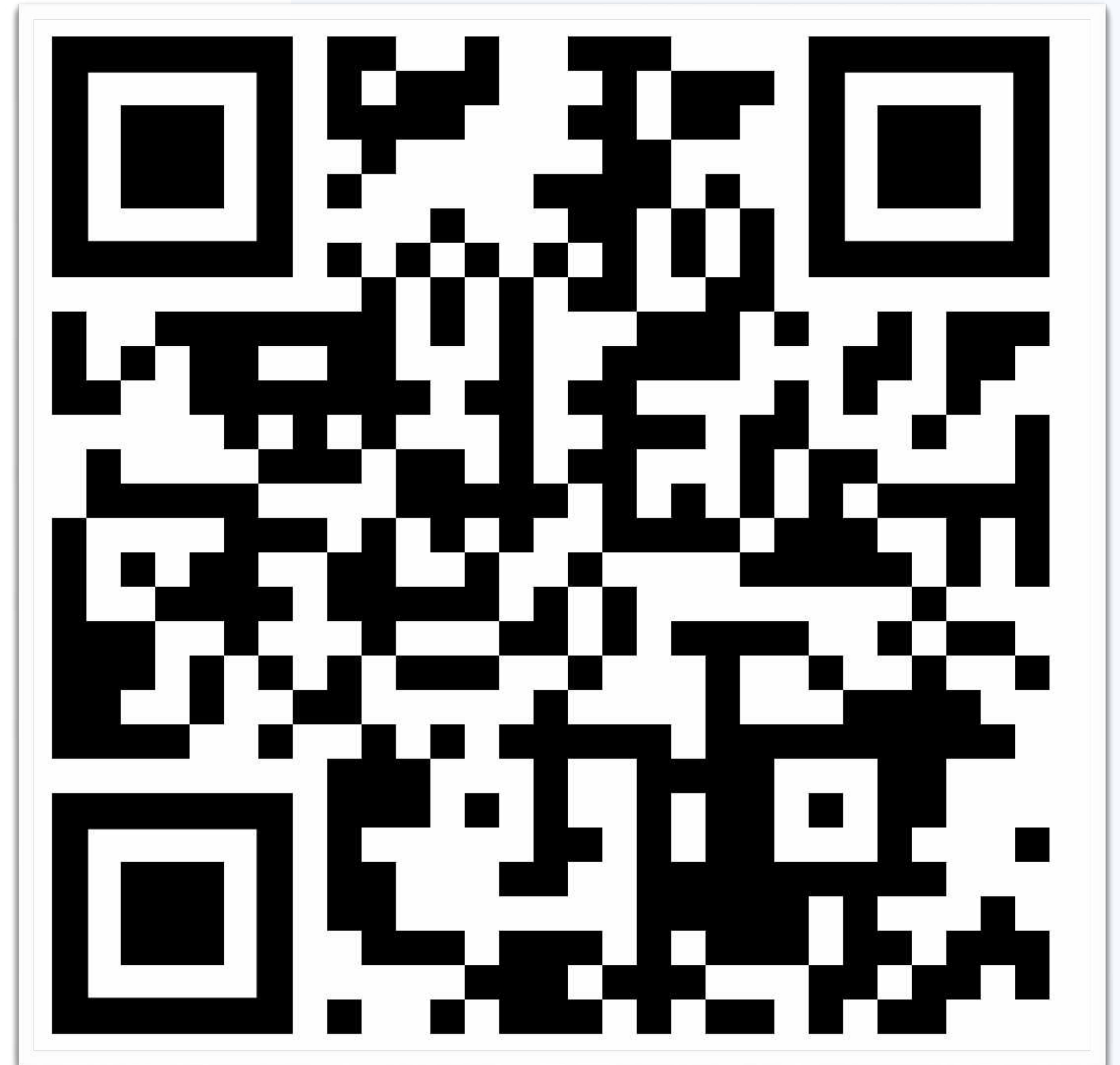
Main Content Area:

- Campus:** A dropdown menu showing 'Glockengießerwall'.
- Informationen zu QR-Codes:** A link icon.
- Start-Knoten-Id:** A text input field containing '67229'.
- Graph-Interface zur Auswahl eines Start-Knotens anzeigen:** A button.
- Ziele:**
 - Buttons: 'Alle auswählen' and 'Alle abwählen'.
 - Controls: 'Zeige 10' (with a dropdown arrow) and 'Ziele'.
 - Search: 'Suche:' followed by an input field.
- Table of Targets:**

Bezeichnung	Typ
Cafeteria	POI
Information	POI
Snackautomat	POI
Behandlungsraum A	
Sprechstunde Frau Dr. Müller	
Klinik für Innere Medizin	
Seminarraum Innere Medizin 2	
Anmeldung Notaufnahme	
Klinik für Dermatologie	
Sekretariat Herr Dr. Specht	
- Footer:**
 - Zeige 1 bis 10 von insgesamt 29 Zielen
 - Navigation: Erste, Vorherige, 1 (selected), 2, 3, Nächste, Letzte
 - QR-Codes erstellen und herunterladen (button)

QR-Codes erstellen

- Nach der Erstellung und dem Download erhalten Sie eine PDF- und eine PNG-Datei mit dem ausgewählten QR-Code
- Bitte invertieren Sie diesen QR-Code nicht, wenn Sie ihn einsetzen, da er sonst nicht mehr ausleßbar ist



Weitere Fragen?

Melden Sie sich gerne bei:

support@catchup-apps.com

www.catchup-apps.com

