

Vorgaben für die Einreichung von Aufgaben an den CH-Biber-Workshop

- Vorlage für den internationalen Workshop übernehmen und anpassen.
 - 20xx-CH-XX-eng.odt
 - Sprache: verständliches Englisch (ohne literarische Ansprüche)
- pro Task (=Aufgabe) einen eigenen Ordner erstellen 2017-CH-XX
- Aufgabenstellung kurz halten, auf einfache Verständlichkeit achten!
- Dateinamen:
 - 20xx-CH-XX-EN.odt
 - XX = laufende Nummer.
 - Dateiformat OpenOffice/LibreOffice *.odt
 - Bsp.:
 - 2017-CH-01-EN.odt
 - 2017-CH-02-EN.odt
- Alle weiteren Dateien mit dem gleichen Prefix 2017-CH-XX versehen. Falls die Grafik Text enthält -eng antragen. Als Dateinamen möglichst beschreibende englische Namen
- Grafiken
 - Grösse
 - Ein Bild sollte mit 300 Pixeln Höhe sauber zu lesen sein, damit es auch auf kleinen Bildschirmen gut und ohne "scrollen" vollständig dargestellt wird. Das Bild sollte für die Broschüre aber trotzdem in grösserer Auflösung vorliegen.
 - Farben
 - Relevante Farben müssen klar unterscheidbar sein, wenn möglich sind diese durch klar unterscheidbare Schraffuren zu betonen. Kombinationen wie dunkelgelb-hellbraun sind zu vermeiden. Idealerweise ist das Bild auch nach einem Schwarz-Weiss Ausdruck noch zu gebrauchen (Farbenblindheitstest für Dummies).
 - Formate
 - Das Vektorformat .svg wird bevorzugt (z.B. mit Inkscape zu bearbeiten und zu erstellen).
 - Grafiken werden **nicht** direkt im doc- oder odt-Dokument der Aufgabe erstellt. Die Grafiken werden in guter Auflösung im .png-Format gespeichert (.jpg nur für Foto-artige Grafiken). Werden die Grafiken mit Bürosoftware erstellt, sind diese als einzelne Dokumente zu speichern und als .png zu exportieren. Die Grafiken werden mit treffenden, englischen Dateinamen versehen.
 - Werden Texte in die Grafik eingefügt, ist die Grafik auch in einem offenen Format zu speichern, das eine einfache Änderung/Übersetzung der Texte erlaubt (XCF, GIMP). In jedem Fall auch die ursprüngliche Datei mitliefern, auch wenn sie mit einem kommerziellen Programm erstellt wurde.
 - Beispiel:
 - 2017-CH-01-EN-example-in-exercise.jpg
 - 2017-CH-01-correct-solution.png
 - 2017-CH-01-wrong-alternative1.svg (Grafik erstellt mit Inkscape)
 - 2017-CH-01-wrong-alternative1.png
 - 2017-CH-01-wrong-alternative2.png
 - 2017-CH-01-wrong-alternative3.png
 - Urheberrecht
 - Bei Grafiken aus dem Internet **immer** die URL angeben, woher die Grafik stammt und abklären, ob das Bild überhaupt frei verwendet werden darf. Die Angabe der

Quelle erfolgt im Anhang an die Aufgabe. Eine gute Quelle für frei verwendbare Grafiken ist z.B. WikiMedia Commons.

- Eigene Grafike
 - Wer eigene Grafiken für den Beberas-Wettbewerb erstellt, ist damit einverstanden, dass seine Grafiken im Rahmen der internationalen Biber-Wettbewerbe verwendet und verändert werden dürfen.

Mit freundlichen Grüßen

Christian Datzko
SVIA, Projektgruppe Informatik-Biber „Teamleitung Content“