

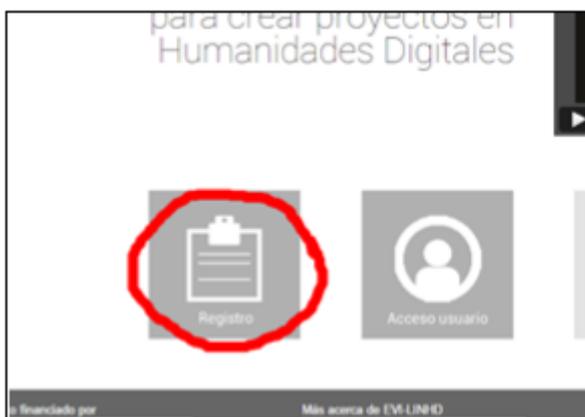
Entorno Virtual de Investigación (EVI)

Manual de usuario

1. Creación y confirmación de un nuevo usuario

Para crear un usuario en EVI, sigue los siguientes pasos:

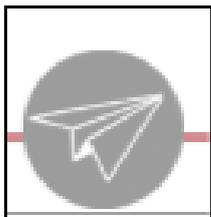
- * Entra a www.evihinhd.com
- * Pulsa en el botón de la izquierda, Registro.



- * Rellena todos los campos que se solicitan. El campo Foto perfil por ahora puedes dejarlo en blanco (estará implementado en el futuro). Para el valor de usuario, elige un nombre corto, todo en minúsculas y sin espacios.

A screenshot of the 'Registro de usuario' (User Registration) form. The form is titled 'Registro de usuario' and contains several input fields: 'Nombre', 'Apellidos', 'email', 'usuario', 'Contraseña', 'Confirmar contraseña', 'Descripción', and 'Foto perfil'. There are also checkmark and close (X) icons at the top right of the form area.

Pulsa el icono de enviar:



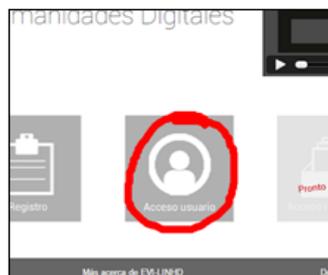
Se te hará llegar un correo de confirmación a la dirección de correo electrónico que hayas proporcionado. Si no lo encuentras, busca en tu carpeta de SPAM. El correo lleva como asunto: [EVI] Activación de cuenta, y su remitente es evi@blanco.loading.net

Pulsa en el enlace que contiene ese correo para confirmar tu cuenta. Después, entra de nuevo en www.evihinhd.com y accede como se indica en el siguiente epígrafe.

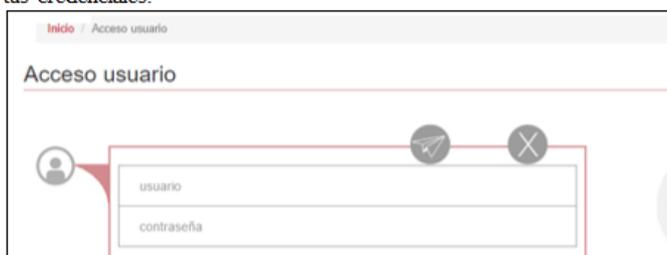
2. Acceso con tu usuario

Para estos pasos, antes tienes que haber creado y confirmado un usuario como se ha indicado antes. Una vez lo hayas hecho:

- * Entra a www.evihinhd.com
- * Pulsa en Acceso usuario



10 Indica tus credenciales.



Y pulsa el icono de enviar:



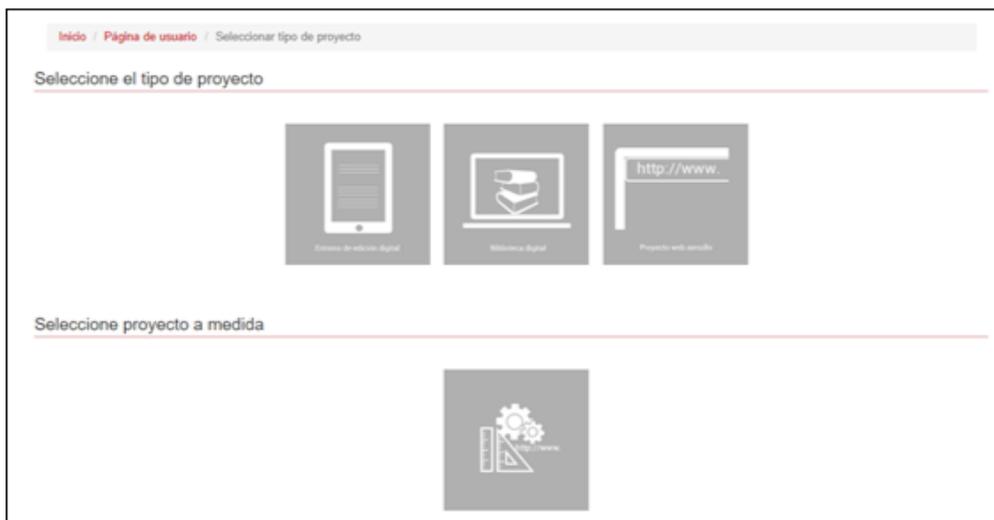
3. Creación de un proyecto nuevo

En EVI, los proyectos constan de ingredientes que puedes elegir según tus necesidades. Un ingrediente es en realidad una pieza de software, que se instala automáticamente sin necesidad de configurar nada por tu parte.

Para crear un proyecto, accede con tu usuario y pulsa aquí:



Puedes elegir entre tres tipos de proyectos predefinidos que ya contienen una selección de ingredientes, o bien elegir tú mismo determinar qué ingredientes tendrá tu proyecto (en futuras versiones de EVI, podrás modificar el conjunto de ingredientes elegidos).



En la parte superior de esta pantalla tienes las siguientes plantillas:

1. Entorno de edición digital:

Se instalará solamente un editor de texto XML-TEI para gestionar y editar tus textos digitales.

2. Biblioteca digital

Se instalará solamente Omeka, un gestor de colecciones digitales.

3. Página web sencilla

Se instalará solamente Wordpress, donde podrás crear tu propia página web o blog y realizar tus publicaciones.

Si no estás seguro de qué tipo de proyecto quieres crear, elige la cuarta opción (Seleccione proyecto a medida) y deja marcados todos los ingredientes.

Una vez hayas elegido el tipo de proyecto, e independientemente de la opción escogida, tienes que introducir algunos datos del mismo.

Inicio / Página de usuario / Selección tipo de proyecto / Creación de proyecto

Creación de proyecto de edición digital

Título del proyecto

Elija un buen título para su proyecto. Por ejemplo, Proyecto de edición digital de los textos de Rubén Darío. Podrá modificarlo más adelante.

Palabra identificadora del proyecto

Este es el campo más importante ahora mismo. Elija una sola palabra, breve, sin tildes, que identifique a su proyecto. Por ejemplo, algo como poesiadigital o un acrónimo como pd (sin puntos entre las palabras). Tenga en cuenta que esta palabra será visible en la dirección de internet de algunas partes de su proyecto. Por ejemplo, si elige poesiadigital resultará una dirección así: poesiadigital.evlinhd.com. Este campo no lo podrá modificar en el futuro, por lo que piénsalo bien antes de escribirlo.

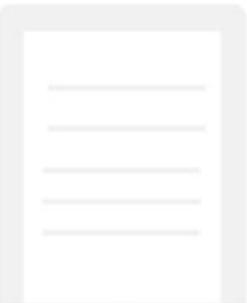
Descripción del proyecto

Aquí puede escribir una descripción más amplia de su proyecto. Por ejemplo, Este es proyecto de la Universidad Autónoma de Barcelona en el que participan los departamentos de Informática y Literatura sobre los textos del gran poeta neorrománico Félix Rubén García Sarmiento, conocido como Rubén Darío. Podrá modificar esta descripción más adelante.

Etiquetas

Los ingredientes de su proyecto son:





Elige un título, un acrónimo, una descripción y unas cuantas etiquetas (separadas por comas), tal como lo haces cuando redactas un artículo. Lee bien las indicaciones que se indican en esta pantalla para saber qué información incluir en cada campo. En este punto es especialmente importante el acrónimo del proyecto. Ahí debes indicar una sola palabra, breve, sin tildes, que identifique a su proyecto. Por ejemplo, algo como poesiadigital o un acrónimo como pd (sin puntos entre las palabras). Ten en cuenta que esta palabra será visible en la dirección de internet de algunas partes de su proyecto. Por ejemplo, si eliges poesiadigital resultará una dirección así: poesiadigital.evlinhd.com.

Este campo es el único que no podrás modificar en el futuro, por lo que piénsalo bien antes de escribirlo.

Pulsa el icono de enviar:



Tras esto, tendrás que esperar a que los administradores del LINHD aprueben tu proyecto. Te llegará un mensaje de correo electrónico de la misma dirección indicada antes, con asunto: [EVI] Tu proyecto ha sido aprobado.

El usuario que solicita la creación del proyecto se convierte en el administrador del mismo, y será responsable de administrar los datos de su proyecto, así como de aprobar o denegar las solicitudes de unión al mismo, como explicaremos más adelante.

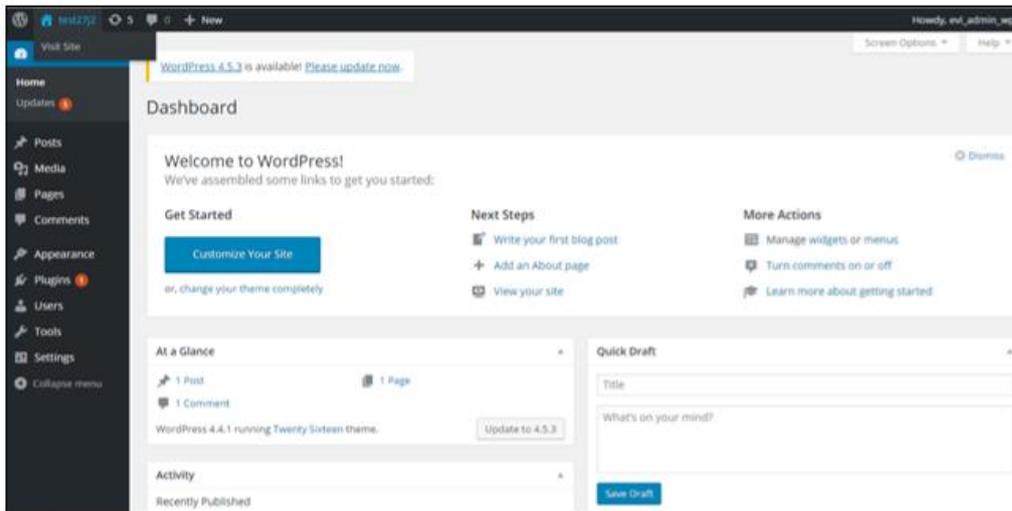
4. Acceso a los ingredientes de tu proyecto

Tras haber accedido con tu usuario como se explicó en los puntos anteriores, se te mostrará automáticamente la página de proyectos en las que participas. Pulsa en alguno de ellos para listar sus ingredientes y acceder así al software que te proporciona.



Pulsar en estos iconos te llevará directamente a la aplicación, ya configurada y preparada para utilizar. Sólo podrán acceder a ella los usuarios de EVI que tú apruebes, como se explica en el epígrafe siguiente. Aquí mostramos unas pantallas de trabajo con Wordpress, Omeka y TeiScribe, respectivamente.

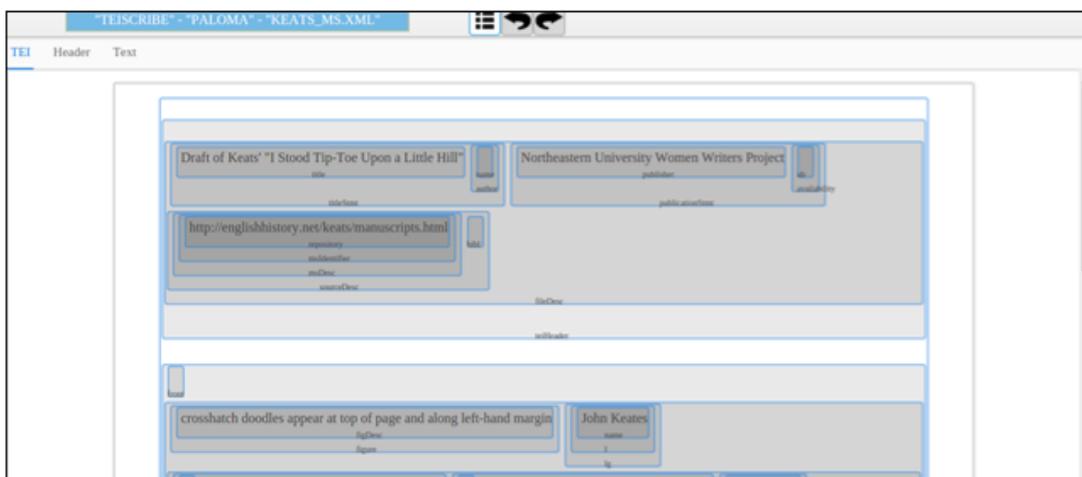
Interfaz de Wordpress



Interfaz de Omeka



Interfaz de TeiScribe



TeiScribe es un entorno para editar fácilmente textos XML-TEI. Aquí tienes un manual de la aplicación. Si has solicitado un proyecto con este ingrediente, el administrador habrá recibido un correo electrónico adicional con credenciales de eXistDB. Guarda estas credenciales; las necesitarás en futuras versiones de EVI.

Adicionalmente a los ingredientes que has elegido, EVI te dejará acceder a una serie de herramientas colaborativas, como una interfaz de correo para enviar información entre los participantes de tu equipo y pronto, también, una Wiki para trabajar en equipo con la documentación de tu proyecto.

5. Aprobación o denegación de solicitudes de unión al proyecto

Si algún otro usuario ha solicitado unirse a un proyecto en cuestión, podrás aprobar o denegar su solicitud de acceso desde la misma pantalla de cada proyecto, tal como accediste antes. Cuando alguien solicita acceso, también recibes una notificación mediante un correo electrónico.

Para aprobar o denegar una solicitud, accede con tu usuario al proyecto, tal como hiciste antes, y pulsa en los iconos que se indica a continuación. Sólo verás estas solicitudes de unión al proyecto si eres el creador del mismo.



Pulsa en los botones que se muestran para aprobar o denegar la solicitud:



6. Solicitud de unión a un proyecto existente

Además de crear un proyecto nuevo, puedes solicitar unirse a uno ya existente que haya creado otra persona. Para ello, accede con tu usuario como se ha indicado y pulsa en el botón Unirse a un proyecto:



Verás la lista de proyectos existentes en EVI.



Pulsa en el icono de la derecha para pedir al creador del proyecto correspondiente unirse a él. Te llegará una notificación por correo electrónico cuando tu solicitud se haya aprobado o rechazado.



7. Contacto

Por favor, ten en cuenta que esta es una primera versión preliminar y puede contener errores. Mejorará rápidamente. Nos alegrará que envíes tus comentarios y sugerencias a linhduned@gmail.com

El equipo de LINHD