

# Bedienungsanleitung COSA Webapplikation

zuletzt bearbeitet am 23. Juli 2009

erstellt durch

Bruno Wüest [wueest@ipz.uzh.ch](mailto:wueest@ipz.uzh.ch)

Stefani Gerber [stefani.gerber@zda.uzh.ch](mailto:stefani.gerber@zda.uzh.ch)

# Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeines . . . . .	2
2	Einrichten einer Kampagne (Adminbereich) . . . . .	2
2.1	Benutzer erstellen . . . . .	2
2.2	Neue Kampagne erstellen . . . . .	3
2.3	Dependents hinzufügen . . . . .	3
2.3.1	Artikel hinzufügen . . . . .	3
2.3.2	Artikel Benutzern zuordnen . . . . .	4
2.3.3	Akteure hinzufügen . . . . .	4
2.3.4	Themen hinzufügen . . . . .	6
3	Codieren (Codierbereich) . . . . .	7
3.1	Homepage . . . . .	7
3.2	Vorbereitungen . . . . .	7
3.3	Auswahl des Artikels . . . . .	8
3.4	Navigation . . . . .	8
3.4.1	Sentence . . . . .	8
3.4.2	Observation . . . . .	8
3.5	Actor . . . . .	10
3.5.1	Save Core Sentence . . . . .	10
3.6	Annotation . . . . .	10
3.6.1	Ontologie hinzufügen . . . . .	11
3.7	Tastenkombinationen . . . . .	11
3.8	Speichern . . . . .	12
3.8.1	Observation speichern . . . . .	12
3.8.2	Artikel speichern . . . . .	12
4	Datenexport (Adminbereich) . . . . .	13

## 1 Allgemeines

Die COSA-Benutzung ist in zwei Bereiche unterteilt: den Codierbereich und den Administrationsbereich. Um von einem Bereich zum anderen zu wechseln ist ein Logout und ein erneutes Login mit dem entsprechenden Benutzer erforderlich.

## 2 Einrichten einer Kampagne (Adminbereich)

Bevor eine Kampagne codiert werden kann müssen im Administrationsbereich folgende Aktionen ausgeführt werden:

### 2.1 Benutzer erstellen

Dieser Schritt ist nicht zwangsläufig bei jeder Kampagne nötig, nur, falls Personen codieren, die noch keine Zugangsdaten haben.

1. Unter dem Menüpunkt *users* den Untermenüeintrag *add user* anwählen.
2. Formulardaten ausfüllen.
  - Das Flag *active* bestimmt, ob sich der Benutzer ins System einloggen kann oder nicht. Es kann jederzeit wieder geändert werden. Zudem können Benutzer nicht gelöscht werden, solange sie offene Artikel in irgendeiner aktiven Kampagne haben.
  - mit *user type* kann bestimmt werden, ob der Benutzer im Administrations- oder Codierbereich zugewiesen ist. Ein Administrator kann nur administrieren und ein Codierer kann nur administrieren. Für den häufigen Fall, dass ein Administrator auch Codieraufgaben übernehmen soll, muss ein separater Codierer-Account eröffnet werden.
3. Mit Klick auf *create* den neuen Benutzer erstellen.

Benutzer können nur gelöscht werden, wenn keine von ihnen erstellte Observation mehr im System ist. Man kann sie aber jederzeit auf *inactive* setzen, damit sie sich nicht mehr einloggen können. Benutzer können bearbeitet werden. Dazu muss man unter dem Menüpunkt *users* auf den Benutzernamen des zu editierenden Benutzers klicken. Dadurch erhält man die Eingabemaske, in der man Angaben ändern kann.

## 2.2 Neue Kampagne erstellen

1. Unter dem Menüpunkt *campaigns* den Untermenüeintrag *add campaign* anwählen.
2. Name und Identifier der Kampagne eingeben. Letzterer besteht nur aus Zahlen und muss systemweit eindeutig sein.
3. neue Kampagne erstellen mit *create*-Button.

Die nachfolgenden Aktionen können mehrfach wiederholt werden, bedingen aber zum Teil die vorherige Ausführung einer anderen Aktion. Die Reihenfolge in dieser Anleitung - und auch in der Menüstruktur der Webapplikation - berücksichtigt diese Abhängigkeiten.

## 2.3 Dependents hinzufügen

Einer Kampagne müssen nun Artikel, Akteure und Themen hinzugefügt werden. Um Akteure und Themen hinzuzufügen braucht es spezifische Dateiformate. Falls beim Import Fehler auftreten oder falsche Dependents importiert wurden, müssen sie unter *manage campaigns* → *delete* (siehe Abbildung 3) gelöscht werden und nochmals neu importiert werden. Dies ist nur möglich, wenn noch keine Observations erstellt wurden, weil sonst die korrekte Referenzierung von Observations auf Akteure und Themen gefährdet wäre.

### 2.3.1 Artikel hinzufügen

1. Dateien auf den Server kopieren. Dies kann wie folgt gemacht werden:
  - (a) mit SCP auf Unix (Mac oder Linux):
    - i. Ein Shelleigabefenster öffnen
    - ii. Command: `scp [pfad zu artikeln auf client]* [benutzername]@[server-IP]:[pfad zu projekt ordner auf server]`
    - iii. Info unter <http://www.sfu.ca/itservices/ssh/>
  - (b) mit PSCP auf Windows:
    - i. Download siehe <http://www.chiark.greenend.org.uk/~sgtatham/putty/>.
    - ii. Dokumentation siehe <http://the.earth.li/~sgtatham/putty/0.60/html/doc/>.

Neue Unterordner können bei Bedarf selber erstellt werden.

2. Auf der Übersichtsseite der Kampagnen (*campaigns* → *manage campaigns*) für die im vorderen Schritt erstellte Kampagne in der Spalte *articles* auf das *hinzufügen*-Symbol klicken (vgl. Abbildung 1).

3. Im Dropdown *directory* werden alle Unterordner des Verzeichnisses *pfapd/zu/project/articles* aufgelistet<sup>1</sup>. Durch klicken auf *change* werden die Artikel innerhalb des Verzeichnisses angezeigt.
4. Artikel auswählen und mit *choose* der Kampagne hinzufügen.
5. Eine Statusmeldung gibt Aufschluss darüber, ob das Hinzufügen der Artikel geklappt hat.
6. Schritt 3 bis 5 beliebig oft wiederholen.

### 2.3.2 Artikel Benutzern zuordnen

Dies bedingt, dass zuvor schon Artikel zur Kampagne hinzugefügt wurden (vgl. Abschnitt 2.3.1)

1. Zur Seite *assign articles* wechseln:
  - (a) über den Link *assign articles*, falls man eine andere Eigenschaft dieser Kampagne bearbeitet hat (z.B. Artikel hinzugefügt).
  - (b) über das Symbol *assign* (vgl. Abbildung 2) auf der Übersichtsseite der Kampagnen (*campaigns* → *manage campaigns*)
2. Mithilfe der Radiobuttons jeden Artikel einem Benutzer<sup>2</sup> zuteilen. Änderungen werden automatisch gespeichert.

### 2.3.3 Akteure hinzufügen

Akteure, die später den core sentences zugeordnet werden sollen, können hier eingelesen werden. Es besteht die Möglichkeit, im Codierbereich manuell weitere Akteure hinzuzufügen.

1. die Datei vorbereiten. Normalerweise kann die Datei direkt aus den Vorbereitungsschritten übernommen werden. Sie kann aber auch manuell nach den unter 2.3.3 beschriebenen Voraussetzungen erstellt werden.
2. Zur Seite *add actors* wechseln:
  - (a) über den Link *add actors*, falls man vorher eine andere Eigenschaft dieser Kampagne bearbeitet hat.

---

<sup>1</sup>falls ein Verzeichnis nicht aufgelistet wird bitte Berechtigungen und Namen des Ordners überprüfen

<sup>2</sup>falls keine Benutzer aufgelistet werden müssen zuerst welche erstellt werden, siehe Abschnitt 2.1

- (b) über das Symbol *add* (vgl. Abbildung 1) in der Spalte *issues* auf der Übersichtsseite der Kampagnen (*campaigns* → *manage campaigns*)
- 3. Den Knopf *Browse* anwählen und die vorbereitete Datei auswählen
- 4. Mit *upload* die Akteure importieren.
- 5. Eine Statusmeldung gibt Aufschluss darüber, ob das Hinzufügen der Akteure geklappt hat.

**Dateiformat** Das Dateiformat erlaubt, eine zweistufige Hierarchie von Akteuren aufzubauen.

- Datei abspeichern als:
  - Zeichencodierung: UTF-8
  - Zeilenschaltung: unix
  - Trennzeichen: Tabulator (\t)
  - Dateiendung .txt
- ein Akteur pro Zeile
- verschiedene Werte pro Akteur werden durch einen Tab getrennt
- die erste Eigenschaft ist die ID des Akteurs. Ihr Format ist *act-[parent\_id]-[child\_id]*, wobei *parent\_id* die ID eines Akteurs der ersten Hierarchiestufe bezeichnet und *child\_id* die eines Akteurs der zweiten Hierarchiestufe. Bei Akteuren der ersten Stufe ist die *child\_id* gleich Null.
- nachfolgend kommen die Eigenschaften des Akteurs:
  1. natürliche Person: je eine oder mehrere Eigenschaften *forename* und *surname*
  2. Institutionen: eine Eigenschaft *name* und beliebig viele Eigenschaften *keyword*
- Akteure der ersten Hierarchiestufe müssen immer vor den ihnen zugeordneten Akteuren der zweiten Stufe aufgelistet werden.

```
act-6009-0 name=Labour keyword=Labour keyword=Labour Party
act-6009-50031 surname=Benn forename=Anthony forename=Tony
surname=Wedgwood Benn forename=Anthony Neill
...
```

Code 1: Beispiel Akteurdatei

### 2.3.4 Themen hinzufügen

Themen, die später den *core sentences* zugeordnet werden sollen, können hier eingelesen werden. Es besteht die Möglichkeit, im Codierbereich manuell weitere Themen hinzuzufügen, diese Methode eignet sich aber nur für eine kleine Anzahl.

1. die Datei vorbereiten. Normalerweise kann die Datei direkt aus den Vorbereitungsschritten übernommen werden. Sie kann aber auch manuell nach den unter 2.3.4 beschriebenen Voraussetzungen erstellt werden.
2. Zur Seite *add issues* wechseln:
  - (a) über den Link *add issues*, falls man vorher eine andere Eigenschaft dieser Kampagne bearbeitet hat.
  - (b) über das Symbol *add* (vgl. Abbildung 1) in der Spalte *issues* auf der Übersichtsseite der Kampagnen (*campaigns* → *manage campaigns*)
3. Den Knopf *Browse* anwählen und die vorbereitete Datei auswählen
4. Mit *upload* die Themen importieren.
5. Eine Statusmeldung gibt Aufschluss darüber, ob das Hinzufügen der Themen geklappt hat.

**Dateiformat** Das Dateiformat erlaubt, eine zweistufige Hierarchie von Themen aufzubauen.

- ein Thema pro Zeile
- verschiedene Werte pro Thema werden durch einen Tab getrennt
- die erste Eigenschaft ist die ID des Themas. Ihr Format ist `top-[parent_id]-[child_id]`, wobei *parent\_id* die ID eines Themas der ersten Hierarchiestufe bezeichnet und *child\_id* die eines Themas der zweiten Hierarchiestufe. Bei Themen der ersten Stufe ist die *child\_id* gleich Null.

- nachfolgend kommen die Eigenschaften des Themas:
  1. eine Eigenschaft *name*
  2. beliebig viele Eigenschaften *keyword*
- Themen der ersten Hierarchiestufe müssen immer vor den ihnen zugeordneten Themen der zweiten Stufe aufgelistet werden.

```
top-1-0 name=topic 1
top-1-5000104 name=militaer keyword=army keyword=military
...
```

Code 2: Beispiel Themendatei



Abbildung 1: add



Abbildung 2: assign



Abbildung 3: delete

## 3 Codieren (Codierbereich)

### 3.1 Homepage

Momentan ist die COSA Webapplikation über die Internetseite <http://130.60.115.16/cosa/> erreichbar. Um die Seite anzeigen zu können, ist ein Arbeitsplatz innerhalb des Netzwerkes der Universität Zürich oder ein UZH-Access-Account mit VPN notwendig.

### 3.2 Vorbereitungen

Die Codierungsoberfläche ist mit den Browsern Firefox 3.0.12 und Safari 4.0.1 getestet worden. Windows-User sollten den Firefox installieren, weil sonst nicht die volle Funktionalität zur Verfügung steht. Beim Firefox ist zusätzlich ein *Plugin* notwendig, das wie folgt installiert werden muss:

1. Download des Plugins auf <http://toolbarpalette.comyr.com/confmania/index.html>
2. Firefox neu starten.
3. Einstellungen bearbeiten:

- (a) Im Menü auswählen: „Extras“ -> „Add ons“ -> „Erweiterungen“ -> „Configuration Mania“ -> „Einstellungen“ -> „UI“ -> „Key Navi“
- (b) Unter Tab Focus Navigation bei „Buttons, radio buttons, checkboxes, and lists“ ein Haken setzen.

Damit Artikel codiert werden können, müssen sie vorgängig dem Codierer zugewiesen worden sein (vgl. Bereich 2, Seite 2). Der Codierbereich unterteilt sich in die Bereiche Metadaten, Vorschau, Navigation, Annotation und Observationen (vgl. Abbildung 3.2).

### 3.3 Auswahl des Artikels

- Falls frisch eingeloggt:
  1. Im Dropdown die entsprechende Kampagne auswählen
  2. In der Auflistung auf den gewünschten Artikel klicken
- Falls vorher bereits ein Artikel codiert wurde:
  - im Bereich *Navigation* → *article* mit den Buttons *previous* bzw. *next*
  - im Bereich *Navigation* → *article* mithilfe des Dropdown

### 3.4 Navigation

#### 3.4.1 Sentence

Ermöglicht, in der Vorschau den nächsten oder vorhergehenden Satz farblich hervorzuheben.

#### 3.4.2 Observation

Ermöglicht, durch bereits codierte, eigene Core-Sentences dieser Kampagne zu navigieren. Sie berücksichtigt die Erstellungsreihenfolge der Observationen und wechselt nötigenfalls zwischen Artikel. Diese Navigation ist eng an die Observationsnummer im Metadaten-Bereich geknüpft, welche jeweils die Nummer der aktuellen Observation anzeigt oder ein Bindestrich („-“), falls die aktuelle Observation noch nicht erstellt wurde. Ausgangssituation ist: keine Observation ist ausgewählt (Nummer ist („-“)). *next* ist nicht möglich, da wir uns ausserhalb einer Reihe von Observationen befinden. Mit *previous*

campaigns
code article
change password
logout

article id: thesun\_2005\_03\_05\_77  
country: 2  
paper: SU  
published on: 2005-03-05  
section: **Meta**  
page: 185  
length: 185  
author: Neil Syson  
file type: xml

codier  
campaign: \$this->\_article->getCampaign()->getNa  
date: March 13 2009

**UNIFORM-ROW MOB 'LIKE BNP'**

A RADICAL Muslim group which backed a girl's fight to wear head-to-toe dress at school has been branded as extreme as the BNP, Shabina Begum, 16, was supported by Hizb ut-Tahrir when she won a court victory to don a jilbab. But Labour MP Khalid Mahmood said the group operates like the British National Party. He added: "Shabina has been used as a political football." Shabina's local Labour MP Margaret Moran said: "The community's view was this had nothing to do with the girl's education but was a slur by a fundamentalist group." Hizb ut-Tahrir campaigns for Islamic religious domination worldwide and is banned in Germany. Shabina's student brother Shuweb Rahman, 22, is a member. The teenager was sent home from Denbigh School in Luton, Beds, for wearing the black robe three years ago. The Appeal Court decision could spell the end of school uniforms. HUT spokesman Dr Imran Waheed said: "Any suggestion we motivated this girl is complete nonsense."

## Vorschau

article

previous thesun\_2005\_03\_05\_77 next

not relevant  completed  save

save and return  dismiss and return

sentence

p previous next n

observation

w previous next v

actor

r previous next a

new core sentence

c clear keep all k

## Navigation

type

previous t

quote

quote

subject

s u

quality

q

object

o b

issue

i e

## Annotation

library extension

enter actor  
enter issue  
refresh

obs. properties

problematic   
deleted

comment

id	type	quote	subject	quality	object	issue	problematic	deleted
1	actor	-	Collymore Stan	Burden Frederick	demokratie	no	no	no
2	actor	-	Collymore Stan	Burden Frederick	demokratie	no	no	no
3	actor	-	Collymore Stan	Burden Frederick	demokratie	no	no	no

Abbildung 4: Screenshot Codierbereich

gelangt man zur letzten erstellten Observation, unabhängig davon, in welchem Artikel man sich gerade befindet. Mit *previous* kann man beliebig zurück navigieren. Wenn man bei der ersten Observation angelangt ist, wird eine Meldung angezeigt und aktiv/ausgewählt bleibt diese erste Observation. Mit *next* kann man beliebig vorwärts navigieren. Wenn man bei der letzten (=aktuellsten) gespeicherten Observation angelangt ist wird eine Meldung angezeigt, dass die letzte Observation erreicht wurde.

Die Navigation speichert Änderungen nicht, dies muss explizit mit *save core sentence (clear oder keep all)* gemacht werden oder mit *article* → *save*.

Zentral ist die Unterscheidung zwischen der Bearbeitung einer bereits existierenden Observation und der Erstellung einer neuen: Steht in Metadaten eine Observationsnummer, bewirken sämtliche Vorgänge eine Bearbeitung der betreffenden Observation. Steht allerdings ein Bindestrich bei *Observation*, handelt es sich um eine neue Observation. die Observation bezieht sich immer auf den im Preview markierten Satz.

Core-Sentences von anderen Codierern sind nicht einsehbar. Um Core-Sentences einer anderen Kampagne einzusehen muss man zuerst in diese Kampagne wechseln (zurück zur Startseite mit *save* oder *dismiss and return*).

### 3.5 Actor

Nur verfügbar bei Dateien des Typs *cosa*.

Ermöglicht, in der Vorschau zum nächsten oder vorhergehenden Akteur zu navigieren. Der umgebende Satz wird zum aktuellen Satz und wird wenn möglich in die Annotationsfelder geladen.

#### 3.5.1 Save Core Sentence

Der aktuelle CoreSentence wird abgespeichert. Falls der Button *clear* gedrückt wurde, werden die Annotation-Felder zurückgesetzt, mit dem Button *keep all* werden sie beibehalten.

### 3.6 Annotation

Die meisten Aktionen sind selbsterklärend. Enthält eine Box zwei Dropdowns bildet dies eine zweistufige Hierarchie ab; Im unteren Dropdown werden immer die Elemente angezeigt, die dem ausgewählten oberen Element zugeord-

net sind.

Wird eine Beobachtung als *deleted* gekennzeichnet wird sie zwar weiterhin im System abgespeichert, aber kann bei Projektende vom Export ausgeschlossen werden.

Werden Themen oder Akteure benötigt, die noch nicht im System sind, können sie folgendermassen hinzugefügt werden:

### 3.6.1 Ontologie hinzufügen

1. Button *enter* wählen, ein Popup öffnet sich
2. wählen zwischen *add actors* oder *add issues*
3. Name eingeben, Parent wählen
4. Bei Akteuren Typ wählen:
  - Für Personen *is\_person* anwählen und Vor- und Nachname eingeben
  - Für Institutionen Schlüsselwörter angeben. Mehrere Schlüsselwörter sind durch Semikolons abzugrenzen.
5. Bei Themen Schlüsselwörter eingeben, mehrere Schlüsselwörter sind durch Semikolons abzugrenzen.
6. Mit *save* speichern
7. Schritte 3 bis 6 beliebig oft wiederholen
8. Popup durch Menüpunkt *close* verlassen
9. Den Button *refresh* klicken, um die Dropdown neu zu laden.

## 3.7 Tastenkombinationen

Um den Codierungsprozess zu beschleunigen wurden Tastenkombinationen eingebaut. Obwohl sie HTML-konform deklariert wurden funktionieren sie momentan nur im Browser Firefox<sup>3</sup>. Die Tastenkombinationen beinhalten jeweils einen Buchstaben (siehe Tabelle 3.7) und eine Funktionstaste, z.B. *ctrl* oder *strg*.

---

<sup>3</sup><http://www.mozilla.com/en-US/firefox/>

<b>Bereich</b>	<b>Box</b>	<b>Element</b>	<b>Taste</b>
Navigation	sentence	previous	<b>p</b>
Navigation	sentence	next	<b>n</b>
Navigation	observation	previous	<b>w</b>
Navigation	observation	next	<b>v</b>
Navigation	actor	previous	<b>r</b>
Navigation	actor	next	<b>a</b>
Navigation	save core sentence	clear	<b>c</b>
Navigation	save core sentence	keep	<b>k</b>
Annotation	type	-	<b>t</b>
Annotation	subject	parent	<b>s</b>
Annotation	subject	child	<b>u</b>
Annotation	quality	-	<b>q</b>
Annotation	object	parent	<b>o</b>
Annotation	object	child	<b>b</b>
Annotation	issue	parent	<b>i</b>
Annotation	issue	child	<b>e</b>

Tabelle 1: Tastenkombinationen

## 3.8 Speichern

### 3.8.1 Observation speichern

Die aktuelle Observation wird bei folgenden Aktionen gespeichert:

- save core sentence → clear
- save core sentence → keep all
- article → save
- article → save and return

### 3.8.2 Artikel speichern

Der aktuelle Artikel wird bei folgenden Aktionen gespeichert:

- article → save
- article → save and return

Bei allen anderen Aktionen - insbesondere der Artikel- Satz- Observations- und Akteurnavigation - werden nicht gespeicherte Änderungen verworfen.

Mit *dismiss and return* gelangt man ohne Speichern zurück zur Einstiegsseite.

Hinweis: Wird eine bestehende Observation oder ein Artikel gespeichert, obwohl keine Änderungen daran vorgenommen wurden, wird eine Fehlermeldung angezeigt, dass der Artikel oder die Observation nicht gespeichert werden konnte. Die ursprüngliche Instanz wird dabei aber nicht gelöscht.

## 4 Datenexport (Adminbereich)

Als letzter Schritt wird der Datensatz exportiert. Dazu im Administrationsbereich unter *campaigns* in der Zeile der betreffenden Kampagne auf das Export-Icon klicken (vgl. Abbildung 5). Im Dropdown den Punkt *observations* wählen. Der Browser sollte nun den Datendownload entsprechend den Benutzereinstellungen handhaben.



Abbildung 5: export