



Kendo Manager Verwaltung

Projektmanagement Software

www.kendomanager.com

Version 2.3

INHALTSVERZEICHNIS

Ord. zahl	Titel	SEITE
1.	Benutzer erstellung	3
2.	Rollen und Berechtigungen	4
3.	Codetabelle	7
4.	Mehrere Sprachen	13
5.	Anhang: Grundlegende Schritte für Kendo Maganer Betrieb	14

KENDO VERWALTUNG

1. Benutzer erstellen

Die Erstellung eines Benutzers in der Anwendung erfolgt über dem **Admin-Profil**.

1.1. Melden Sie sich mit dem Admin-Profil an




1.2. Klicken Sie auf **Administrator-Verwaltung-Benutzern** auf der rechten Seite.



1.3. Füllen Sie die Daten in das Formular zur **Erstellung eines Benutzers** und wählen Sie die **Systemrolle Projektmanager**. **Projektmanager** ist die grundlegend neu definierte Systemrolle, die dem Benutzer zur Verfügung gestellt wird. Klicken Sie auf die Schaltfläsche **Speichern**. Leiten Sie weiter die Benutzerinformationen an seinen Benutzer. Das System sendet diese Informationen nicht automatisch.

BENUTZERVERWALTUNG



Name und Nachname

Passwort

Email

Avatar hochladen Wählen

Benutzername

Systemrolle

Dojo Ansicht

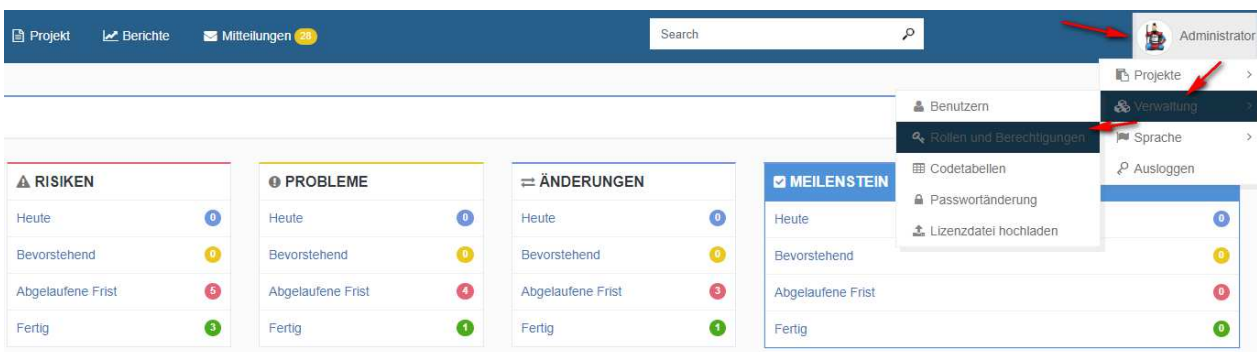
Berichte Ansicht

Speichern Abbrechen

2. Rollen und Berechtigungen

Rollen und Berechtigungen werden zum Definieren von Benutzerberechtigungen in der Anwendung verwendet.

2.1. Melden Sie sich in mit Ihren eigenen **Admin-Profil** an. Klicken Sie auf **Administrator-Verwaltung-Rollen und Berechtigungen**



2.2. Nach dem Sie auf Rolle und Berechtigungen geklickt haben, wird der folgende Abschnitt geöffnet – Eine Verwaltungsrolle, in der Sie eine neue Rolle erstellen können und auch die Berechtigungen zum Definieren der Benutzerrechte in der Anwendung gruppieren können.

2.3. Neu definierte Rolle

Für eine einfachere Bedienung hat Kendo Manager bereits grundlegende Projektrollen erstellt und angepasst. Berechtigungen werden entsprechend den Funktionen der Benutzer in Projekten angepasst.

Super Admin	Bearbeiten
Projektmanager	Bearbeiten
Teammitglied	Bearbeiten
Projektübersicht	Bearbeiten
Softwaretester	Bearbeiten

Bild 1. Beispiel für eine Administratorrolle

ROLLENVERWALTUNG

Sprache
 Germans

Berechtigungen Alles auswählen

Name

Projektmanager

<input checked="" type="checkbox"/> Aktivität - Löschen	<input checked="" type="checkbox"/> Verwaltung - Codetabellen - Ansicht	<input checked="" type="checkbox"/> Änderung im Projekt - Erstellen	<input checked="" type="checkbox"/> Projekte - Bearbeiten aller Projekte	<input checked="" type="checkbox"/> Projektrisiko - Bearbeiten
<input checked="" type="checkbox"/> Aktivität Dokumente - Löschen	<input checked="" type="checkbox"/> Verwaltung - Rolle - Löschen	<input checked="" type="checkbox"/> Änderung im Projekt - Ansicht	<input checked="" type="checkbox"/> Projektkosten - Löschen	<input checked="" type="checkbox"/> Projektrisiko - Erstellen
<input checked="" type="checkbox"/> Aktivität Dokumente - Erstellen	<input checked="" type="checkbox"/> Verwaltung - Rolle - Bearbeiten	<input checked="" type="checkbox"/> Der Projektbesitzer - Löschen	<input checked="" type="checkbox"/> Projektkosten - Bearbeiten	<input checked="" type="checkbox"/> Projektrisiko - Ansicht
<input checked="" type="checkbox"/> Aktivität Dokumente - Ansicht	<input checked="" type="checkbox"/> Verwaltung - Rolle - Erstellen	<input checked="" type="checkbox"/> Der Projektbesitzer - Erstellen	<input checked="" type="checkbox"/> Projektkosten - Erstellen	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer des Projekts - Löschen
<input checked="" type="checkbox"/> Aktivität - Bearbeiten	<input checked="" type="checkbox"/> Verwaltung - Rolle - Ansicht	<input checked="" type="checkbox"/> Der Projektbesitzer - Ansicht	<input checked="" type="checkbox"/> Projektkosten - Ansicht	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer des Projekts - Erstellen
<input checked="" type="checkbox"/> Aktivität - Erstellen	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzerverwaltung - Löschen	<input checked="" type="checkbox"/> Budget des Projekts - Löschen	<input checked="" type="checkbox"/> Projektstandorte - Löschen	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer des Projekts - Ansicht
<input checked="" type="checkbox"/> Aktivität - Nachbestellen	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzerverwaltung - Bearbeiten	<input checked="" type="checkbox"/> Budget des Projekts - Bearbeiten	<input checked="" type="checkbox"/> Projektstandorte - Bearbeiten	<input checked="" type="checkbox"/> Projekte - Ansicht
<input checked="" type="checkbox"/> Aktivität - Ressourcen - Löschen	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzerverwaltung - Erstellen	<input checked="" type="checkbox"/> Budget des Projekts - Erstellen	<input checked="" type="checkbox"/> Projektstandorte - Erstellen	<input checked="" type="checkbox"/> Projekte - Überblick über alle Projekte
<input checked="" type="checkbox"/> Aktivität - Ressourcen - Bearbeiten	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzerverwaltung - Ansicht	<input checked="" type="checkbox"/> Budget des Projekts - Ansicht	<input checked="" type="checkbox"/> Projektstandorte - Ansicht	<input checked="" type="checkbox"/> Risikohinweise - Bearbeiten
<input checked="" type="checkbox"/> Aktivität - Ressourcen - Erstellen	<input checked="" type="checkbox"/> Notizen ändern - Bearbeiten	<input checked="" type="checkbox"/> Projekte - Löschen von Projekten	<input checked="" type="checkbox"/> Logisches Framework - Löschen	<input checked="" type="checkbox"/> Risikohinweise - Ansicht

Hinweis:

Rollen definieren die Rolle des Benutzers innerhalb des Projekts. Die Rollen werden dem Benutzer zugewiesen, wenn das für die Projektrealisierung zuständige Projektteam erstellt wird. (Benutzerhandbuch 3.6.1 Erstellen eines Projektteams – Definieren der Mitglieder und ihrer Rollen/Funktionen im Projekt).

Bild 2. Erstellen des Projektteams

PROJEKT: 5 - PROJECT OVERVIEW TEST

Instrumententafel

- Grundinformationen
- Projektteam**
- Kalender
- Projektstandorte
- Projekteigentümer
- Projektzielbenutzer
- Budget

PROJEKTTEAM

Wähle die Teammitglieder

Projektrolle
 Auswählen

Avatar	Name und Nachname	
	<input type="text"/>	
	Administrator	

Auswählen

- Projektmanager
- Teammitglied**
- Projektübersicht
- Softwaretester
- Gruppenführer

Überblick über neu definierte Rollen innerhalb des Projekts:

- **Projektmanager** – hat alle Rechte an dem Projekt und allen Prozessen innerhalb dem Projekt. Er darf die Prozesse am Projekt erstellen, ändern und löschen (Aufgaben, Ressourcen, Probleme, Änderungen, Risiken, Dokumente, Kosten und verbrachte Zeit, um die Kommentare zu veröffentlichen...)
- **Teammitglied** – Die am häufigsten an den Benutzer ausgelieferte rolle. Das Mitglied des Teams darf den Inhalt des Projekts überprüfen, seine Kommentare hinzufügen und löschen, um die Dokumente bei den Projektvorgängen hochzuladen.

Hinweis: Benutzer der als **Teammitglied** definiert ist, kann **seine Kommentare hinzufügen und löschen** sowie Dokumente hochladen. Er darf andere Karten (**Grunddaten, Teammitglieder und Ressourcen**) prüfen, aber er darf den vom **Projektmanager** eingestellten Inhalt nicht ändern oder löschen.

- **Projektvorschau** – wird an die Person geliefert, die nicht direkt an der Projektrealisierung teilnehmen (z.B. Kunde, Direktor, Bürgermeister der Gemeinde,...). Diese Person kann den Inhalt sehen, aber er kann sie nicht ändern oder löschen.
- **Gruppenführer** – hat die gleiche Funktion wie der **Projektmanager**, ausgenommen das Recht, die Elemente im **Projektmenü auf der linken Seite** zu ändern.
Der Teamleiter kann alle Prozesse im Projekt erstellen, ändern und löschen (Aufgaben, Ressourcen, Probleme, Änderungen, Risiken, Dokumente, Kosten und um die Kommentare zu posten).
- **Teamleiter** wird häufig in größeren Projekten verwendet und diese Funktion wird an die Person vergeben, die den Teil der Aufgaben ausführt, der in der Domäne des Projektmanagers liegt, oder der Teamleiter ist stellvertretender Manager.
- **Softwaretester** – Wird bei Softwareprojekten verwendet. Die Rolle richtet sich an Personen, **die die Anwendungsgenauigkeit innerhalb des Softwareentwicklungsprozesses testen**. Der **Softwaretester** hat die gleichen Rechte wie jedes Teammitglied und er kann **ein Problem (Bug)** erzeugen und **es an die Person (am häufigsten an den Programmierer)** liefern, um es zu korrigieren.

2.4. Erstellen einer neuen Rolle im Kendo Manager

Melden Sie sich in mit Ihren eigenen **Admin-Profil** an. Klicken Sie auf **Administrator-Verwaltung-Rollen und Berechtigungen**.

Geben Sie den Rollentitel ein und merken Sie die Berechtigungen, die Sie dem Benutzer in Projekten erteilen möchten, wenn Sie ihm die Rolle zuweisen. Klicken Sie auf **Speichern**, um die Rolle zu speichern.

ROLLENVERWALTUNG

Sprache
 Germans

Berechtigungen

Name
 test|

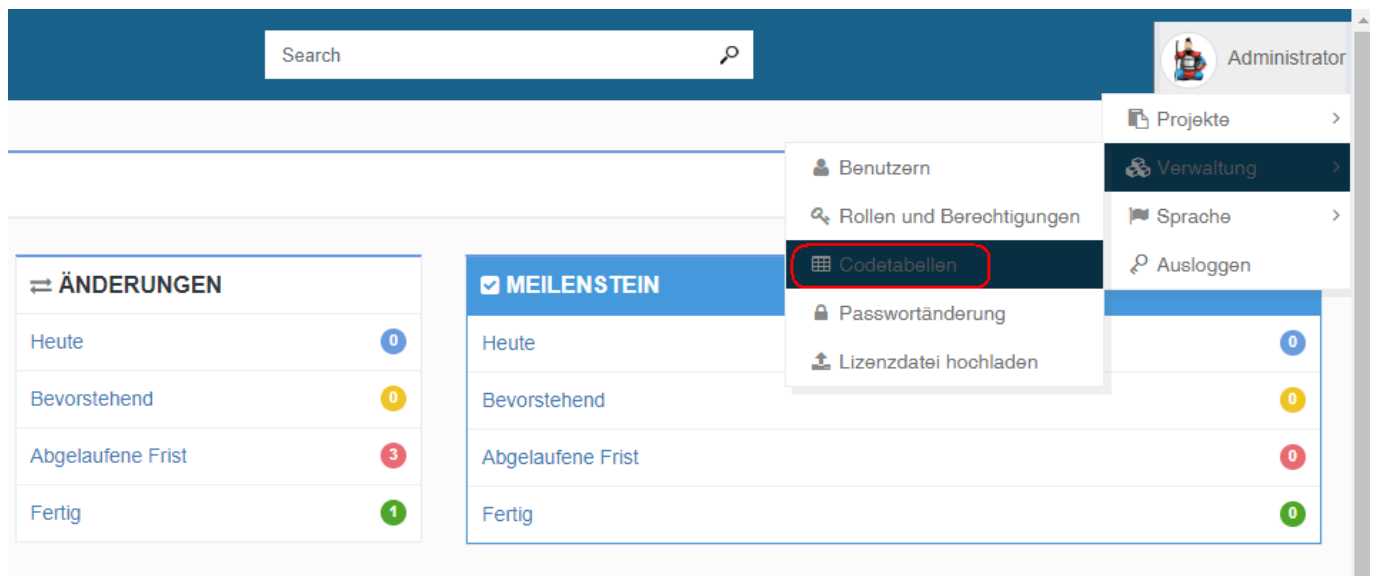
Projektmanager

- Aktivität - Löschen
- Aktivität Dokumente - Löschen
- Aktivität Dokumente - Erstellen
- Aktivität Dokumente - Ansicht
- Aktivität - Bearbeiten
- Aktivität - Erstellen
- Verwaltung - Codetabellen - Ansicht
- Verwaltung - Rolle - Löschen
- Verwaltung - Rolle - Bearbeiten
- Verwaltung - Rolle - Erstellen
- Verwaltung - Rolle - Ansicht
- Benutzerverwaltung - Löschen
- Änderung im Projekt - Erstellen
- Änderung im Projekt - Ansicht
- Der Projektbesitzer - Löschen
- Der Projektbesitzer - Erstellen
- Der Projektbesitzer - Ansicht
- Budget des Projekts - Löschen

3.Codetabelle

Der Zweck der Codetabelle besteht darin, den spezifischen Artikel vorzudefinieren, der häufig in der Anwendung verwendet wird (z.B. Firmentitel). Daten werden zum ersten mal eingegeben. Die Daten werden für die **weitere Verwendung** gespeichert.

3.1. Melden Sie sich in mit Ihren eigenen Admin-Profil in Kendo manager an. Klicken Sie auf **Administrator-Verwaltung-Codetabellen**.



3.2 Übersicht über Codetabellen in der Anwendung

Es gibt folgende Codetabellen im Kendo manager:

3.2.1 Projektpriorität

Wenn Sie die neue Priorität hinzufügen möchten, füllen Sie das Formular zur Erstellung der Priorität aus und klicken Sie auf die **Speichern**.

- Projektpriorität
- Projektstatus
- Projektkategorie
- Institution/Organisation
- Währungen
- Kostentyp
- Ressourcotyp
- Institutionstyp
- Projektstandorte
- Projekt in Übereinstimmung mit
- Projekteigentümer
- Projektzielbenutzer

PROJEKTPRIORITÄT

Sprache
Germans

Id

Code

Name

Speichern
Neu

Id	Code	Name		
1	1	Hoooh	Bearbeiten	Löschen
2	2	Niedrig	Bearbeiten	Löschen
3	3	Normal	Bearbeiten	Löschen

3.2.2. Projektstatus

Wenn Sie einen neuen **Projektstatus** hinzufügen möchten, füllen Sie das Formular zur Erstellung des neuen Status aus und klicken Sie auf **Speichern**.

- Projektpriorität
- Projektstatus
- Projektkategorie
- Institution/Organisation
- Währungen
- Kostentyp
- Ressourcotyp
- Institutionstyp
- Projektstandorte
- Projekt in Übereinstimmung mit
- Projekteigentümer
- Projektzielbenutzer

PROJEKTSTATUS

Sprache
Germans

Id

Code

Name

Speichern
Neu

Id	Code	Name		
1	1	In Wartestellung	Bearbeiten	Löschen
2	2	Öffnen	Bearbeiten	Löschen
3	3	Geechlossen	Bearbeiten	Löschen
4	4	In Bearbeitung	Bearbeiten	Löschen

3.2.3. Projektkategorie

Um die neue **Projektkategorie** hinzuzufügen, füllen Sie das Formular zur Erstellung einer neuen Kategorie und klicken Sie auf **Speichern**.

- Projektpriorität
- Projektstatus
- Projektkategorie
- Institution/Organisation
- Währungen
- Kostentyp
- Ressourcotyp
- Institutionstyp
- Projektstandorte
- Projekt in Übereinstimmung mit
- Projekteigentümer
- Projektzielbenutzer

PROJEKTKATEGORIE

Sprache
Germans

Id

Code

Name

Speichern
Neu

Id	Code	Name		
1	1	Soziale Projekte	Bearbeiten	Löschen
2	2	Wirtschaftsprojekte	Bearbeiten	Löschen
3	3	Kommerzielle Projekte	Bearbeiten	Löschen
4	4	Marketing Projekte	Bearbeiten	Löschen
5	5	Software Projekte	Bearbeiten	Löschen
6	6	Öffentliche Projekte	Bearbeiten	Löschen
7	7	Infrastrukturprojekte	Bearbeiten	Löschen
8	8	Weitere Projekte	Bearbeiten	Löschen

3.2.4. Institution/Organisation

Definieren Sie die Institution, Firma oder Organisation, die durch das Projekt finanziert werden

Wenn Sie die neue Firma hinzufügen möchten, füllen Sie das Formular für Erstellung der neuen Institution/Organisation und klicken Sie auf **Speichern**.

- Projektpriorität
- Projektstatus
- Projektkategorie
- Institution/Organisation
- Währungen
- Kostentyp
- Ressourcotyp
- Institutionstyp
- Projektstandorte
- Projekt in Übereinstimmung mit
- Projekteigentümer
- Projektzielbenutzer

INSTITUTION/ORGANISATION

Sprache

Germans

Id

Code

Name

Typ

Auswählen

Adresse

Verbindungspreisen

Telefon

Email

Speichern
Neu

Id	Code	Name	Typ	Adresse	Verbindungspreisen	Telefon	Email		
1	1	Opština	Municipality	test				Bearbeiten Löschen	

3.2.5. Währngen

Die Anpassung der im Kendo Manager verwendeten Währung erfolgt im Abschnitt Währungen.

- Projektpriorität
- Projektstatus
- Projektkategorie
- Institution/Organisation
- Währungen
- Kostentyp
- Ressourcotyp
- Institutionstyp
- Projektstandorte
- Projekt in Übereinstimmung mit
- Projekteigentümer
- Projektzielbenutzer

WÄHRUNGEN

Sprache

Germans

Id

Code

Name

Kurs

Symbol

Alternativer Code

Speichern
Neu

Id	Code	Name	Symbol	Alternativer Code	Kurs	Standard			
1	KM	Konvertierbare Marke	KM	BAM	1,00	Nein	Bearbeiten Standard Löschen		
2	EUR	Euro	€	EUR	0,51	Nein	Bearbeiten Standard Löschen		
3	USD	Dollar	\$	USD	1,00	Ja	Bearbeiten Löschen		
4	GBP	Britisches Pfund	£	GBP	0,42	Nein	Bearbeiten Standard Löschen		

Klicken Sie die Option Standardwährung, und diese wird als Basiswährung für die Verwaltung von Projekten in der Anwendung festgelegt.

Hinweis:

Im Falle einer zusätzlichen Änderung der Grundwährung (Symbol) in der Anwendung, es wird nur das Währungssymbol bei allen Projekten geändert, nicht jedoch die Geldbeträge bestimmter Elemente in Projekten.

PROJEKT: 5 - PROJECT OVERVIEW TEST Erstellt: 02.07.2018 Erstellt von Administrator Anzahl der Personen: 1

- Instrumententafel
- Grundinformationen
- Projektteam
- Kalender
- Projektstandorte
- Projekteigentümer
- Projektzielbenutzer
- Budget

GRUNDINFORMATIONEN

Id

Projektnummer

Name

Währung

Dollar

Gesamtwert

Kategorie

Software Projekte

Priorität

Hoch

Projekt in Übereinstimmung mit

Entwicklungsstrategie

Status

Offnen

Anfang

Ende

Privates Projekt Archiviert

Beschreibung

3.2.6 Definition des Wechselkurses

Währungskurse definieren den konvertierten Wert im Vergleich zur Hauptwährung der Anwendung. Der Währungswert kann je nach Bedarf geändert werden.

Projektpriorität
Projektstatus
Projektkategorie
Institution/Organisation
Währungen
Kostentyp
Ressourcetyt
Institutionstyp
Projektstandorte
Projekt in Übereinstimmung mit
Projekteigentümer
Projektzielbenutzer

WÄHRUNGEN

Sprache
German

Id: 2 Code: EUR Name: Euro
Kurs: 0,51 Symbol: € Alternativer Code: EUR

Speichern Neu

Id	Code	Name	Symbol	Alternativer Code	Kurs	Standard			
1	KM	Konvertierbare Marke	KM	BAM	1,00	Nein	Bearbeiten	Standard	Löschen
2	EUR	Euro	€	EUR	0,51	Nein	Bearbeiten	Standard	Löschen
3	USD	Dollar	\$	USD	1,00	Ja	Bearbeiten		Löschen

Hinweis:

Der umgerechnete Währungswert wird in den **Optionskosten** verwendet, wenn es notwendig ist, die Kosten in einer anderen Währung auszudrücken (z.B.: Maschine aus dem Ausland importiert). **Die Kosten in anderer Währung** finden Sie in der Form der Kosten. Um diese Option zu verwenden, füllen Sie **das Hilfsformular** (die Kosten in einer anderen Währung). Basierend auf den eingefügten Parametern konvertiert das Formular den Wert automatisch.

KOSTEN

Ausgabe Alternative Kosten

Währung: Euro
Preis pro Einheit: 0,00
Steuerbetrag: 0,00
Betrag ohne Steuern: 0,00
Betrag: 0,00

Benutzer benachrichtigen

Speichern Neu

3.2.7. Art der Kosten – Definieren Sie die Kostenkategorien im Projekt

Wenn Sie die **neue Art der Kosten** eingeben möchten, füllen Sie das Formular für die Erstellung der neuen Art der Kosten und klicken Sie auf **Speichern**.

- Projektpriorität
- Projektstatus
- Projektkategorie
- Institution/Organisation
- Währungen
- Kostentyp
- Ressourcotyp
- Institutionstyp
- Projektstandorte
- Projekt in Übereinstimmung mit
- Projekteigentümer
- Projektzielbenutzer

KOSTENTYP

Sprache

Id

Code

Name

Speichern
Neu

Id	Code	Name		
1	1	Personalkosten	Bearbeiten	Löschen
2	2	Reise und Unterkunft	Bearbeiten	Löschen
3	3	Gemeinkosten	Bearbeiten	Löschen

3.2.8. Ressourcotyp

Wenn Sie den **Ressourcotyp** hinzufügen möchten, füllen Sie das Formular zur Erstellung eines Kostensyps aus und klicken Sie auf **Speichern**.

- Projektpriorität
- Projektstatus
- Projektkategorie
- Institution/Organisation
- Währungen
- Kostentyp
- Ressourcotyp
- Institutionstyp
- Projektstandorte
- Projekt in Übereinstimmung mit
- Projekteigentümer
- Projektzielbenutzer

RESSOURCETYP

Sprache

Id

Code

Name

Speichern
Neu

Id	Code	Name		
1	1	Materielle Ressourcen	Bearbeiten	Löschen
2	2	Personal	Bearbeiten	Löschen

3.2.9. Einrichtungstyp – Definieren Sie die Organisation/den Firmentyp

- Projektpriorität
- Projektstatus
- Projektkategorie
- Institution/Organisation
- Währungen
- Kostentyp
- Ressourcotyp
- Institutionstyp
- Projektstandorte
- Projekt in Übereinstimmung mit
- Projekteigentümer
- Projektzielbenutzer

INSTITUTIONSTYP

Sprache

Id

Code

Name

Speichern
Neu

Id	Code	Name		
1	1	Gemeinde	Bearbeiten	Löschen
2	2	NGO/NRO	Bearbeiten	Löschen
3	3	Regierung	Bearbeiten	Löschen
4	4	Unternehmen	Bearbeiten	Löschen
5	5	Agentur	Bearbeiten	Löschen

Projektpriorität
Projektstatus
Projektkategorie
Institution/Organisation
Währungen
Kostentyp
Ressourcotyp
Institutionstyp
Projektstandorte
Projekt in Übereinstimmung mit
Projekteigentümer
Projektzielbenutzer

INSTITUTION/ORGANISATION

Sprache: Germans

Id: 0 Code: Name:

Adresse: Verbinngsprecson: Telefon:

Typ: Auswählen
Auswählen
Gemeinde
NGO/NRO
Regierung
Unternehmen
Agentur

Speichern Neu

Id	Code	Name	Typ	Adresse	Verbinngsprecson	Telefon	Email	
1	1	Opština	Municipality	test				Bearbeiten Löschen

3.2.10. Projektstandort

Codetabelle wird verwendet, um den geografischen Ort für Projektdurchführung zu definieren.

Projektpriorität
Projektstatus
Projektkategorie
Institution/Organisation
Währungen
Kostentyp
Ressourcotyp
Institutionstyp
Projektstandorte
Projekt in Übereinstimmung mit
Projekteigentümer
Projektzielbenutzer

PROJEKTSTANDORTE

Sprache: Germans

Id: 0 Code: | Name:

Speichern Neu

Id	Code	Name	
1	1	Tešić	Bearbeiten Löschen
2	2	Banja Luka	Bearbeiten Löschen

3.2.11 . Projekt in Übereinstimmung mit

Diese Option dient zur Neudefinition der Geschäftsstrategien oder –organisationen.

Projektpriorität
Projektstatus
Projektkategorie
Institution/Organisation
Währungen
Kostentyp
Ressourcotyp
Institutionstyp
Projektstandorte
Projekt in Übereinstimmung mit
Projekteigentümer
Projektzielbenutzer

PROJEKT IN ÜBEREINSTIMMUNG MIT

Sprache: Germans

Id: 0 Code: | Name:

Speichern Neu

Id	Code	Name	
1	1	Entwicklungsstrategie	Bearbeiten Löschen
2	2	Vermarktungsstrategie	Bearbeiten Löschen
3	3	Geschäftsstrategie	Bearbeiten Löschen

3.2.12. Projekteigentümer

Definieren Sie den Projekteigentümer, d. H. Wer das Projekt gestartet hat (**Firmentitel, Organisationstitel, Abteilungstitel,...**). Füllen Sie die Daten aus und klicken Sie auf **Speichern**.

- Projektpriorität
- Projektstatus
- Projektkategorie
- Institution/Organisation
- Währungen
- Kostentyp
- Ressourcetyp
- Institutionstyp
- Projektstandorte
- Projekt in Übereinstimmung mit
- Projekteigentümer
- Projektzielbenutzer

PROJEKTEIGENTÜMER

Sprache

Germans
 ▼

Id	Code	Name	Typ	Adresse	Verbindungsprepon	Telefon	Email
0	1						
Speichern Neu							

Id	Code	Name	Typ	Adresse	Verbindungsprepon	Telefon	Email
1	1	Spider soft	Government				

Bearbeiten
Löschen

Die Daten werden zum ersten mal importiert. Die Daten werden für die weitere Verwendung gespeichert.

3.2.13. Zielbenutzer des Projekts – Definieren Sie die Benutzer von Projektfonds

Codetabellen werden verwendet, um die Endnutzer des Projekts zu definieren, d. H. welche Zielgruppe von dem Projekt profitieren wird.

(z.B.: hilfe für Roma durch Förderung der Energieeffizienz in Roma-Siedlungen). Füllen Sie die Daten aus und klicken Sie auf **Speichern**.

Projektzielbenutzer werden zum ersten mal importiert. Die Daten werden für die weitere Verwendung gespeichert.

- Projektpriorität
- Projektstatus
- Projektkategorie
- Institution/Organisation
- Währungen
- Kostentyp
- Ressourcetyp
- Institutionstyp
- Projektstandorte
- Projekt in Übereinstimmung mit
- Projekteigentümer
- Projektzielbenutzer

PROJEKTZIELBENUTZER

Sprache

Germans
 ▼

Id	Code	Name
0	1	

Speichern
Neu

Id	Code	Name
1	1	romi

Bearbeiten
Löschen

4. Mehrere Sprachen

Kendo manager unterstützt derzeit Englisch, Australisch, Bosnisch, Kroatisch und Serbisch (Lateinisches Alphabet). Während der Installation der Anwendung wird die Auswahl der Grundsprache mit den gezeigten Daten getroffen.

Wenn wir für einen Artikel im Codetabellen und serbischen (sekundären) Titel hinzufügen möchten, ist das Verfahren wie folgt:

- **Wählen** Sie den Eintrag in Codetabellen, der zuvor importiert wurde, und klicken Sie auf **Ändern**.

Id	Code	Name
1	1	romi

Bearbeiten
Löschen

- Wählen Sie Englisch und ändern Sie die Titel im Formular in die englische Sprache. Klicken Sie auf **Speichern**, um die Daten auf Englisch zu speichern.

Id: 1 Code: 1 Name: romi

Sprache: Germans, Srpski(lat), English, English (Australian), **Geimans**, Croatian, Bosnian

Speichern Neu

Id	Code	Name		
1	1	romi	Bearbeiten	Löschen

Hinweis :

Wenn die Daten nicht in der zweiten Sprache importiert werden, wird im Kendo Manager die Grundsprache angezeigt. Wir können die Sprache im Kendo Manager von der Anwendung aus ändern, wenn wir beispielweise einen Bericht in serbischer Sprache zeigen oder drucken möchten.

Search

Gewähltes Projekt: Project overview test Administrator

Projekt Einstellungen

Projekte

Verwaltung

Sprache

Ausloggen

Serbisch (lat)

Englisch

Englisch (Australien)

Deutsch

Kroatisch

Bosnisch

ÄNDERUNGEN

Heute 0

Bevorstehend 0

Abgelaufene Frist 3

Fertig 1

MEILENSTEIN

Heute

Bevorstehend

Abgelaufene Frist

Fertig

5.ANHANG: Grundlegende schritte für Kendo Manager Betrieb

Damit die Benutzer mit dem Kendo Manager arbeiten können, muss der Administrator folgende Optionen anpassen:

1. Definition der Grundwerte der Anwendung (Codetabellen – Währungen)
2. Erstellen von Benutzern

Hinweis: Die grundlegenden Optionen in Kendo Manager sind bereits für die Arbeit an projekten gemäß den Empfehlungen und der Projektmethodik angepasst.