



Encoding, Upload und Webshop Integration

März, 2013

TABLE OF CONTENTS

1	EINLEITUNG	5
1.1	Die FlickRocket Zugangstypen	5
1.2	Der FlickRocket Status	6
1.3	Unterstützte Inhalte	7
1.4	Projekte	7
2	VORBEREITUNG DER INHALTE	9
2.1	Video DVDs vorbereiten	9
2.2	FluxContentPackager	10
2.2.1	Tagging	11
2.2.2	Fertig	12
3	UPLOAD VON INHALTEN	13
3.1	Anmeldung	13
3.2	Projekt	14
3.3	Projektauswahl	14
3.4	Optionales DRM	15
3.5	Dateiauswahl	15
3.6	Trailer	16
3.7	Angebotszuordnung	17
3.8	Zuweisung des Themes	17
3.9	Physische Lieferungen	18
3.10	Partner für Produktion und Versand	19
3.11	Lizenzen und Preise	20
3.11.1	Lizenzen	20
3.11.2	Verkaufspreise	21
3.11.3	Physischer Versand	23
3.11.4	Preismodelle für physische Produktion	24
3.11.5	Versandpreise und Versender	27
3.12	Projekteinstellungen	30

3.13	Metadaten	30
3.14	Cover Bild und Vorschau Bilder	31
3.14.1	Cover Bild	31
3.14.2	Vorschaubilder	32
3.15	Druckdaten für Disc	33
3.16	Druckdaten für Hülle	33
3.17	Musterproduktion	34
3.18	Veröffentlichungsplanung	35
3.19	Der Upload	35
3.19.1	Dateiverarbeitung, Upload und CDN Distribution	36
3.20	Abgeschlossen	36
4	WEBSHOP INTEGATION	37
4.1	Einbindung des Webshops	37
4.2	Webshop testen	40
5	VERWALTEN DES WEBSHOPS	41
5.1	Lizenzen verwalten	41
5.1.1	DRM Optionen	42
5.1.2	Regionale Beschränkungen	45
5.2	Preise	47
5.2.1	Preismodelle für Verkaufsartikel (Filme)	47
5.2.2	Preismodelle für physische Produktionen	48
5.2.3	Preismodell für Versand	49
5.2.4	Verwalten von Mengenrabatten	50
5.3	Abonnements	52
5.3.1	Abonnement Angebote anlegen und bearbeiten	52
5.3.2	Abonnennten verwalten	54
5.3.3	Gruppen-E-Mails an Abonnenten senden	57
5.4	Themes	59
5.4.1	Design und Texte	59
5.4.2	Anpassen der Webshop HTML Vorlagen	61
5.4.3	Anpassen der E-Mail Vorlagen	62
5.4.4	Integrationseinstellungen	63
5.5	GutscheinCodes erstellen	66
5.6	Restriktionen verwalten	67
5.7	Allgemeine Shopeinstellungen	68

6	NACH DEM VERKAUF	69
6.1	Verkaufsübersicht	69
6.2	Speicherplatz und Transfer	71
6.3	Support für Endkunden	73
7	MARKETING	75
7.1	Projekte bewerben	75
7.2	Kategorien verwalten	75
7.3	Projekte verknüpfen	78
7.4	Affiliate System	80
7.4.1	Banner vorbereiten und zur Verfügung stellen	80
7.4.2	Das Affiliate System aktivieren	82
7.4.3	Akzeptanz von Affiliates	82
7.4.4	Affiliate Übersicht	84
7.4.5	Affiliate Reporting und Auszahlungen	85
7.5	E-Mailings	86
7.5.1	E-Mails versenden	86
7.5.2	E-Mail Verlauf	87
8	WEITERGEHENDE FUNKTIONEN	88
8.1	Projekte mit anderen Shops teilen	88
8.1.1	Ihre Inhalte in für andere Shops freigeben	88
8.1.2	In Ihrem Shop freigegebene Inhalte von anderen Shops verkaufen	89
8.1.3	Verkäufe von freigegebenen Inhalten einsehen	89
8.2	Aufsetzen des Webshops in Facebook	91
8.2.2	Die Shop Verwaltungsseite	96
8.2.3	Eine Seite anlegen	97
8.2.4	Der Seite den FlickRocket Webshop hinzufügen	98
8.2.5	Inhalte hochladen	100
8.2.6	Verwalten Sie Ihren Facebook Shop	101
8.3	Digital Copy / E-Copy	102
8.3.1	Vorbereitungen	102
8.3.2	Codes erzeugen	102
8.4	Mit Gruppen arbeiten (Beispiel Screenerdistribution)	104
8.4.1	Beispiel Screener Distribution	105
8.5	Admin Webseite mit eigenem Logo versehen und unter eigener Domain betreiben	106

1 Einleitung

Willkommen bei FlickRocket. Mit FlickRocket können Sie in wenigen Schritten einen eigenen Webshop für den Verkauf und die Vermietung von digitalen Inhalten wie DVDs, HD- und SD-Videos, Hörbücher, Musikalben, etc. per Download und Versand anbieten oder aber ein Abonnementsystem für Ihre eigene Webseite aufbauen.

FlickRocket bietet dafür den an eigene Bedürfnisse anpassbaren Webshop, das Content Delivery Netzwerk, integrierte Zahlungsabwicklung und die Anbindung an Produktions- und Versandpartner für physischen Versand. Dabei werden nahezu alle Plattformen wie PC, Mac, Android, iOS (iPhone, iPod touch, iPad) und SmartTVs unterstützt.

Die Inhalte werden mittels des von FlickRocket zur Verfügung gestellten FluxEncoder bzw. mit dem FluxContentPackager vorbereitet und dann über den ebenfalls zur Verfügung gestellten FlickRocket Uploader hochgeladen. Dabei können Rechte wie „Kauf“ und „Mieten“ oder auch „Brennen auf DVD“, die Preise oder die Zugehörigkeit zu einem Abomodell definiert werden.

Der so erzeugte Webshop kann später in die eigene Webseite eingebunden werden, so dass Kunden Filme dort erwerben können, ohne die Webseite je zu verlassen. Der Webshop kann an eigene Designs angepasst werden und jegliche Kommunikation mit den Kunden kann an den Bedarf angepasst werden.

Alle Verkäufe können jederzeit in Echtzeit eingesehen werden und der Gesamtbetrag der Einnahmen wird jeweils im Folgemonat über die eingestellte Zahlungsart an Sie ausgezahlt.

1.1 Die FlickRocket Zugangstypen

FlickRocket unterscheidet zwischen mehreren Zugangstypen mit abweichenden Berechtigungen und Zugriff auf unterschiedliche Funktionalitäten. Die Tabelle unten erklärt die wesentlichen Unterschiede.

Ein Wechsel zwischen Zugangstypen ist nicht möglich und Firmen für einige Zugangstypen können nur von FlickRocket oder einer Firma eines anderen Zugangstyps angelegt werden.

Zugangstyp	Beschreibung
FlickRocket Publisher	Wenn Sie sich direkt über die FlickRocket Webseite angemeldet haben, sind Sie ein FlickRocket Publisher. Als FlickRocket Publisher besitzen Sie Rechte an Videoinhalten und möchten diese Inhalte mit Hilfe von FlickRocket verkaufen bzw. verteilen. Ein FlickRocket Publisher kann mit Duplikatoren, Replikatoren,

	Lieferanten und Affiliates zusammenarbeiten.
Duplikator oder Replikator	<p>Duplikatoren und Replikatoren werden manuell von FlickRocket angelegt und können im Namen von Rechteinhabern handeln (z.B. Filme encoden/hochladen, eine Webshop aufsetzen, Lizenzen und Preise festlegen) oder Dienstleistungen wie die physische Produktion und den Versand von Medien anbieten.</p> <p>Bei vielen der in dieser Anleitung beschriebenen Funktionen können Replikatoren und Duplikatoren zusätzlich eine Firma auswählen, für die aktuelle Handling durchgeführt wird.</p>
Affiliate	<p>Affiliates können direkt von der Seite eine FlickRocket basierenden Webshops einen Zugang anlegen bzw. weitere Webshops Ihrem Zugang hinzufügen. Affiliates haben Zugangs zu Marketingmaterial zu den zugeordneten Webshops und können spezielle „Tracking Links“ erzeugen. Wird über diese „Tracking Links“ ein Verkauf getätigt, wird eine vom FlickRocket Publisher festgelegte Provision an den Affiliate ausgezahlt.</p> <p>Bei einem Teil der in dieser Anleitung beschriebenen Funktionen können Replikatoren und Duplikatoren zusätzlich eine Firma auswählen, für die aktuelle Handling durchgeführt wird.</p>

FlickRocket bandelt alle Zugänge streng vertraulich und stellt Drittfirmen keine irgendwie gearteten Kundenlisten zur Verfügung.

1.2 Der FlickRocket Status

Nach der Anmeldung zu FlickRocket erhalten neue Kunden den “Registriert” Status. Um mehr Funktionalität nutzen zu können, sind Statuswechsel zu BASIC, SILVER und GOLD möglich. Hier eine kurze Übersicht der unterschiedlichen Status Modelle:

- **Registriert (nach Anmeldung mit E-Mail und Passwort)**
Registrierte Kunden können die FlickRocket Software downloaden und Inhalte vorbereiten.

Wichtig! Für den Upload und das Einrichten eines eigenen Webshops ist ein Wechsel in den kostenlosen BASIC Status notwendig.

- **BASIC**
Der kostenlose BASIC Status ermöglicht das Aufsetzen eines eigenen Webshops und den Upload von bis zu 5 Produkten, welche ohne Begrenzung verkauft werden können.
- **SILVER**

Der SILBER Status ermöglicht eine unbegrenzte Anzahl von Filmen und bietet den Zugriff auf eine Vielzahl weiterer Funktionen, wie z.B. die Erstellung eigener Lizenzen.

- **GOLD**

Der Gold Status ermöglicht die Nutzung der gesamten FlickRocket Funktionalität mit einer unbegrenzten Anzahl Produkte unter Nutzung des Premium Content Delivery Netzwerks.

1.3 Unterstützte Inhalte

FlickRocket unterstützt unterschiedliche Inhalte. Die unterschiedlichen Inhalte werden mit unterschiedlichen Programmen vorbereitet aber mit dem selben Programm hochgeladen.

DVDs, FluxDVDs, Videos	DVDs werden immer über den ‚FlickRocket Uploader‘ als FluxDVD Datei hochgeladen. Liegt noch keine FluxDVD Datei vor, so kann diese mit den FluxDVD Encoder aus jeder Video-DVD erstellt werden. Liegt das Video noch nicht als DVD vor, so kann die DVD mit jedem normalen Authoring Programm erstellt werden (auch automatisiert).
Videos (SD und HD Auflösung)	SD und HD Video muss als MPEG4 Datei (H.264 Video / AAC Audio) vorliegen. Es wird über den ‚FlickRocket Uploader‘ hochgeladen.
Audio (Hörbücher Musikalbum)	Audio ist eine Sammlung von MP3 Dateien. Diese werden als FluxAudio Datei mit dem ‚FlickRocket Uploader‘ hochgeladen. FluxAudio Dateien werden mit dem ‚FluxContentPackager‘ erzeugt.
Web Packages (HTML, PDFs, Flash, Internet Video, Bilder)	Eine Web Package ist eine Sammlung von web basierten Inhalten wie HTML Dateien, PDFs, Flash, Internet Video und Bildern. Der gesamte Inhalt wird von einem internen, sicheren Webserver im Flux Player ausgeführt. FluxPackage Dateien werden mit dem ‚FluxContentPackager‘ erzeugt und mit dem ‚FlickRocket Uploader‘ hochgeladen.
E-Books (PDF)	E-Books werden als ePub Datei mit dem ‚FlickRocket Uploader‘ hochgeladen.

Jeder dieser Inhalte kann optional mit DRM versehen werden. Das DRM wird während des Uploads hinzugefügt.

1.4 Projekte

Ein Projekt entspricht einem Inhalt (Film, Audiobuch, etc.) mit bestimmten Eigenschaften (z.B. Deutsche Version von ‘Die drei Ritter’ mit Bonusmaterial, erschienen 2008). Projekte sind die zentrale Identifikation für jeden Inhalt und können mit anderen Optionen verbunden werden, die festlegen, wie auf einen Film zugegriffen werden kann.

Die mit Projekten verbundenen Optionen sind unter anderem:

- Lizenzen und entsprechende Preise
- Gruppen (z.B. für Kauf oder geschlossene Kundengruppen)
- Themes (Grafik und Textelemente für Shops oder Abonnement bzw. Gruppenzugriff)
- Kategorien (z.B. Action oder Komödie)
- Metadaten zu dem Film (e.g. Icon, Bilder für Disc und Hülle, Schauspieler, Regie, Erscheinungsdatum, etc.)

In den meisten Fällen kann “Projekt“ einfach als anderes Wort für Produkt verstanden werden.

2 Vorbereitung der Inhalte

Video DVD Inhalte müssen vorbereitet werden, bevor sie zu FlickRocket hochgeladen werden können.

Hinweis: SD und HD Videos im MP4 Format müssen nicht weiter vorbereitet werden und können sofort hochgeladen werden.

Nach dem Anmelden bei FlickRocket können dazu die „FlickRocket Content Tools“ heruntergeladen werden. Diese enthalten alle benötigten Programme.

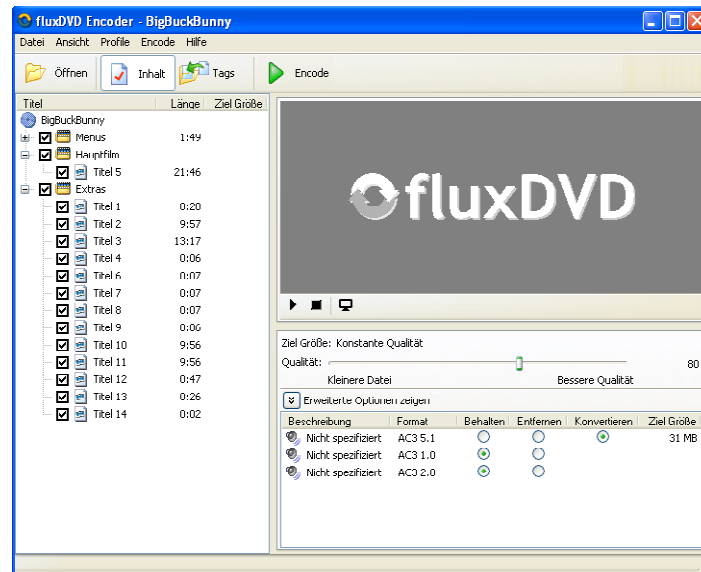
Abhängig von dem Typ des Inhalts wird dazu der „FluxDVD Encoder“ oder der „FluxContentPackager“ verwendet.

2.1 Video DVDs vorbereiten

Der FluxDVD Encoder erzeugt aus einer DVD bzw. einem VIDEO_TS Verzeichnis eine FluxDVD Dateie, bei der die gesamte Struktur der DVD inkl. Menüs, Bonusmaterial, mehreren Tonspuren, etc. beibehalten wird. Da FluxDVD dabei mit H.264 high profile eine sehr viel effizientere Komprimierung verwendet, als dies mit MPEG-2 auf DVDs der Fall ist, wird die resultierende Datei deutlich kleiner als die originale DVD, ohne, dass ein merklicher Qualitätsverlust auftritt.

Hinweis: Weitere Informationen über die FluxDVD Technologie finden sie unter www.fluxdvd.com.

Wählen Sie nach dem Start des FluxDVD Encoders “Öffnen” und selektieren Sie die VIDEO_TS.IFO Datei der DVD, die Sie encoden möchten. Der Encoder zeigt daraufhin die gesamte Struktur der DVD an.

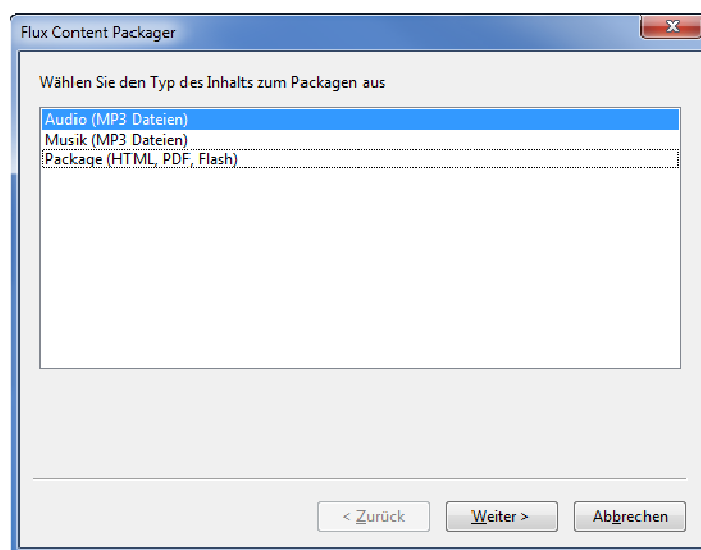


Hinweis: Im Normalfall sind keine Änderungen an der Struktur erforderlich. Als optimaler Qualität wert ist 80 empfohlen. Eine Erhöhung der Qualitätseinstellung bewirkt ein überproportionales Anwachsen der Datei Größe im Vergleich zum Qualitätsanstieg.

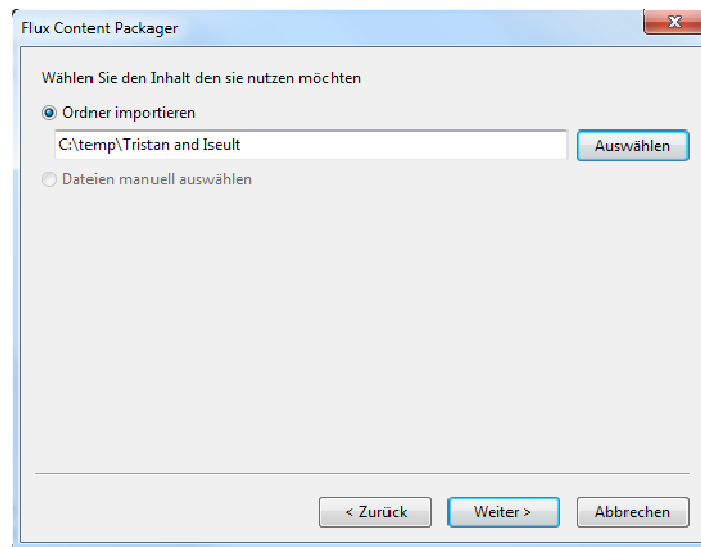
2.2 FluxContentPackager

Der FluxContentPackager wird dazu benutzt Audio-, Musik-, E-Book- oder Web Packages zum Vertrieb mit FlickRocket vorzubereiten.

Nach dem Start muss zunächst die Art des Inhalts ausgewählt werden.



Wählen Sie die Art des Inhalts und klicken Sie “Weiter”. Abhängig vom Inhalt können Sie nun die Datei bzw. einen Ordner mit den Inhalten angeben.

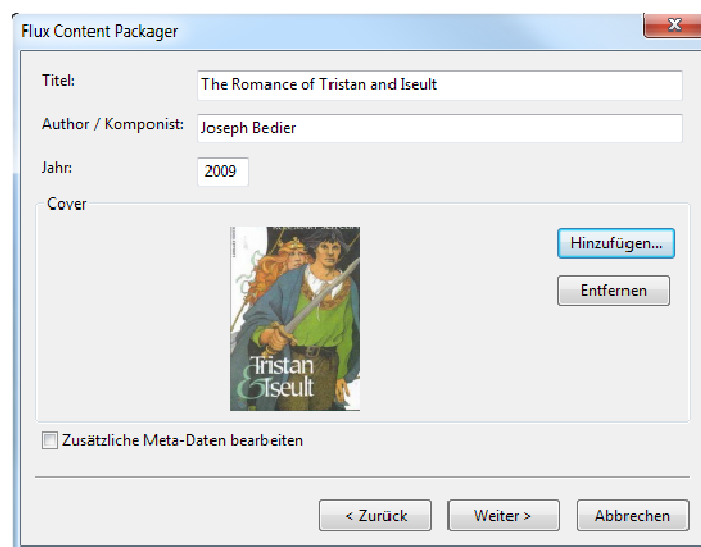


Nachdem die Inhalte hinzugefügt sind, müssen Tagging Informationen angegeben werden.

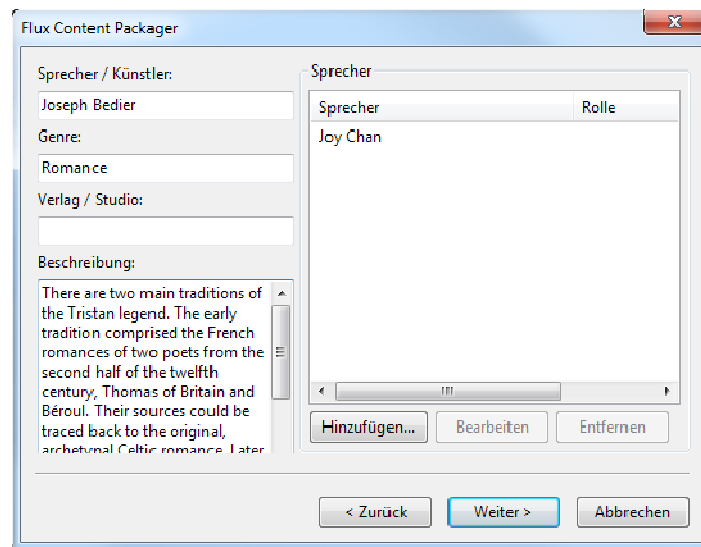
2.2.1 Tagging

Die Taggingdaten sind sehr wichtig, weil diese Daten auch im Shop genutzt bzw. während der Wiedergabe angezeigt werden.

Die Angabe des Titels ist erforderlich, der Rest optional, jedoch dringend empfohlen.

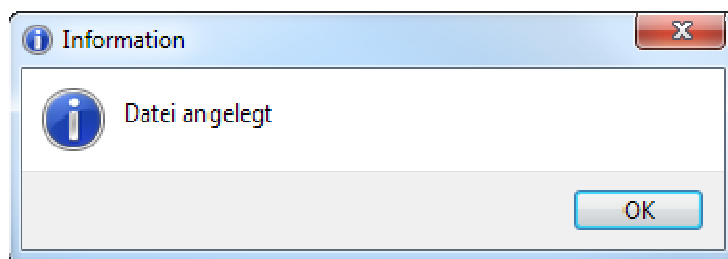


Zusätzliche, vom Inhalt abhängige Metadaten können auf der nächsten Seite angegeben werden, wenn das Kästchen “Edit additional meta data” aktiviert wird.



2.2.2 Fertig

Anschließend muss die Zielfile angegeben werden und das Programm legt die entsprechende Zielfile an.



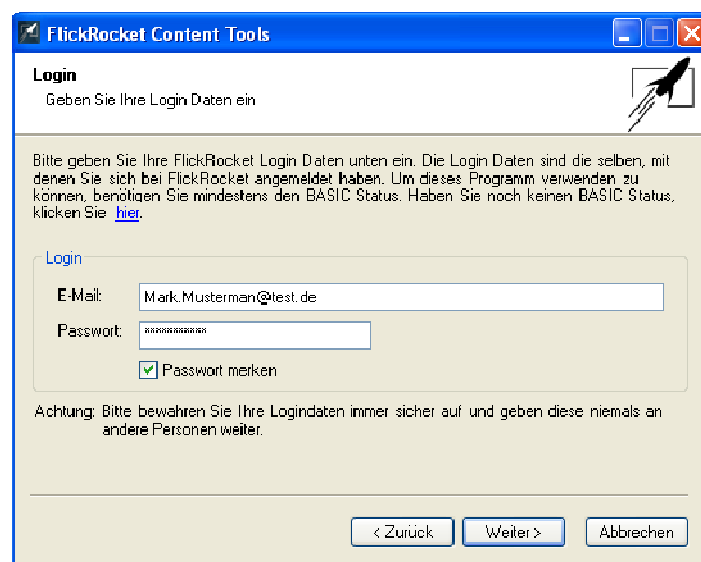
Der Inhalt kann nun per Doppelklick mit dem Flux Player geprüft werden. Anschließend wird der „FlickRocket Uploader“ zum Upload der Daten verwendet.

3 Upload von Inhalten

Zum Upload von Filmen ist mindestens der BASIC, SILVER oder GOLD Status notwendig. Um den Vorgang zu starten, muss der “FlickRocket Uploader” aus dem Startmenü aufgerufen werden.

3.1 Anmeldung

Nach der Einführungsseite müssen Sie sich mit E-Mail und Passwort anmelden. Wenn Sie der einzige FlickRocket User unter den angemeldeten Benutzer sind, können Sie “Passwort merken” wählen, damit Sie E-Mail und Passwort das nächste Mal nicht mehr angeben müssen.

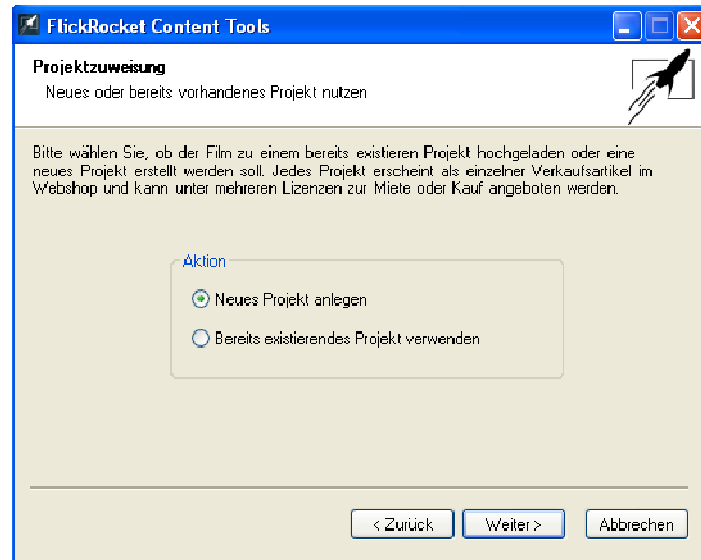


The screenshot shows a window titled "FlickRocket Content Tools" with a "Login" section. The text asks the user to enter their login data. It includes a note that the login data must be the same as used for registration and that a minimum BASIC status is required. The login form has fields for "E-Mail" (containing "Mark.Musterman@test.de") and "Passwort" (masked with asterisks). There is a checkbox for "Passwort merken" which is checked. At the bottom, there are three buttons: "< Zurück", "Weiter >", and "Abbrechen". A warning message at the bottom states: "Achtung: Bitte bewahren Sie Ihre Logindaten immer sicher auf und geben diese niemals an andere Personen weiter."

Hinweis: FlickRocket prüft automatisch, ob von den FlickRocket Upload Tools eine neuere Version zur Verfügung steht und bietet in diesem Fall den Download und die Installation an.

3.2 Projekt

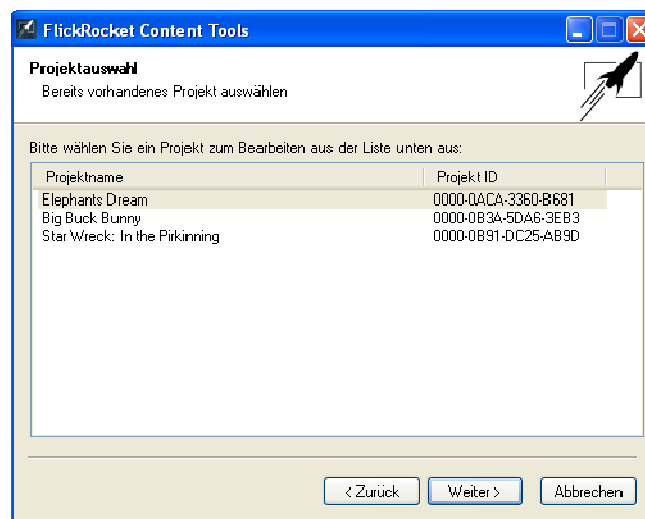
Auf der folgenden Seite muss angegeben werden, ob ein neues Projekt angelegt werden soll, oder ein vorhandenes Projekt modifiziert werden soll (sofern bereits Projekte vorhanden sind).



Möchten Sie ein neues Projekt anlegen, wählen Sie “Neues Projekt anlegen” und lesen Sie im Kapitel 2.4 weiter. Möchten Sie ein bereits vorhandenes Projekt modifizieren, wählen Sie “Bereits existierendes Projekt verwenden” und lesen Sie unten weiter.

3.3 Projektauswahl

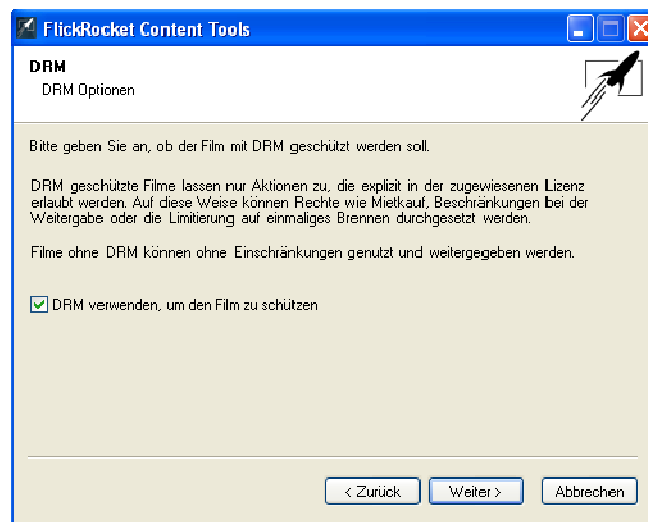
Wurde „Bereits existierendes Projekt verwenden” ausgewählt, kann auf dieser Seite das entsprechende Projekt ausgewählt werden.



3.4 Optionales DRM

In diesem Schritt kann angegeben werden, ob das Projekt mit dem optionalen DRM (Digital Rights Management) versehen werden soll. Über DRM kann ein Film mit verschiedenen Lizenzmodellen (z.B. Kaufen oder mieten) angeboten werden.

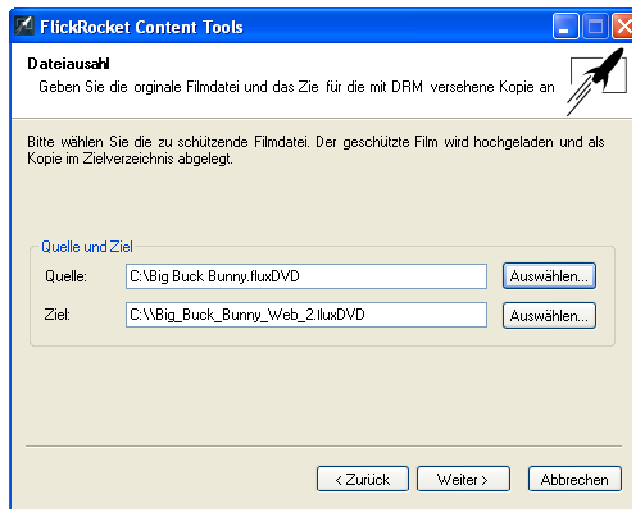
Wird kein DRM verwendet, gibt es nur das uneingeschränkte Kaufmodell und jeder Kunde kann den Film weitergeben oder auf dem Internet zum Download anbieten.



3.5 Dateiauswahl

In diesem Schritt wird die Datei für das Hochladen angegeben. Es werden die folgenden Dateitypen unterstützt:

- FluxDVD erstellt mit dem FluxDVD Encoder
- FluxPackage erstellt mit dem FluxPackager
- FluxAudio erstellt mit dem FluxPackager
- SD und HD Video (MP4 Format)
- ePub



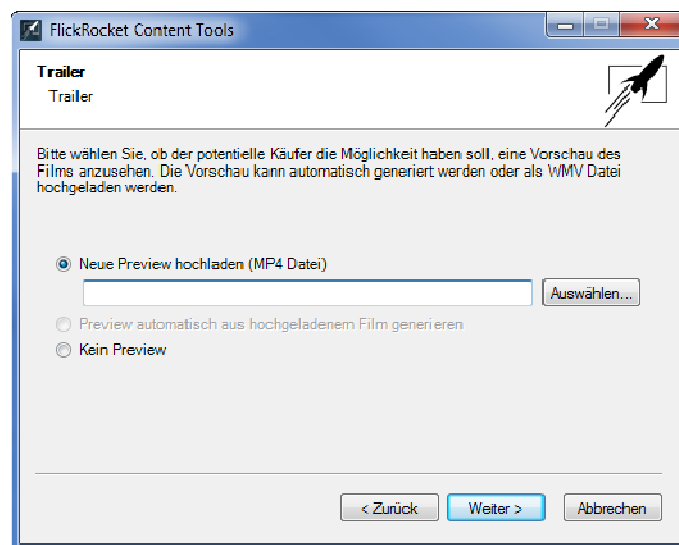
Wird DRM verwendet, muss zusätzlich noch ein Ziel für die mit DRM geschützte Datei angegeben werden.

3.6 Trailer

In diesem Schritt kann optional ein Trailer angegeben werden, den potentielle Kunden im Webshop ansehen können, bevor sie sich für den Kauf entscheiden. Der Trailer sollte den potentiellen Kunden eine Vorstellung davon vermitteln, worum sich der Film handelt.

Hinweis: Als Trailer kann eine ungeschützte WMV oder Flash Datei angegeben werden. Die Größe der Datei darf 50MB nicht überschreiten.

Möchten Sie keinen Trailer angeben, können Sie die „kein Trailer“ Option wählen. Ein Trailer kann jederzeit später hinzugefügt werden.



3.7 Angebotszuordnung

Filme können mit FlickRocket nicht nur verkauft oder vermietet werden, sondern auch über Abonnements oder geschlossene Kundengruppen zur Verfügung gestellt werden.

- Wählen Sie „Verkauf/Verleih“, wenn Sie den Film im Shop verkaufen bzw. verleihen möchten.
- Wählen Sie das entsprechende Abonnements bzw. die Kundengruppen aus, für die Sie den Film verfügbar machen möchten. Kundengruppen bzw. Abonnements müssen zuvor auf der FlickRocket Webseite angelegt und konfiguriert werden.

Hinweis: Kundengruppen werden oft für spezielle Zwecke wie z.B. Screenerdistribution eingesetzt. Die Abonnement Funktion ist im Kapitel „Abonnements“ im Details beschrieben.

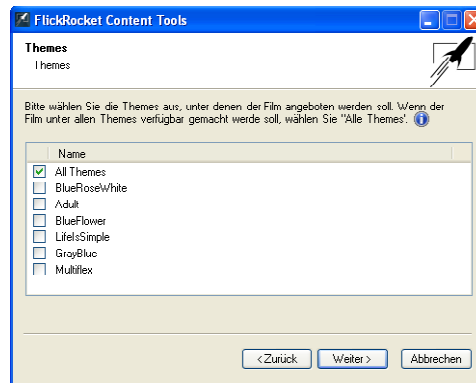


3.8 Zuweisung des Themes

Ein Theme legt das Design des Shops bzw. des Gruppenzugangs, die Kommunikation per E-Mail mit den Kunden (z.B. Kaufbestätigungs-E-Mail) und optional Druckvorlagen für „on-demand“ hergestellte DVDs fest.

Ein FlickRocket Kunden kann so mehrere unterschiedliche Webshops, z.B. einen für Action neu eine anderen für Komödien, erstellen. Projekte können keinem, einem oder mehreren oder allen Themes zugeordnet werden.

Die Themes selber können auf der FlickRocket Webseite erstellt und verwaltet werden.



3.9 Physische Lieferungen

Zusätzlich zu dem Download können über FlickRocket angebotene Filme optional auch physisch, d.h. als gebrannte oder replizierte DVD an Kunden versandt werden.

In diesem Schritt kann ausgewählt werden, ob und wie diese Option genutzt werden soll

- *Ich möchte einen Partner nutzen, der die physische Produktion und Versand für mich übernimmt.*

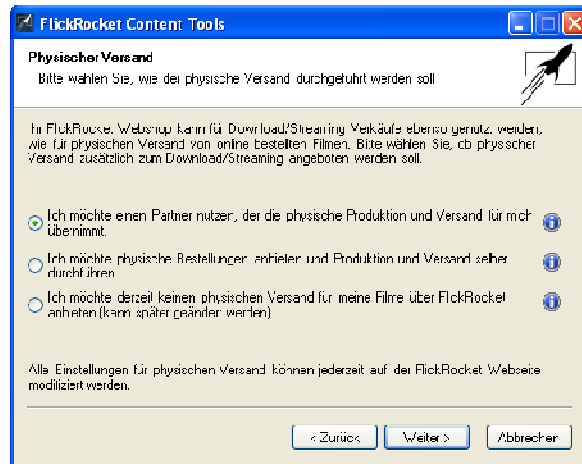
Wird diese Option ausgewählt, können Sie auf der folgenden Seite einen “on-demand” Produktion und Versand spezialisierten Partner auswählen, der die Produktion und den Versand für Sie übernehmen kann.

- *Ich möchte physische Bestellungen anbieten und Produktion und Versand selber übernehmen.*

Wird diese Option ausgewählt, werden die entsprechenden Versandaufträge an Sie selbst für die Bearbeitung weitergeleitet.

- *Ich möchte derzeit keinen physischen Versand für meine Filme über Flickrocket anbieten.*

Wird diese Option ausgewählt, steht die physische Versandoption nicht zur Verfügung. Sie können diese allerdings jederzeit über den FlickRocket Uploader oder auf der FlickRocket Webseite hinzufügen.



Hinweis: Diese Seite wird nur angezeigt, wenn noch kein Versandpartner gewählt wurde bzw. noch nicht angegeben wurde, dass der Versand von Ihnen selbst durchgeführt wird.

3.10 Partner für Produktion und Versand

Wurde ausgewählt, dass physischer Versand angeboten werden soll und dies über einen Partner abgewickelt werden soll, so kann auf dieser Seite ein oder mehrere Partner ausgewählt werden.

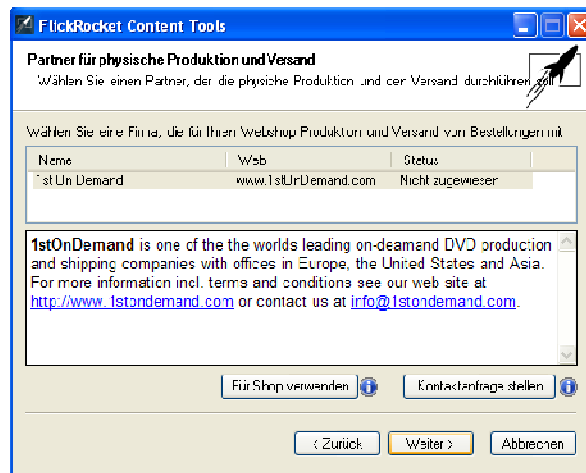
Um mehr Informationen über einen Partner angezeigt zu bekommen, selektieren Sie den Partner in der oberen Liste, woraufhin in dem Bereich darunter eine kurze Beschreibung mit Link auf die Webseite des Partner angezeigt wird. Die Webseite erhält weitergehende Informationen.

Je nach Partner können Sie den Dienst direkt für Ihren Webshop verwenden oder müssen den Partner zunächst kontaktieren.

Wenn Sie sich für „Für Shop Verwenden“ entscheiden, können Sie die Dienste des Partners direkt in Anspruch nehmen.

Wählen Sie „Kontaktanfrage stellen“, erhalten Sie und der Partner eine E-Mail mit den Kontaktdaten des jeweils anderen, und Sie können direkt ohne den Umweg über FlickRocket miteinander Kontakt aufnehmen. Haben Sie die offenen Fragen geklärt, kann der Produktions- und Versandpartner Sie als Kunden Bestätigen und Sie können anschließend das Angebot des Partners nutzen.

Wichtig! Das Angebot über Produktion und Versand ist unabhängig vom FlickRocket Angebot und ist eine direkte Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Produktions- und Versandpartner. Die Zahlungen sind direkt an den Produktions- und Versandpartner fällig und FlickRocket übernimmt keine über die Weiterleitung des Auftrags hinausgehende Gewährleistung, insbesondere nicht für die Durchführung der Leistung des Partners.



Nachdem Sie einen Produktions- und Versandpartner zur Verwendung hinzugefügt haben oder dieser Sie als Kunde bestätigt hat, können Sie im folgenden Schritt auf die Optionen für physischen Versand zugreifen.

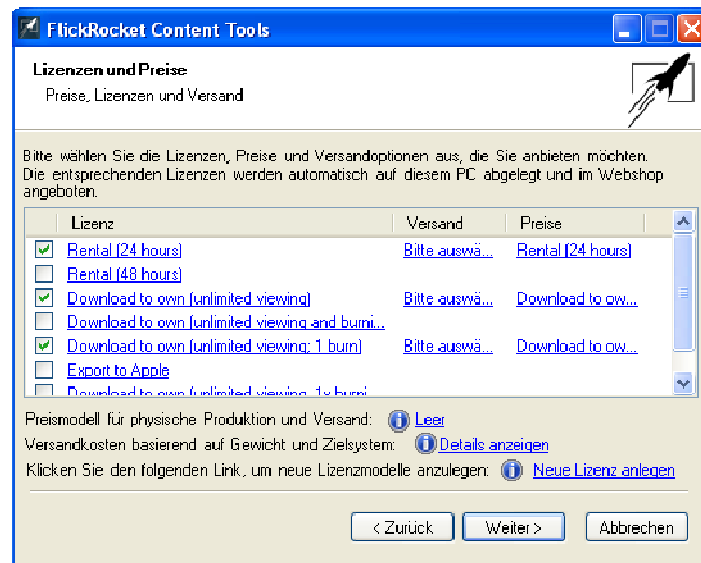
3.11 Lizenzen und Preise

In diesem Schritt wird festgelegt, welche Lizenzen zu welchen Preisen der Kunde im Webshop angeboten bekommt und wie der physische Versand gehandhabt wird (sofern diese Option im vorausgegangenen Schritt gewählt wurde).

3.11.1 Lizenzen

Eine Lizenz legt fest, was der Kunde mit dem erworbenen Film bzw. der erworbenen Lizenz für den Film machen kann. Die gängigsten Lizenztypen wie „Download-to-own (Kaufen)“, oder „Rental/VOD (Mieten 24 oder 48 Stunden)“ sind in der Liste aufgeführt und können durch das Setzen der Markierung ausgewählt werden.

Es können mehrere Lizenzen ausgewählt und dem Kunden zu unterschiedlichen Preisen angeboten werden. Abhängig von der vorausgegangenen Auswahl bzgl. des physischen Versands kann auch ausgewählt werden, wie der physische Versand gehandhabt wird und was der Preis dafür ist.



Hinweis: Kunden mit SILVER oder GOLD Status können eigene Lizenzen definieren, indem Sie auf "Neue Lizenz anlegen" klicken. Das Kapitel über Lizenzen enthält weitere Informationen über die Funktion einer Lizenz.

Wenn HD Inhalte verwendet werden, müssen die Lizenzen und Preise den HD- und SD Inhalten separat zugewiesen werden.

3.11.2 Verkaufspreise

Preise werden immer über sogenannte Preismodelle gesetzt. Dabei werden die Preise (für verschiedene Währungen und Länder) in einem Preismodell angegeben und dieses Preismodell dann dem Projekt zugewiesen. Der Vorteil dieser Methode ist, dass Preise für eine große Anzahl Filme (also alle Projekte, die das Preismodell benutzen) geändert werden können, ohne Einstellungen eines einzelnen Films ändern zu müssen.

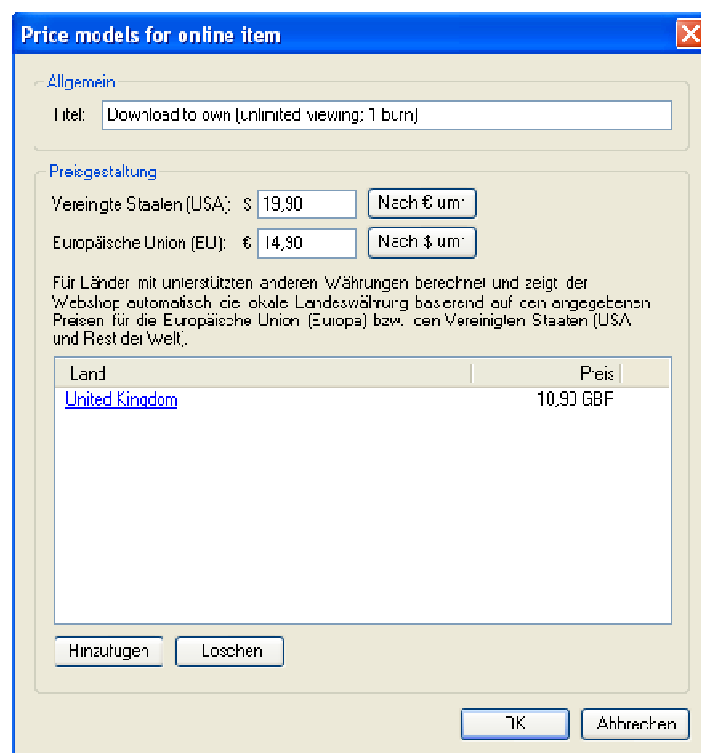
Um die Verkaufspreise zu setzen, klicken Sie "Bitte auswählen" in der Spalte "Preise" hinter der markierten Lizenz. Es erscheint dann das folgende Fenster mit einer Auswahl vordefinierter Preismodelle:



Jedes Preismodell hat zumindest USD (\$) und EUR (€) Preise hinterlegt, welche hinter dem Namen des Preismodells angezeigt werden.

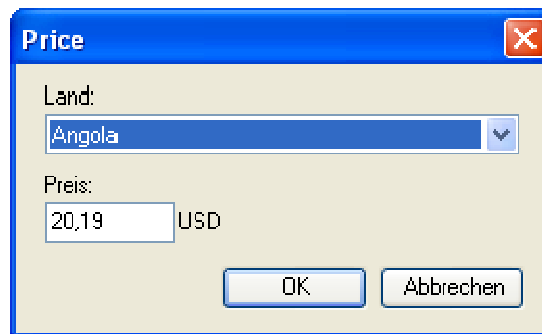
Wenn Sie eines der vordefinierten Preismodelle nutzen wollen, können Sie das Preismodell auswählen, indem Sie die Zeile hinter der Beschreibung auswählen und „Speichern“ klicken.

Alternativ können Sie auf die Bezeichnung eines vorhandenen Preismodells klicken um dieses anzusehen oder zu verändern oder „Hinzufügen“ wählen, um selbst ein neues Preismodell zu definieren. In beiden Fällen erscheint das folgende Fenster:



Sie müssen mindestens für USD (\$) und EUR (€) Preise eingeben. Sind Sie sich über den einen Preis nicht sicher, können Sie die Nach € Umrechnen‘ Schaltfläche klicken, um die Umrechnung automatisch durchführen zu lassen.

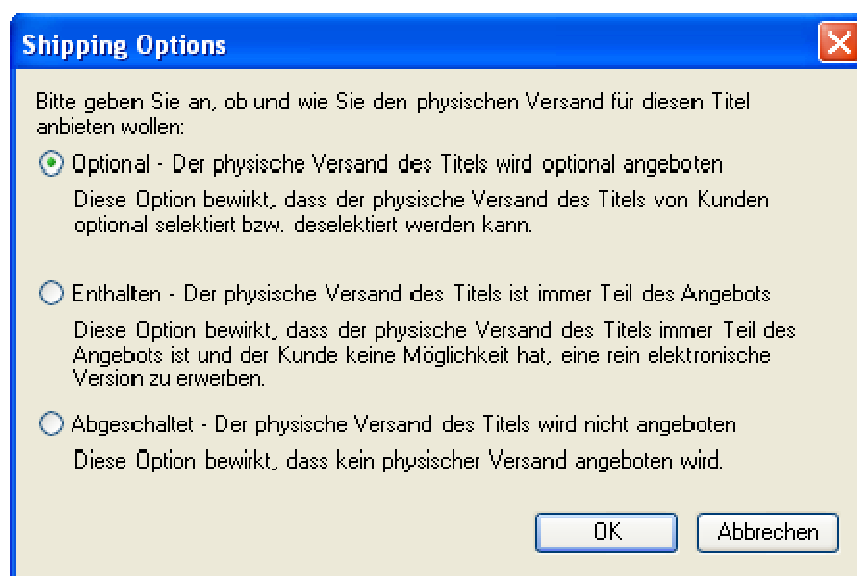
Länderspezifische Preise können Sie angeben, indem Sie unter der Liste „Hinzufügen wählen und im folgenden Dialog das Land auswählen. Der angezeigte Preis entspricht dabei dem Umrechnungskurs von Ihrer EUR (€) Eingabe.



Wichtig! Wenn Sie keine individuellen Preise pro Land festlegen, wird der Preis immer automatisch nach dem jeweiligen tagesaktuellen Umrechnungskurs basierend auf dem angegebenen EUR (€) Preis in der jeweiligen Landeswährung angezeigt

3.11.3 Physischer Versand

Wenn Sie physischen Versand nutzen, können Sie die entsprechenden Optionen auswählen, indem Sie “ Bitte auswählen“ in der Spalte „Versand“ hinter dem markierten Lizenzmodell auswählen. Es wird dann der folgende Dialog angezeigt:



Sie haben hier die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

- **Optional**
Wird diese Option gewählt, kann der Kunde selber auswählen, ob er die physische DVD zugesandt erhalten will. Wählt er die Zusendung aus, werden die entsprechenden hinterlegten Kosten für Produktion und Versand berechnet und der Versandauftrag an den entsprechend hinterlegten Kontakt (siehe nächstes Kapitel) weitergeleitet.
- **Enthalten**
Wird diese Option gewählt, kann der Kunde nicht selber auswählen und die physische DVD ist fester Teil des Angebots. Es werden die entsprechenden hinterlegten Kosten für Produktion und Versand berechnet und der Versandauftrag an den entsprechend hinterlegten Kontakt (siehe nächstes Kapitel) weitergeleitet.
- **Abgeschaltet**
Wird diese Option gewählt, hat der Kunde keine Möglichkeit, eine DVD zugesandt zu bekommen und er kann lediglich auf das Online Angebot zugreifen.

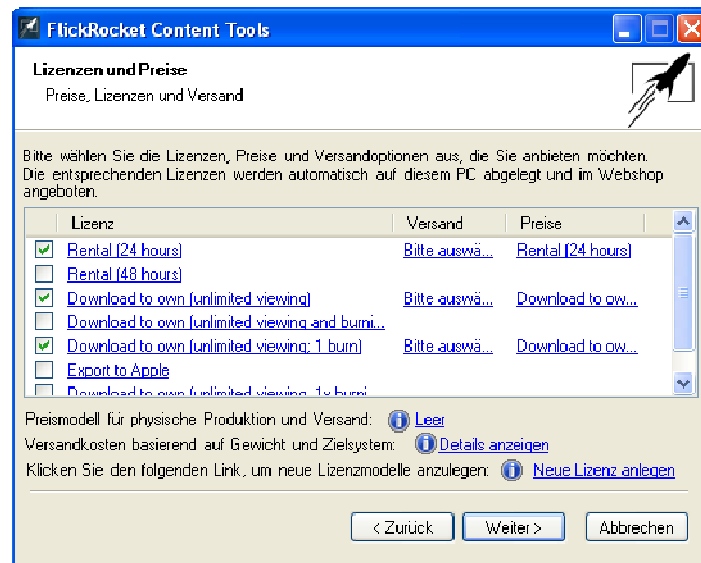
Nachdem Sie die Option ausgewählt haben, klicken Sie “OK” um zurück zu Lizenzseite zu gelangen.

3.11.4 Preismodelle für physische Produktion

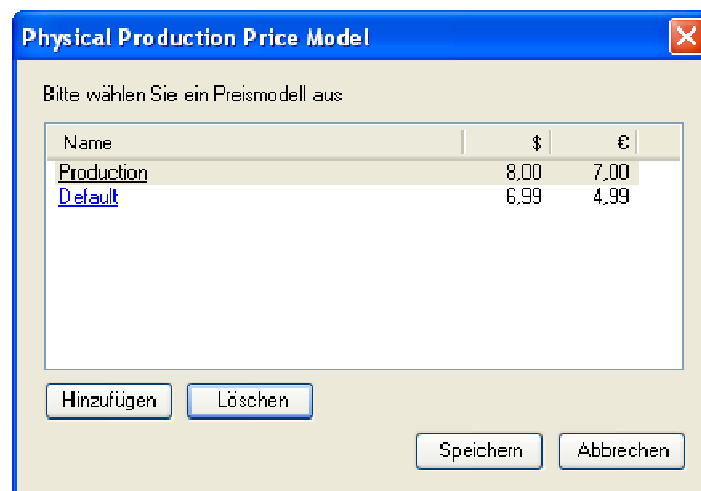
Für physischen Versand von DVDs wird immer ein Preis pro DVD und ein Versandpreis für die gesamte Bestellung berechnet. Der Preis pro DVD deckt üblicherweise die Produktionskosten pro DVD ab und wird über ein sogenanntes “Preismodell für physische Produktion” definiert und wird in diesem Kapitel beschrieben.

Wichtig! Der Produktionspreis ist immer zusätzlich zu dem Verkaufspreis des Projekts und wird pro DVD berechnet, die der Kunde zum Versand bestellt. Der Versandpreis wird einmalig je nach Gewicht auf den Gesamtpreis aufgerechnet (siehe folgendes Kapitel).

Im Normalfall wurde bereits ein Standard-Preismodell für die physische Produktion angelegt. Ist nur ein Preismodell vorhanden, wird dieses unter der Lizenzauswahlliste angezeigt. Sind mehrere Preismodelle für physische Produktion vorhanden, so muss dort das für das Projekt zu verwendendes Preismodell ausgewählt werden.



Um ein Preismodell für physische Produktion zu ändern oder ein neues Preismodell zu definieren, klicken Sie auf den entsprechenden Link, worauf sich das folgende Fenster öffnet:



Das Standardpreismodell kann nicht geändert werden. Allerdings kann durch Klicken auf “Hinzufügen” ein neues Preismodell erstellt werden. Bereits vorhandene Preismodelle können mit einem Klick auf den Namen bearbeitet werden. In beiden Fällen erscheint der folgende Dialog:

Price model for physical production

Allgemein

Titel:

Preisgestaltung

Vereingte Staaten (USA): \$

Europäische Union (EU): €

Für Länder mit unterstützten anderen Währungen berechnet und zeigt der Webshop automatisch die lokale Landeswährung basierend auf den angegebenen Preisen für die Europäische Union (Europa) bzw. den Vereinigten Staaten (USA).

Land	Preis
Germany	5,00 EUR

Sie müssen mindestens für USD (\$) und EUR (€) Preise eingeben. Sind Sie sich über den einen Preis nicht sicher, können Sie die „Nach € umrechnen“ Schaltfläche klicken, um die Umrechnung automatisch durchführen zu lassen.

Länderspezifische Preise können Sie angeben, indem Sie unter der Liste „Hinzufügen“ wählen und im folgenden Dialog das Land auswählen. Der angezeigte Preis entspricht dabei dem Umrechnungskurs von Ihrer EUR (€) Eingabe

Price

Land:

Preis: USD

Wichtig! Wenn Sie keine individuellen Preise pro Land festlegen, wird der Preis immer automatisch nach dem jeweiligen tagesaktuellen Umrechnungskurs basierend auf dem angegebenen EUR (€) Preis in der jeweiligen Landeswährung angezeigt

3.11.5 Versandpreise und Versender

Für physischen Versand von DVDs wird immer ein Preis pro DVD und ein Versandpreis für die gesamte Bestellung berechnet. Der Versandpreis und der Versender werden in dem „Preismodell für physischen Versand“ definiert, welches in diesem Kapitel beschrieben wird.

Als Sie ausgewählt haben, ob Sie selber bzw. welche(r) Partner die physische Produktion und den Versand für Bestellungen mit physischen Lieferungen übernehmen möchten, wurde automatisch ein entsprechendes Versandmodell für Sie angelegt.

Ein Preismodell legt die Versandpreise für unterschiedliche Regionen und optional auch Länder fest und ordnet diesen Regionen einen gemeinsamen oder mehrere unterschiedliche Versender zu.

Es ist möglich, für unterschiedliche (von FlickRocket automatisch anhand der Bestellung berechnete) Gewichte unterschiedliche Preismodelle festzulegen und so auch abhängig von dem Gewicht unterschiedliche Produktions- und Versandpartner zu wählen.

Um die Preismodelle für physischen Versand einzusehen bzw. zu bearbeiten oder neu zu erstellen, klicken Sie in dem Lizenzauswahlfenster auf ‘Details anzeigen’ hinter „Details anzeigen“. Es erscheint das folgende Fenster:

Name	Max. Gewicht	USA Preis	EU Preis	RoW Preis
Default	1000 g	\$9,90	\$7,90	\$9,90

Wählen Sie “Hinzufügen” um eines Preismodell anzulegen oder klicken sie auf den Namen eines vorhandenen Preismodells um dieses zu bearbeiten. In beiden Fällen wird der folgende Dialog angezeigt:

Price model for shipping

Allgemein

Titel: Default

Gewicht

Maximales Gewicht: 1000 gram

Preisgestaltung

☒ In die Europäische Union (EU): 7.90 € 1st On Demand

☒ In die Vereinigten Staaten (USA): 9.90 \$ 1st On Demand

☒ In den Rest der Welt: 9.90 \$ 1st On Demand

Für Länder mit unterschiedlichen Währungen berechnet und zeigt der Webshop automatisch die lokale Landeswährung basierend auf den angegebenen Preisen für die Europäische Union (Europa), den Vereinigten Staaten (USA) und den Rest der Welt.

Land	Preis	Produktion und Ver
Germany	5.90 EUR	1st On Demand

Hinzufügen Löschen OK Abbrechen

Jedes Preismodell muss einen einmaligen Namen und ein einmaliges Maximalgewicht besitzen. Darüber hinaus kann festgelegt werden, ob der Versand in eine bestimmte Region möglich ist, was der Preis dafür ist und wer für den Versand zuständig ist. Die einzelnen Angaben werden im Folgenden genauer erklärt:

- **Titel**
Der Name sollte einmalig sein und dient der Unterscheidung von mehreren Versandmodellen. Er wird dem Kunden zu keiner Zeit angezeigt.
- **Maximales Gewicht**
FlickRocket ermittelt automatisch das Gesamtgewicht der Bestellung und wählt das passende Versandmodell basierend darauf aus. Dabei kommen alle Versandmodelle in Frage, die Unterstützung für die Region bzw. das Land des Kunden bieten. Ist das Gesamtgewicht der Sendung höher als das höchste angegebene Maximalgewicht aller passenden Versandmodelle, wird das Versandmodell mit dem höchstem Gewicht gewählt. Ansonsten wird das Versandmodell mit dem Maximalgewicht gewählt, welches am nächsten über dem ermittelten Gewicht liegt.
- **Versandziele**

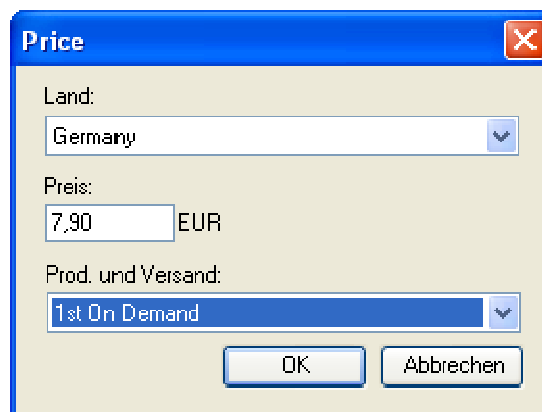
Ein Versandmodell kann auf bestimmte Zielregionen und Länder eingeschränkt werden. Dazu darf dann nur die Region markiert sein bzw. der Länderliste hinzugefügt sein, für die Versandaufträge durchgeführt werden sollen.

- **Versender**

Für jede Region bzw. für jedes hinzugefügte Land kann ausgewählt werden, wer den Versand durchführen soll. Dabei gibt es immer die Auswahl “Selbstversand”, mit der angegeben wird, den Versand selbst durchführen zu wollen. Alternativ können die zugeordneten Produktions- und Versandpartner ausgewählt werden.

- **Preise**

Je nach Zielgebiet werden die Preise für die entsprechende Region in USD (\$) und EUR (€) angegeben. Preise für individuelle Länder werden in der jeweiligen Landeswährung angegeben. Preise für individuelle Länder können nach einem Klick auf “Hinzufügen” angegeben werden. Es erscheint der folgende Dialog:

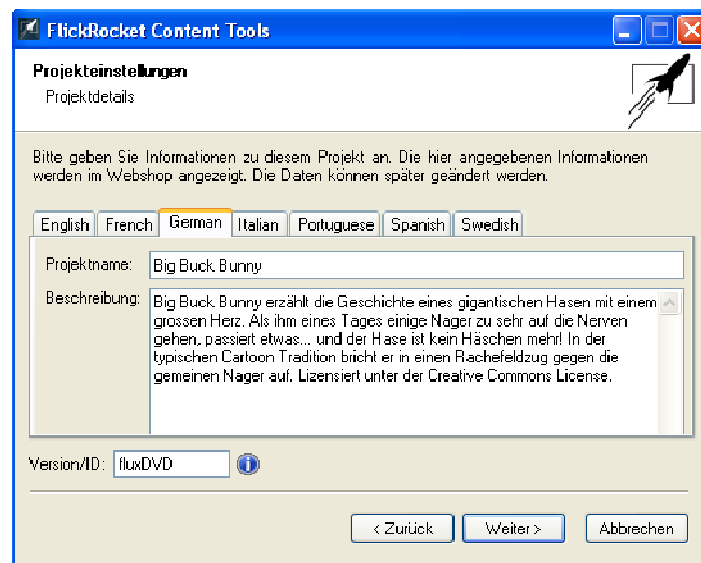


The image shows a Windows-style dialog box titled "Price". It has a blue title bar with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains three main sections: "Land:" with a dropdown menu showing "Germany"; "Preis:" with a text input field containing "7.90" and a label "EUR" to its right; and "Prod. und Versand:" with a dropdown menu showing "1st On Demand". At the bottom of the dialog are two buttons: "OK" and "Abbrechen".

3.12 Projekteinstellungen

In diesem Schritt werden der Titel des Projekts und eine Beschreibung (optional in zusätzlichen Sprachen) eingegeben. Diese Titel und Beschreibungen werden später je nach Spracheinstellungen des Kunden im Webshop angezeigt. Ist bei einer Sprache nichts eingegeben, wird der unter Englisch eingetragene Titel und Beschreibung angezeigt.

Wenn der hinzugefügte Film Tagging Daten enthält, werden diese Daten automatisch ausgelesen und eingetragen. Der hier angegebene Titel muss einmalig sein.



FlickRocket Content Tools

Projekteinstellungen
Projektdetails

Bitte geben Sie Informationen zu diesem Projekt an. Die hier angegebenen Informationen werden im Webshop angezeigt. Die Daten können später geändert werden.

English French **German** Italian Portuguese Spanish Swedish

Projektname: Big Buck Bunny

Beschreibung: Big Buck Bunny erzählt die Geschichte eines gigantischen Hasen mit einem grossen Herz. Als ihm eines Tages einige Nager zu sehr auf die Nerven gehen, passiert etwas... und der Hase ist kein Häschchen mehr! In der typischen Cartoon Tradition bricht er in einen Rachezug gegen die gemeinen Nager auf. Lizenziert unter der Creative Commons License.

Version/ID: fluxDVD ⓘ

< Zurück Weiter > Abbrechen

Über die Angabe in dem Version/ID Feld kann das Projekt mit Ihren eigenen Produktkennungen verbunden werden. Bei allen Auswertungen und Aufträgen für physischen Versand wird diese Kennung mit ausgegeben.

3.13 Metadaten

Die Metadaten sind Informationen über den Film, die größtenteils sprachunabhängig sind. Diese Informationen werden im Webshop und „Meine Filme“ angezeigt.

Wenn der hinzugefügte Film Tagging Daten enthält, werden diese Daten automatisch ausgelesen und eingetragen. Der hier angegebene Titel muss einmalig sein.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass nach den hier angegebenen Daten gesucht werden bzw. die Filme nach diesen Daten gruppiert werden können. Es ist daher besonders wichtig, die Angaben sorgfältig einzutragen.

3.14 Cover Bild und Vorschau Bilder

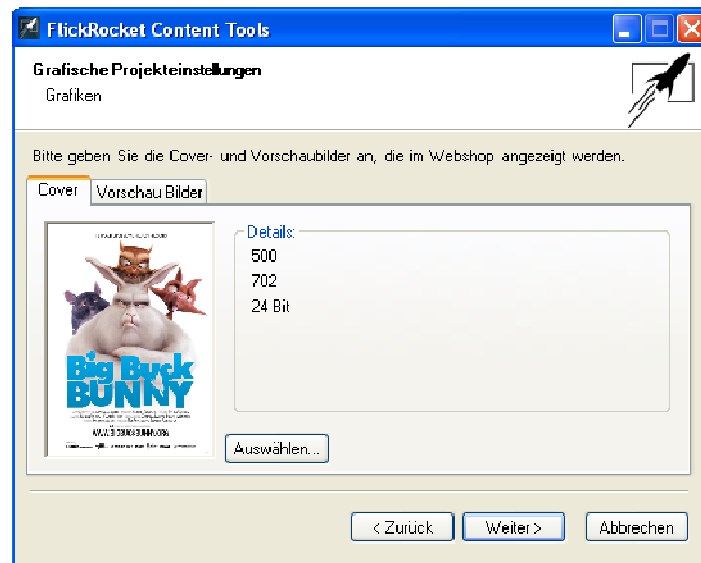
Die folgenden zwei Schritte ermöglichen es, ein “Cover” Bild für den Film zu vergeben und Vorschaubilder hinzuzufügen.

Das “Cover” Bild wird im Webshop auf der Katalog-, Suchergebnis-, Meine Filme-, und Detailseite angezeigt. Die Vorschaubilder werden auf der Detail Seite angezeigt.

3.14.1 Cover Bild

Wenn in dem Tagging Daten des Films ein Bild hinterlegt wurde, wird es automatisch geladen. Ansonsten muss das Bild hier angegeben werden. Dabei sind die folgenden Formate zugelassen:

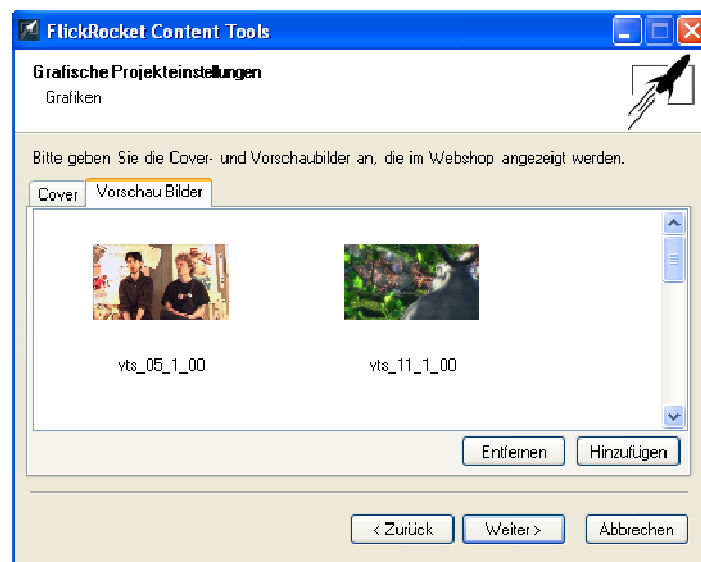
Formate: PNG, BMP, GIF, JPEG, TIFF
 Auflösung: Die optimale Auflösung ist eine Höhe von 123 Pixel und Breite von 114 Pixel.



Hinweis: Wird ein größeres Bild angegeben, wird es automatisch skaliert.

3.14.2 Vorschaubilder

Vorschaubilder werden während des Encoding automatisch erstellt und automatisch geladen. Alternativ können eigene Bilder hinzugefügt werden.

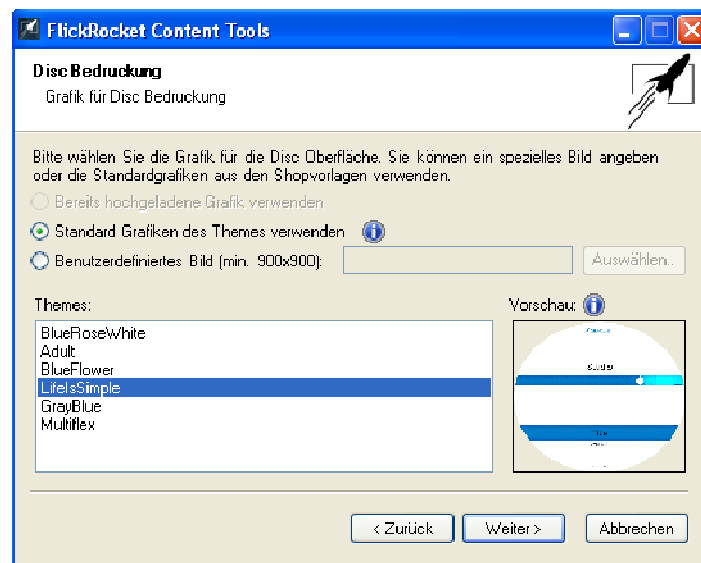


Hinweis: Stellen Sie sicher, dass alle markierten Bilder eine Aussagekraft für den Film besitzen. Zum Beispiel sind dunkle Bilder ohne Details wenig hilfreich für den Kunden.

3.15 Druckdaten für Disc

In diesem Schritt wird festgelegt, wie die DVD für den Fall der physischen Produktion und Versand bedruckt werden soll.

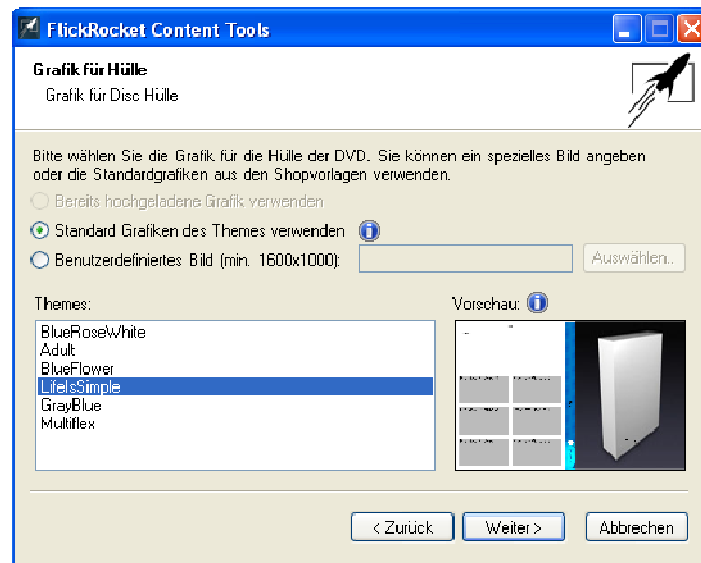
Es kann entweder individuelles Artwork angegeben werden, oder ausgewählt werden, dass das bei dem jeweiligen Theme hinterlegte Artwork für die Bedruckung genutzt werden soll. Wird die Themevorlage benutzt, werden Daten wie der Titel der DVD und die Produktionskennung automatisch an den dafür vorgesehenen Stellen eingesetzt.



3.16 Druckdaten für Hülle

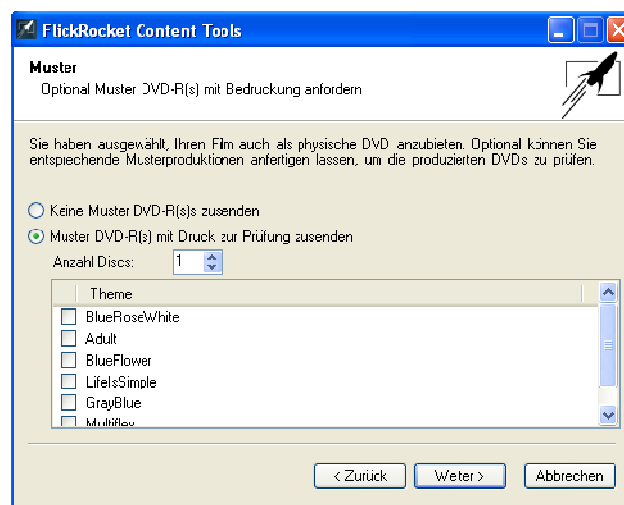
In diesem Schritt wird festgelegt, wie der Druck für die Hülle im Falle der physischen Produktion und Versand durchgeführt werden soll.

Es kann entweder individuelles Artwork angegeben werden, oder ausgewählt werden, dass das bei dem jeweiligen Theme hinterlegte Artwork für die Bedruckung genutzt werden soll. Wird die Themevorlage benutzt, werden Daten wie der Titel der DVD und die Produktionskennung automatisch an den dafür vorgesehenen Stellen eingesetzt.



3.17 Musterproduktion

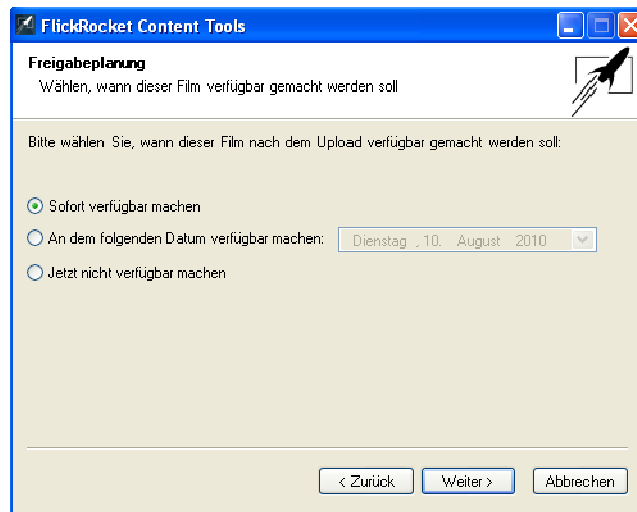
Wenn Sie physische Produktion und Versand anbieten, können Sie in diesem Schritt eine Musterproduktion durchführen lassen und eine oder mehrere Kopien für sich anfordern.



Hinweis: Die Musterproduktionen und Versand werden wie eine normale Kundenbestellungen durchgeführt. Es fallen die vereinbarten Kosten an.

3.18 Veröffentlichungsplanung

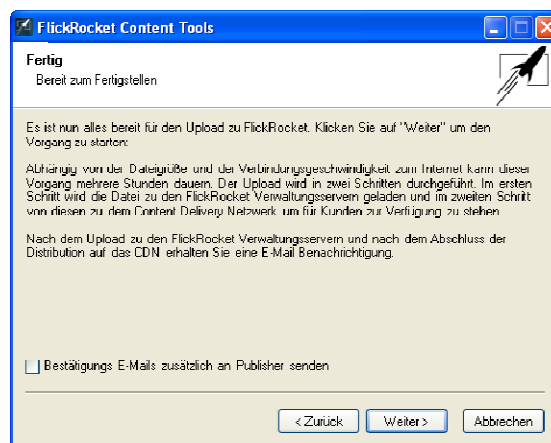
In diesem Schritt können Sie festlegen, wann der Film veröffentlicht werden soll. Je nach Auswahl kann der Film sofort nach dem Upload, zu einem festgelegten späteren Zeitpunkt oder vorerst noch nicht veröffentlicht werden.



Filme mit einem festgelegten späteren Veröffentlichungsdatum werden im Webshop unter der Rubrik “Demnächst” angezeigt aber tauchen nicht in Suchen auf.

3.19 Der Upload

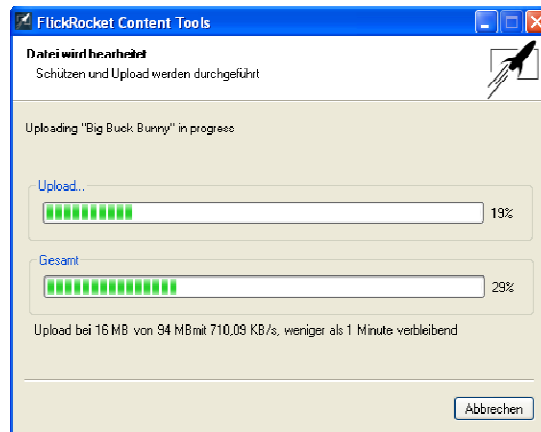
Diese Seite informiert Sie darüber, dass alle Einstellungen vorgenommen wurden und der Upload nun beginnen kann.



Abhängig von der Größe der Filmdateien und der Internetverbindung kann dieser Vorgang einige Stunden in Anspruch nehmen.

3.19.1 Dateiverarbeitung, Upload und CDN Distribution

In diesem Schritt wird die Datei verarbeitet und auf die FlickRocket Server geladen.



Hinweis: Der Upload kann jederzeit abgebrochen und später wieder fortgesetzt werden.

Nach dem Initialen Upload auf die FlickRocket Server wird der Film auf das Content Delivery Netzwerk weiter verteilt um mit schnellen Verbindungen in allen Netzwerken zur Verfügung zu stehen.

Eine E-Mail benachrichtigt in diesem Fall über den Abschluss des Vorgangs.

3.20 Abgeschlossen

Sobald die Distribution auf das Content Delivery Netzwerk abgeschlossen ist, wird die folgende Seite angezeigt und die Filme stehen im Webshop zur Verfügung.



4 Webshop Integration

Nachdem der Film bzw. die Filme hochgeladen wurden, kann der Webshop nun auf die eigene Webseite eingebunden werden.

4.1 Einbindung des Webshops

Die Einbindung wird am besten über eine Subdomain durchgeführt. Alternativ kann auch ein direkter Link oder Iframe genutzt werden. Die folgende Tabelle zeigt die Vor- und Nachteile der einzelnen Möglichkeiten.

Einbindung	Beschreibung	Vorteile	Nachteile
Subdomain Beste Option	<p>Der Shop wird über Subdomain über Ihre eigene Domain (z.B. shop.ihre_domain.de) angesprochen.</p> <p>Das Aufsetzen der Subdomain erfordert Zugang zu den DNS Einstellungen und die Anlage eines C-NAME Records für die Subdomain, welcher auf shop.flickrocket.com zeigt.</p> <p>Ist die Subdomain entsprechend konfiguriert, muss diese unter "Themes -> Integration verwalten" eingetragen werden, um den Shop auf der Subdomain zu aktivieren.</p>	<p>Läuft unter eigener Domain</p> <p>Suchmaschinen Integration und SEO</p> <p>Kurze und einprägsame Shop-Links</p> <p>Bookmarking möglich</p> <p>Unterstützung für Mobilgeräte und Tablets</p> <p>Für alle Inhalte möglich</p>	- Keine -
Link Mit Nachteilen	<p>Der Shop wird über einen normalen Link auf Ihrer Seite angesprochen.</p> <p>Bei dieser Option läuft der Shop nicht auf Ihrer Domain sondern wechselt nach dem Klick auf den Shoplink zu der Domain www.flickrocket.com.</p> <p>Der HTML Code für die Verlinkung kann unter "Shop -> Funktionalität in Webseite einbinden" generiert werden.</p>	<p>Suchmaschinen Integration und SEO</p> <p>Bookmarking möglich</p> <p>Unterstützung für Mobilgeräte und Tablets</p>	<p>Läuft nicht unter eigener Domain</p> <p>Links sind zu lang zum eintippen bzw. merken</p> <p>Nicht für alle Inhalte möglich</p>

Iframe Viele Nachteile	Der Shop wird über Iframe in die vorhandene Webseite eingebunden.	Läuft unter eigener Domain	Schlechte Integration mit Suchmaschinen / Keine SEO
	Der Kunde bleibt dabei immer auf der eigenen Domain.	Für alle Inhalte möglich	Kein Bookmarking
	Die Einbindung über Iframe erfordert Platz für die Anzeige des Webshops auf Ihrer Webseite. Der HTML Code wird dabei über Kopieren & Einfügen von HTML Code in den entsprechenden Bereich auf der Webseite eingebunden. Der HTML Code kann unter "Shop - > Funktionalität in Webseite einbinden" generiert werden.		Eingeschränkte Unterstützung für Mobilgeräte und Tablets
			Keine direkten Links

Die Einbindung über Subdomain wird unter „Shop->Themes->Integration verwalten“ eingestellt.

Die „Link“ bzw. „Iframe“ Option sollte nur genutzt werden, wenn aus irgendeinem Grund keine Subdomain angelegt werden kann. In diesem Fall kann der für die Integration verwendete HTML Code über die Funktion „Shop -> Funktionen in Webseite einbinden“ generiert werden.

Funktionalität in Webseiten einbinden

Bitte die gewünschte Funktion auswählen:

- ☒ Katalog - Link auf die Einstiegsseite mit der Projektübersicht
- ☐ Projekt - Direkter Link zum Kauf eines einzelnen Projekts
- ☐ Loginseite für Gruppenmitglieder
- ☐ E-Copy - Link auf die Startseite für die Abwicklung von E-Copy Downloads
- ☐ Support - Direkter Link auf die Supportseite für Endkunden
- ☐ 'Meine Inhalte' Seite zum Verwalten von gekauften Filmlizenzen

[Weiter](#)

Es steht die folgende Auswahl zur Verfügung:

- **Katalog – Link auf die Einstiegsseite mit der Projektübersicht.**

Mit dieser Option wird HTML Code erzeugt, der auf ihrer Webseite hinzugefügt werden muss, um einen kompletten Webshop mit mehreren Produkten zu integrieren.

- **Projekt- Direkter link zum Kauf eines einzelnen Produkts**

Mit dieser Option wird HTML Code erzeugt, der auf ihrer Webseite hinzugefügt werden muss, um zu der Detailseite eines Produkts zu gelangen (ohne Katalog). Das Produkt kann gekauft werden aber es ist nicht möglich, zu dem Katalog mit allen Produkten zu gelangen.

- **E-Copy - Link auf die Startseite für die Abwicklung von E-Copy Downloads**

Mit dieser Option wird HTML Code erzeugt, der auf ihrer Webseite hinzugefügt werden muss, um eCopy Vorgänge zu ermöglichen. Dabei werden über DVD Codes legale digitale Kopien von dafür vorbereiteten DVDs erzeugt.

- **Support - Direkter Link auf die Supportseite für Endkunden**

Mit dieser Option wird HTML Code erzeugt, der auf ihrer Webseite hinzugefügt werden muss, um eine Supportseite für Kunden des FlickRocket basierenden Shops auf die eigene Webseite zu integrieren.

- **„Meine Inhalte“ Seite für Zugriff und Verwaltung von erworbenen Inhalten**

Mit dieser Option wird HTML Code erzeugt, der auf ihrer Webseite hinzugefügt werden muss, um Kunden die Möglichkeit zu geben, sich auf der zu dem auf FlickRocket basierenden Shop zugehörigen „Meine Filme“ Seite einzuloggen.

Das von jeder dieser Auswahlen erzeugte HTML muss in das <BODY> Tag einer HTML Seite auf der gewünschten Domain eingefügt werden. Wenn Sie keine Erfahrung mit Editieren von HTML Seiten haben, können Sie sich für Hilfe an support@flickrocket.com wenden.

4.2 Webshop testen

Sie können Ihren FlickRocket Webshop testen, ohne echte Zahlungen durchzuführen, wenn Sie den FlickRocket Zahlungseinzug mit Kreditkarten Akzeptanz verwenden.

Folgen Sie dazu den folgenden Anweisungen:

1. Melden Sie sich auf der „Login“ Seite des Zahlungsvorgangs mit Ihrer Email und dem Passwort Ihres FlickRocket Zugangs an.
2. Wählen Sie bei “Zahlungsart” die “Visa” Option aus
3. Geben Sie bei den Kreditkartendaten die folgenden Daten an:

Kreditkartennummer: 4111 1111 1111 1111

Sicherheitscode: 778

Ablaufdatum: In der Zukunft

Nachdem die Test-Kreditkarte akzeptiert wurde, gelangen Sie zu der “Meine Inhalte” Seite, auf der alle Käufe aufgeführt sind.

Testkäufe sind nur bei Nutzung von FlickRocket Zahlungseinzug möglich. Beachten Sie, dass pro Tag nur maximal 20 Testkäufe möglich sind, um Missbrauch zu verhindern.

Hinweis: Die Käufe können auf der “User” Seite in den Firmenstammdaten zurückgesetzt werden.

5 Verwalten des Webshops

Der Webshop kann über den FlickRocket Uploader oder über die FlickRocket Webseite verwaltet werden. Im Allgemeinen wird empfohlen, neue Projekte über den FlickRocket Uploader anzulegen und kleinere Änderungen direkt über die Webseite durchzuführen.

5.1 Lizenzen verwalten

Jeder Film kann mit unterschiedlichen Lizenzen wie “Kaufen” und “Miete/VOD” angeboten werden. Welche Lizenzen angeboten werden, kann auf der Projektseite eingestellt werden.

Lizenzzuordnung

Lizenzen: Please Select Hinzufügen Bearbeiten

Zugeordnete Lizenz(en):

ID	Lizenz	Preismodell	Versand	Preis €	Preis \$	
16	Rental (48 hours)	Rental (48 Hours)	Deaktiviert	1,00	1,00	X
19	Download to own (unlimited viewing; 1 burn)	Download to own...	Deaktiviert	1,00	1,00	X

Es kann aus seiner Anzahl vordefinierter Lizenzen ausgewählt oder eine eigene Lizenz erstellt werden (Shop / Filmlicenzen verwalten).

Jede Lizenz besitzt einen Titel, welcher in mehrere Sprachen übersetzt werden kann. Dieser Titel wird im Webshop angezeigt um dem Kunden anzuzeigen, was die Lizenz beinhaltet.

Lizenz:

Titel

Download-to-own (unlimited views, 1 burn, 3 devices per year)

Lokalisierte Lizenzinformationen

Sprache: German Hinzufügen Löschen

Einschränkungen

☐ Kein DRM benutzen

Maximale Anzahl von Downloads: 20

☒ DRM für die Kontrolle von Nutzungsrechten einsetzen

Allgemein

Maximale Anzahl von Downloads: 2

Maximale Anzahl von Downloads pro Jahr: 2

Lizenz löschen, wenn die Uhr zurück gesetzt wird: Nein

Jede Lizenz kann optional DRM enthalten. Wenn das System bestimmte Lizenzierungsvarianten erzwingen soll, ist DRM erforderlich.

5.1.1 DRM Optionen

Über das Setzen der folgenden Parameter wird eingestellt, welche Operationen dem Kunden mit der erworbenen Lizenz möglich sind.

Titel

Lokalisierte Lizenzinformationen

 Sprache:

Einschränkungen

☐ **Kein DRM benutzen**
 Maximale Anzahl von Downloads:

☒ **DRM für die Kontrolle von Nutzungsrechten einsetzen**
Allgemein

 Maximale Anzahl von Downloads:
 Maximale Anzahl von Downloads pro Jahr:
 Lizenz löschen, wenn die Uhr zurück gesetzt wird:
 Lizenz pausieren, wenn die Uhr zurück gesetzt wird:
 Grace licenses:

Lizenz:
 Maximal Anzahl von Wiedergabe und Exportlizenzen:
 Maximal Anzahl von Wiedergabe und Exportlizenzen pro Jahr:
 Lizenzablauf nach erster Nutzung:
 Lizenzablauf nach Ausgabe:
 Digital output protection level (Video):
 Analog output protection level (Video):

Brennlizenz (Video):
 Brennen auf DVD ermöglichen: Anzahl von Brennvorgängen:
 Digital output protection level:
 Analog output protection level:
 Watermark:
 Visible Stamp:

Exportziele
☒ Hauptfilm auf iOS, Android, BlackBerry
☒ Hauptfilm auf lokalen PC (WMV)
☒ Hauptfilm auf Media Player oder Windows Mobile Phone (WMV)
☒ Hauptfilm auf Mobile Phone (3GP)
☒ Hauptfilm zu iTunes (MP4)
☒ Hauptfilm auf Playstation Portable (MP4)
☐ Audio nach MP3
 Watermark (Video):
 Visible Stamp (Video):

Regionale Beschränkungen

 Einschränkung: ☒ In allen Regionen und Ländern verfügbar machen
☐ Nur in spezifischen Regionen und Ländern verfügbar machen

Nachfolgend eine kurze Beschreibung der möglichen Einstellungen:

Option: Kein DRM benutzen

Option	Beschreibung
Maximale Anzahl von Downloads:	Setzt die maximale Anzahl, wie oft ein Kunde den erworbenen Film von der "Meine Filme" Seite herunterladen kann.

Wichtig: Filme ohne DRM können frei weitergegeben und über das Internet verbreitet werden. Es existieren keine technischen und nahezu keine rechtlichen Möglichkeiten, dies zu verhindern.

Option: Einschränkungen

Option	Beschreibung
General	
Maximale Anzahl von Downloads:	Setzt die maximale Anzahl, wie oft ein Kunde den erworbenen Film von der "Meine Filme" Seite herunterladen kann.
Maximale Anzahl von Downloads pro Jahr:	Setzt die maximale Anzahl, wie oft ein Kunde den erworbenen Film pro Jahr von der "Meine Filme" Seite herunterladen kann.
Lizenz löschen, wenn die Uhr zurück gesetzt wird:	Bewirkt das Löschen der Lizenz, wenn eine Manipulation an der Systemzeit festgestellt wird. Hinweis: Die Lizenz kann durch das Korrigieren der Systemzeit nicht wieder hergestellt werden.
Lizenz pausieren, wenn die Uhr zurück gesetzt wird	Bewirkt das Deaktivieren der Lizenz, wenn eine Manipulation an der Systemzeit festgestellt wird. Hinweis: Die Lizenz kann durch das Korrigieren der Systemzeit und Zurücksetzen bestimmter Systemparameter wieder hergestellt werden.
Grace licenses:	Legt die Anzahl von Lizenzen fest, die das System überlappend ausstellen kann, wenn bestimmte Geräte prinzipiell die Möglichkeit besitzen, Ihre Lizenzen zurückzugeben, dies aber zu dem Zeitpunkt noch nicht getan haben, z.B. weil keine Verbindung zum Internet und dem Server bestand.
Lizenz:	
Maximale Anzahl von Widergabe und Exportlizenzen:	Setzt die maximale Anzahl, wie oft ein Kunde eine neue Lizenz von der "Meine Filme" Seite erhalten kann. Hinweis: Eine neue Lizenz wird nur auf Systemen

	ausgestellt, auf denen noch keine Lizenz für den entsprechenden Film/Aktion vorhanden ist.
Maximale Anzahl von Widergabe und Exportlizenzen pro Jahr:	<p>Setzt die maximale Anzahl, wie oft ein Kunde pro Jahr eine neue Lizenz von der “Meine Filme” Seite erhalten kann.</p> <p>Hinweis: Eine neue Lizenz wird nur auf Systemen ausgestellt, auf denen noch keine Lizenz für den entsprechenden Film/Aktion vorhanden ist.</p>
Lizenzablauf nach erster Nutzung:	Setzt den Zeitraum der Gültigkeit der Lizenz nach dem ersten Start des Films.
Lizenzablauf nach Ausgabe:	Setzt den Zeitraum der Gültigkeit der Lizenz nach der Ausstellung der Lizenz, d.h. üblicherweise nach dem Kauf.
Digital Output Protection Level:	<p>Diese Einstellung legt fest, ob und wie die digitalen Ausgänge (DVI, HDMI) geschützt werden.</p> <p>Hinweis: Die Option “HDCP erzwingen” führt zu einem Fehler auf vielen Geräten, bei denen entweder die Software, die Grafikkarte oder der Monitor kein HDCP unterstützt. Im Normalfall werden Geräte, die vor 2008 gekauft wurde, kein HDCP unterstützen.</p>
Analog Output Protection Level:	<p>Diese Einstellung legt fest, ob und wie die analogen Ausgänge (TV out) geschützt werden.</p> <p>Hinweis: Diese Option kann zu einem schwarzen Bildschirm führen, wenn Grafikkarte oder der Monitor dies nicht unterstützt</p>
Brennlizenz:	
Brennen auf DVD ermöglichen:	Diese Option ermöglicht das Brennen auf beschreibbare DVD Rohlinge (DVD-R)
Anzahl von Brennvorgängen	Dieser Wert gibt an, wie oft eine DVD gebrannt werden kann.
Digital output protection level Level	<p>Diese Option legt fest, welcher digitale Kopierschutz auf die DVD gebrannt wird.</p> <p>Hinweis: Wird die „Erzwingen” Option gewählt, sind spezielle DVD-Recorder und Rohlinge notwendig.</p>
Analog output protection level Level:	<p>Diese Option legt fest, welche Bits für analogen Kopierschutz auf die DVD gebrannt werden.</p> <p>Hinweis: Nicht alle DVD-Player berücksichtigen diesen Wert. Im Allgemeinen wird dieser Wert von DVD-Playern eher berücksichtigt, wenn auch ein digitaler Kopierschutz verwendet wird.</p>

Watermark:	Diese Option bewirkt das Schreiben eines unsichtbaren Wasserzeichens auf die DVD, welches später genutzt werden kann, den Ursprung einer Kopie zurück zu verfolgen.
Visible Stamp:	Diese Option bewirkt das Einblenden einer sichtbaren Markierung 'FlickRocket: <<LicenseID>>' für 10 Sekunden während des Hauptfilms.
Exportziele:	
Hauptfilm auf lokalen PC (WMV)	Diese Option ermöglicht den Export in das WMV Format für PCS (optional DRM geschützt).
Hauptfilm auf Media Player oder Windows Mobile Telefon	Diese Option ermöglicht den Export in das WMV Format für Media Player oder Windows Mobile Geräte (optional DRM geschützt).
Hauptfilm auf Mobile Phone	Diese Option ermöglicht den Export in das 3GP Format für normale (keine Smartphones) Mobiltelefone (optional DRM geschützt).
Hauptfilm auf iPhone/ iPod touch/ iPad/ BlackBerry/ Android	Diese Option ermöglicht den Export nach iPhones, iPods touch, iPads, Android und Blackberry Geräten (optional DRM geschützt).
Hauptfilm nach MP4	Diese Option ermöglicht den Export nach MP4. Dabei ist kein DRM möglich.
Hauptfilm nach Playstation Portable	Diese Option ermöglicht den Export auf Sony PlayStation Portable. Dabei ist kein DRM möglich.
Watermark:	Diese Option bewirkt das Schreiben eines unsichtbaren Wasserzeichens in den Export, welches später genutzt werden kann, den Ursprung einer Kopie zurück zu verfolgen.
Visible Stamp:	Diese Option bewirkt das Einblenden einer sichtbaren Markierung 'FlickRocket: <<LicenseID>>' für 10 Sekunden während des Hauptfilms.

5.1.2 Regionale Beschränkungen

Die regionalen Beschränkungen ermöglichen es, die Verfügbarkeit eines Films auf bestimmte Regionen einzuschränken. Diese Regionen können wie folgt definiert werden:

- **DVD Region Code**

Über DVD Region Codes wird die Welt in 7 Regionen aufgeteilt. Es können eine oder mehrere Regionen ausgewählt werden.

- **Videonormen**

In vielen Ländern werden unterschiedliche Videonormen verwendet, die zueinander nicht kompatibel sind. Die betrifft nicht die Wiedergabe am PC aber die Wiedergabe von DVDs. So wird in Europa PAL verwendet, während in den USA NTSC verwendet wird.

- **Länder**

Über diese Auswahl kann festgelegt werden, in welchen Ländern der Film verfügbar gemacht wird.

5.2 Preise

FlickRocket arbeitet mit Preismodellen, welche Filmen/Lizenzen und Aktionen wie Produktion sowie Versand zugeordnet werden. In einem Preismodell werden Preise für unterschiedliche Länder und Währungen hinterlegt, welche dann vom Webshop automatisch basierend auf dem Land, in dem sich der Kunde befindet, ausgewählt werden. Ist der Preis in der Währung des Kunden nicht angegeben, errechnet FlickRocket automatisch den korrekten Preis in der Kundenwährung basierend auf aktuellen Währungskursen und zeigt diesen an.

FlickRocket verwendet folgende Preismodelle:

- **Preismodell für Verkaufsartikel verwalten**

Dieses Preismodell legt den Preis für Projekte/Filme fest. Der Preis wird für jeden verkauften Film berechnet. Für unterschiedliche Lizenzen können unterschiedliche Preismodelle angegeben werden.

- **Preismodelle für physische Produktionen verwalten**

Dieses Preismodell legt den Preis für die Produktion einer DVD für physischen Versand fest. Der Preis wird pro Film, welcher physisch versandt wird, berechnet. Jedem Projekt kann genau ein Preismodell für physische Produktion zugeordnet werden.

- **Preismodelle für Versand verwalten**

Dieses Preismodell legt den Preis für den physischen Versand einer oder mehrerer DVDs fest. Der Preis wird pro Bestellung, welche DVDs im physischen Versand enthält, berechnet.

Es können mehrere Preismodelle für unterschiedliche Zielländer, Versender und Gewichtsklassen definiert werden.

5.2.1 Preismodelle für Verkaufsartikel (Filme)

Dieses Preismodell ermöglicht das Setzen von Preisen für die eigentlichen Filme. Es können allgemeine USD (\$) und EUR (€) Preise sowie Preise per Land (auch anderer Währungen) eingestellt werden.

Preismodell für Verkaufsartikel:

Allgemein

Titel:

Preise

Vereinigte Staaten (USA): \$ 19,90 [In € umrechnen](#)

Europäische Union (EU): € 14,90 [In \\$ umrechnen](#)

Für Länder mit unterstützten Währungen rechnet der Webshop den Preis basierend auf den angegebenen USA/EU Preisen automatisch in die Landeswährung um.

Land	Preis		
United Kingdom	10,90	GBP	X

Bitte auswählen [Hinzufügen](#)

[Speichern](#)

Wenn sich der Kunde in einem Land befindet, für welches im Preismodell kein Preis gesetzt wurde, errechnet der Webshop den korrekten Preis in der Landeswährung automatisch basierend auf täglich aktualisierten Wechselkursen basierend auf dem EUR (€) bzw. USD (\$) Preis und Zeit dies zusätzlich zudem EUR (€) bzw. USD (\$) Preis (je nach Region) an.

5.2.2 Preismodelle für physische Produktionen

Dieses Preismodell wird verwendet, um die Kosten pro physische DVD in einer Bestellung festzulegen. Es können allgemeine USD (\$) und EUR (€) Preise sowie Preise per Land (auch anderer Währungen) eingestellt werden.

Preismodell für physische Produktionen anlegen:

Allgemein

Titel:

Preise

Vereinigte Staaten (USA): \$ 8,00 [In € umrechnen](#)

Europäische Union (EU): € 7,00 [In \\$ umrechnen](#)

Für Länder mit unterstützten Währungen rechnet der Webshop den Preis basierend auf den angegebenen USA/EU Preisen automatisch in die Landeswährung um.

Land	Preis		
Germany	5,00	EUR	X

Bitte auswählen [Hinzufügen](#)

[Speichern](#)

Wenn sich der Kunde in einem Land befindet, für welches im Preismodell kein Preis gesetzt wurde, errechnet der Webshop den korrekten Preis in der Landeswährung automatisch basierend auf täglich aktualisierten Wechselkursen basierend auf dem EUR

(€) bzw. USD (\$) Preis und Zeit dies zusätzlich zudem EUR (€) bzw. USD (\$) Preis (je nach Region) an.

Dieses Preismodell wird für jede physische DVD in einer Bestellung zusätzlich zum Preis des Films und anfallenden Versandkosten angewandt. Wenn ein Kunde zum Beispiel 5 DVDs per physischen Versand bestellt, fällt der durch dieses Preismodell festgelegte Preis 5x an.

5.2.3 Preismodell für Versand

Diese Preismodelle werden verwendet, wenn ein physischer Versand von DVD(s) an Kunden stattfindet.

Preismodell für Versand anlegen:

Produktions- und Versandpartner zuweisen

Physische Produktion und Versand kann vom Rechteinhaber selbst vorgenommen werden oder alternativ von einem Produktions- und Versandpartner im Auftrag des Rechteinhabers durchgeführt werden. Produktions- und Versandpartner können über die Schaltflächen unten kontaktiert oder direkt zur Nutzung hinzugefügt werden.

[Partner verwalten](#)

Allgemein

Titel:

Gewicht

Maximales Gewicht:

Allgemeine Versandkosten für Kunden

In die Europäische Union (EU)	<input type="text" value="Unterstützt"/>	<input type="text" value="7,90"/>	<input type="text" value="€"/>	<input type="text" value="Selbstversand"/>
In die Vereinigten Staaten (USA)	<input type="text" value="Unterstützt"/>	<input type="text" value="9,90"/>	<input type="text" value="\$"/>	<input type="text" value="Selbstversand"/>
In den Rest der Welt (RdW)	<input type="text" value="Unterstützt"/>	<input type="text" value="9,90"/>	<input type="text" value="\$"/>	<input type="text" value="Selbstversand"/>

Für Länder mit unterstützten Währungen rechnet der Webshop den Preis basierend auf den eingegebenen RdW Preisen automatisch in die Landeswährung um.

Allgemeine Versandkosten für Kunden

[Hinzufügen](#)

[Speichern](#)

Es können allgemeine USD (\$) und EUR (€) Preise sowie Preise pro Land (auch andere Währungen) eingestellt werden. Zusätzlich wird eine Gewichtsklasse (Maximalgewicht) festgelegt und definiert, welche Firma die Produktion und Lieferung durchführen soll.

Der Webshop wählt basierend auf dem Land des Kunden und dem errechneten Gewicht das beste Preismodell aus und berechnet die entsprechenden Kosten.

Wenn sich der Kunde in einem Land befindet, für welches im Preismodell kein Preis gesetzt wurde, errechnet der Webshop den korrekten Preis in der Landeswährung automatisch basierend auf täglich aktualisierten Wechselkursen basierend auf dem EUR (€) bzw. USD (\$) Preis und Zeit dies zusätzlich zudem EUR (€) bzw. USD (\$) Preis (je nach Region) an.

5.2.3.1 Produktions- und Versandpartner kontaktieren und hinzufügen

Wenn Ihr Webshop auch physischen Versand durchführen soll, können Sie dies entweder selbst übernehmen oder einen FlickRocket Produktions- und Versandpartner beauftragen.

Sie können die FlickRocket Produktions- und Versandpartner entweder mit dem “FlickRocket Uploader” oder alternativ über die FlickRocket Webseite kontaktieren, hinzufügen und verwalten.

Auf der FlickRocket Webseite erreichen Sie diese Funktion unter „Shop / Allgemein / Einstellungen”.

Produktions- und Versandpartner

Wenn Sie Ihren Kunden auch physischen Versand Ihrer Filme anbieten möchten, aber die Produktion und den Versand nicht selber durchführen wollen, können Sie hier einen Produktions- und Versandpartner auswählen, der diese Dienstleistung für Sie übernimmt.

Wenn Sie 'Kontaktieren' klicken, wird an Sie und den Produktions- und Versandpartner eine E-Mail mit den Kontaktdaten der jeweils anderen Partei gesendet. So können alle offenen Fragen direkt geklärt werden und der Produktions- und Versandpartner kann Sie als Kunde akzeptieren. Anschliessend können Sie in den 'Preismodellen für physischen Versand' definieren, unter welchen Bedingungen (Zielland, Gewicht) die Dienste des Partners in Anspruch genommen werden.

'Hinzufügen' ermöglicht es die Dienste des Partners sofort zu nutzen und entsprechende 'Preismodelle für Versand' zu erstellen. Durch die Anwahl von 'Hinzufügen' stimmen Sie den Geschäftsbedingungen und Preisen auf der Webseite des Partners zu.

Bestellungen mit einem Artikel für physischen Versand werden automatisch an den Produktions- und Versandpartner weitergeleitet und im Auftrag des Rechteinhabers durchgeführt.

Produktions- und Versandpartner:

Nachdem Sie eine Partnerfirma aus der Liste ausgewählt haben, können Sie je nach Einstellung dieser Firma „Hinzufügen“ und/oder „Kontaktieren“ anwählen.

„Hinzufügen” bewirkt, dass Sie den Geschäftsbedingungen des Partners zustimmen und die Dienste des Partners sofort in Anspruch nehmen können.

„Kontaktieren” bewirkt, dass der Partner und Sie eine E-Mail mit den Kontaktinformationen des jeweils anderen erhalten, um weitere Details zu besprechen. Sind Sie sich einig, kann der Partner Sie als Kunden bestätigen und anschließend können Sie die Dienste des Partners in Anspruch nehmen.

Wichtig!!! Die Vereinbarung mit dem FlickRocket Partner über physischen Versand findet direkt zwischen Ihnen und dem Partner statt. FlickRocket übernimmt keine über die Weiterleitung des Auftrags hinausgehende Verantwortung. Die Abrechnung wird ebenfalls direkt durchgeführt.

5.2.4 Verwalten von Mengenrabatten

Mit FlickRocket können Sie Rabattmodelle einrichten, die es Ihnen ermöglichen, abhängig vom Inhalt des Warenkorbs Rabatte einzuräumen.

Rabatte verwalten

Allgemein

Titel:
Nur gültig in Land:

Lokalisierte Informationen

Sprache:

Basierend auf

☒ Anzahl
☒ Gilt pro Produkt im Einkaufswagen
☐ Gilt nur für die Produkte ab der festgelegten Anzahl
☐ Gilt für alle Produkte, sobald fest festgelegte Anzahl erreicht wird
☐ Gilt für alle Produkte im Einkaufswagen
☐ Gilt für alle Produkte, sobald fest festgelegte Anzahl erreicht wird

Eigenschaften

Anzahl	Prozent	
<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="20"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="30"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rabattmodelle können länderspezifisch oder länderübergreifend definiert werden.

Rabattmodelle können basierend auf der Anzahl eines bestimmten Artikels im Warenkorb oder auf der Gesamtanzahl von Artikeln im Warenkorb definiert werden. Das letztgenannte ist die übliche Auswahl für digitale Produkte. Daneben können Sie festlegen, ob das Rabattmodell bei Erreichen der festgelegten Anzahl auf alle Artikel oder nur für die Artikel, welche die entsprechende Anzahl überschreiten, angewandt wird.

Nachdem Sie diese Optionen eingestellt haben, können Sie die Stückzahlen und zugeordnete Prozente einstellen.

Wichtig! Die Rabattmodelle wirken sich auf alle Themes aus.

5.3 Abonnements

Neben dem Verkauf und der Vermittlung von Filmen ermöglicht FlickRocket auch das Anbieten von Filmen als Teil eines Abonnements. Dabei werden die Filme einem oder mehreren Abonnements zugeordnet und sind anschliessend den entsprechenden Abonnenten zugänglich.

Für jedes Abonnement kann ein Probezeitraum, der Normalzeitraum, Preise, Kündigungsfristen und vieles mehr frei definiert werden. Kunden können sich über den Shop direkt selbst zu dem Abonnement anmelden.

Die Abrechnung mit den Abonnenten wird vollautomatisch über das FlickRocket Zahlungssystem durchgeführt. Die Zahlungen an den Rechteinhaber erfolgen zusammen mit den Auszahlungen aus dem Shop jeweils im nachfolgenden Monat. Eine aktuelle Übersicht über die Abonnenten und damit verbundene Umsätze kann jederzeit abgerufen werden.

5.3.1 Abonnement Angebote anlegen und bearbeiten

Um Abonnements zu verwalten, klicken Sie unter Shop/Abonnements den Menüpunkt „Abos verwalten“ und wählen „Hinzufügen“ oder ein schon vorhandenes Abonnement aus der Liste.

Abo

Allgemein

Theme: BlueRoseWhite

Name: TestAbo

Beschreibung: English Hinzufügen Entfernen

Initielle Laufzeit (Probezeitraum) - Optional

Laufzeit: 3 Tage

Kündigungsfrist: 2 Tage

Preis: Abo Preis Hinzufügen Editieren Entfernen EUR: 5,00 | USD: 5,00

Reguläre Laufzeit

Abrechnungszeitraum: 1 Monat

Min. Abr. Zeiträume: 3

Kündigungsfrist: 10 Tage

Preis: Teuer Hinzufügen Editieren Entfernen EUR: 15,00 | USD: 20,00

Lizenz:

☐ Brennen erlauben ☒ Exportieren erlauben

Erweiterte Einstellungen

☒ Abmelden ermöglichen ☒ Anmelden ermöglichen

Speichern

- Allgemein

- Name
Der Name wird hauptsächlich intern zur Unterscheidung zwischen mehreren Abomodellen genutzt. Nur wenn keine Beschreibung angegeben wurde, wird der Name dem Kunden beim Anmelden angezeigt.
- Beschreibung
 - Die Beschreibung des Abomodells wird den Kunden über den Details zum Abonnement (Probezeitraum, Laufzeit, Preis) angezeigt. Daher sollten hier aussagekräftige Begriffe verwendet werden.
- Initiale Laufzeit (Probezeitraum) – optional
 - Laufzeit
Die Laufzeitangabe definiert die erste Laufzeitperiode, üblicherweise eine Probeperiode mit erweiterter Kündigungsmöglichkeit und einem Einführungspreis. Wird die Probeperiode nicht gekündigt, geht das Abonnement automatisch in die Reguläre Laufzeit über.
 - Kündigungsfrist
Die Kündigungsfrist legt die minimale Zeit zwischen der Kündigung und der nächsten Vertragsverlängerung fest. Die Kündigungsfrist wird dem Kunden bei der Anmeldung angezeigt und in der Anmeldebestätigungs E-Mail aufgeführt. Geht eine Kündigung erst nach diesem Datum ein, wird das Abonnement erst mit Ablauf der nächsten Vertragsperiode gekündigt.
 - Preis
Legt den Preis für die erste Laufzeit fest. Die Kosten werden vom Kunden direkt bei der Anmeldung eingezogen.
- Reguläre Laufzeit
 - Abrechnungszeitraum
Der Abrechnungszeitraum legt den Zahlungszeitraum fest, für den jeweils der unter Preis festgelegte Betrag eingezogen wird. Aktuell ist der Abrechnungszeitraum fest auf einen Monat festgelegt.
 - Min. Abr. Zeiträume
Diese Angabe legt die minimale Anzahl von Abrechnungszeiträumen für die reguläre Laufzeit, und damit die Vertragsdauer einer Periode fest. Sofern nicht rechtzeitig unter Einhaltung der Kündigungsfrist gekündigt wird, fängt nach Ablauf der Periode eine neue Periode der selben Dauer an.
 - Kündigungsfrist
Die Kündigungsfrist legt die minimale Zeit zwischen der Kündigung und der nächsten Vertragsverlängerung fest. Die Kündigungsfrist wird dem Kunden

bei der Anmeldung angezeigt und in der Anmeldebestätigungs E-Mail aufgeführt. Geht eine Kündigung erst nach diesem Datum ein, wird das Abonnement erst mit Ablauf der nächste Vertragsperiode gekündigt.

- Preis
Legt den Preis für pro Abrechnungszeitraum fest. Die Kosten werden vom Kunden direkt bei der Anmeldung eingezogen.
- Lizenz
 - Brenner erlauben
Wenn diese Option gesetzt ist, hat der Kunde die Möglichkeit, permanente Kopien der Filme unter dem Abonnement auf DVD zu brennen und so auch nach den Ende des Abonnements weiter zu nutzen.
 - Exportieren erlauben
Wenn diese Option gesetzt ist, hat der Kunde die Möglichkeit, Kopien der Filme auf portablen Geräten auch ohne Internetverbindung zu nutzen..
- Erweiterte Einstellungen
 - Abmelden ermöglichen
Wenn diese Option aktiviert ist, hat der Anonntent im „Meine Filme“ Bereich die Möglichkeit, das Abonnement zu kündigen. Auf diese Weise erhaltene Kündigungen werden automatisch one Nutzereingriff behandelt. Wenn die Option nicht gesetzt ist, müssen Kunden das Abonnement auf andere Weise wie z.B. über Telefon, Fax, Brief, etc. kündigen. Dies bedingt mehr Verwaltungsarbeit aber führt evtl. auch zu weniger Kündigungen.
 - Anmelden ermöglichen
Die direkte Anmeldung zu Abonnements im Shop ist nur möglich, wenn diese Option aktiviert ist.

Wichtig! Wenn ein Abonnement angeboten wird, muss das Theme entsprechend angepasst werden und sollte Informationen über das Abonnement, die enthaltenen Filme, die besten Gründe für die Mitgliedschaft, etc. enthalten.

5.3.2 Abonnenten verwalten

Um Abonnenten zu verwalten klciekn Sie auf die Anzahl der Abonnente eines Abonnements nach der Auswahl von „Abos verwalten“ unter Shop/Abonnement.

Liste aller Abos

Hinzufügen

ID ▲▼	Name ▲▼	Initiale Zeit ▲▼	Reguläre Zeit ▲▼	Brennen ▲▼	Exportieren ▲▼	Anmelden ▲▼	Abmelden ▲▼	Mitglieder ▲▼	E-Mail senden	
2	Sample Subscription	2 Tag(e)	1 Monat(e)	False	False	True	True	1	Senden	

Um die Daten eines Abonneten zu verwalten, klicken Sie auf „Bearbeiten“ in der Zeile des Abonnenten.

Mitglied von 'Sample Subscription'

Mitgliedsinformationen

Abo Status:	Aktiviert (Regulärer Zeitraum)	Stadt:	Dortmund
Mitglied seit:	16.04.2012 13:32:39	Land:	India
Vorname:	Smart	Bundesstaat:	
Nachname:	TV	Sprache:	English
Firma:	ACE GmbH	E-Mail:	x@x.com
Adresse 1:	Heinrich-Hertz-Str.2	Geburtsdag:	Samstag, 1. Januar 1977
Adresse 2:		Telefon:	
PLZ:	44227	Mobile:	

Zahlungsinformationen

Zahlungsart:	VISA	Anwenden	Nächste Zahlung:	01.11.2012
Kartenummer:	xxxxxxxxxxxx1111		Betrag für nächste Zahlung:	\$1.00
Control Code (CVC):	xxx		Nächste Vertragsverlängerung:	18.05.2012
Ablaufdatum:	Monat: 01 Jahr: 2002		Kündigungsfrist:	04.05.2012
Karteninhaber:	Test Purchase		Aktionen:	<a>Konto deaktivieren <a>Konto kündigen <a>Sofort kündigen

Verlauf:

ID	Datum	Type	Beschreibung		Währung
102	29.09.2012 22:15:50	Automatische Abbuchung	Account balance	1,00	USD
101	29.09.2012 22:15:50	Automatische Rechnung	Sample Subscription	-1,00	USD
100	29.08.2012 22:15:52	Automatische Abbuchung	Account balance	1,00	USD
99	29.08.2012 22:15:51	Automatische Rechnung	Sample Subscription	-1,00	USD
92	28.07.2012 22:15:46	Automatische Abbuchung	Kontoausgleich	1,00	EUR
91	28.07.2012 22:15:46	Automatische Rechnung	Sample Subscription	-1,00	EUR
90	27.06.2012 09:32:19	Automatische Abbuchung	Kontoausgleich	1,00	EUR
85	27.06.2012 09:32:19	Automatische Rechnung	Sample Subscription	-1,00	EUR
80	19.05.2012 22:15:16	Automatische Abbuchung	Kontoausgleich	1,00	EUR
79	19.05.2012 22:15:16	Automatische Rechnung	Sample Subscription	-1,00	EUR
76	18.04.2012 22:15:26	Automatische Abbuchung	Kontoausgleich	1,00	EUR
74	18.04.2012 22:15:26	Automatische Rechnung	Sample Subscription	-1,00	EUR
72	17.04.2012 22:15:06	Automatische Abbuchung	Kontoausgleich	1,00	EUR
71	17.04.2012 22:15:05	Automatische Rechnung	Sample Subscription	-1,00	EUR
70	16.04.2012 13:32:39	Automatische Abbuchung	Sample Subscription	1,00	EUR
69	16.04.2012 13:32:39	Automatische Rechnung	Sample Subscription	-1,00	EUR

Kontostand: \$0.00

E-Mail Verlauf

ID	Gesendet am	E-Mail Typ	Betreff
11	16.04.2012 13:32:39	Persönlich	(Test Purchase) Confirmation for signup to Sample Subscription

Es werden die Daten des Abonnenten angezeigt und die folgenden Aktionen sind möglich:

- Zahlungsdaten ändern
Ermöglicht die Änderung der Zahlungsdaten des Kunden für den Fall, dass neue Daten übermittelt werden.
- Konto deaktivieren

Diese Option deaktiviert das Konto. Der Kunde kann sich weder einloggen noch erhält er weitere Lizenzen.

- **Konto zur nächsten Periode deaktivieren**
Diese Option kündigt das Konto nach Ablauf der aktuellen Vertragsperiode. Bis zu diesem Zeitpunkt hat der Kunde vollen Zugriff auf alle Inhalte.
- **Konto sofort deaktivieren**
Diese Option kündigt das Konto mit sofortiger Wirkung. Ein weiterer Zugriff auf die Inhalte ist ab sofort nicht mehr möglich.
- **Manuelle Rechnungen und Gutschriften**
Diese Option ermöglicht es, dem Kunden manuell Beträge in Rechnung zu stellen bzw. gutzuschreiben. Die Abrechnung wird mit dem nächsten täglichen Zahlungslauf durchgeführt.
- **E-Mail Verlauf**
Diese Option zeigt alle an den Kunden versandten E-Mails an.
- **Downloads**
Diese Option zeigt alle von dem Kunden durchgeführten Downloads an.

Hinweis: Der Abonnent kann seine Daten jederzeit direkt in „Meine Filme“ ändern. Schlägt eine Zahlung fehl oder läuft eine Kreditkarte ab, wird automatisch eine entsprechende E-Mail an den Kunden gesandt.
--

5.3.3 Gruppen-E-Mails an Abonnenten senden

Um eine E-Mail an alle Abonnenten eines bestimmten Abonnements zu senden muss „Send“ in der Zeile des entsprechenden Abonnements in der Funktion „Abos verwalten“ unter Shop/Abonnements ausgewählt werden.

Nutzen Sie dieses Formular um E-Mails an Ihre Kunden oder Gruppen zu senden. Dabei werden bestimmte Tags automatisch ersetzt und damit eine personalisierte E-Mail möglich. Die Tags sind unten beschrieben. Die E-Mail kann als HTML versandt werden und somit kann HTML Formatierung verwendet werden um eine optisch ansprechende E-Mail zu generieren.

Hinweis: Senden Sie immer eine Testnachricht an sich selber, bevor Sie eine Nachricht an Ihre Kunden senden.

Gruppen E-Mail versenden

Gruppe:	VIPs
Von:	Sales@myshop.com
Betreff:	Neuer Film verfügbar
Nachricht:	<p>Hallo %NAME%,</p> <p>hier sind ihre Zugangsdaten mit den Sie auf unsere neusten Filme zugreifen können.</p> <p>Login Name: %EMAIL%</p> <p>Passwort:&Password%</p> <p>Klicken Sie auf den unteren Link um auf die Login Seite zu gelangen.</p> <p>%GroupLink%</p> <p>Mit freundlichen Grüßen</p> <p>Mark Musterman</p>

Mögliche Tags:

%Name%:	Der volle Name (Vor- und Nachname) des E-Mail Empfängers
%Email%:	Die E-Mail Adresse des Empfängers welche zum Einloggen genutzt werden muss
%Password%:	Das Passwort des Empfängers, welches zum Einloggen genutzt werden muss. Geht nicht für "Selbsttest"
%GroupLink%:	Der Link, welcher von Gruppenmitgliedern zum Einloggen und für den Zugriff auf die zugewiesenen Projekte genutzt werden muss

[Senden](#)

5.4 Themes

Ein Theme legt alle Einstellungen für das Design und die Webshop Kommunikation mit dem Kunden fest. Dies beinhaltet die HTML Web Shop Templates ebenso wie Vorlagen für Kaufbestätigungs-E-Mails und Druckvorlagen für DVDs und Hüllen.

Wichtig! Die Bearbeitung von Themes erfordert umfangreiches Wissen über HTML und Style Sheets. Wenn Sie über keine umfangreiche Erfahrung mit HTML/CSS Bearbeitung verfügen, wenden Sie sich bitte an FlickRocket oder einen Webdesigner mit Erfahrung im Umgang mit FlickRocket Themes.

5.4.1 Design und Texte

Ein Theme enthält Vorlagen für die folgenden Elemente welche in unterschiedlichen Sprachen vorliegen können.

- HTML Vorlagen
 - Shop Webseite (Desktop)
 - Shop Webseite (Mobile)
- E-Mail Vorlage für Verleih und Kauf
 - Kaufbestätigungs E-Mail
- Vorlagen für Disc/Hülle
 - Disc
 - Hülle
- E-Mail Vorlagen für Abonnements
 - Abo Anmeldung Bestätigungs E-Mail
 - Abo Abmeldung Bestätigungs E-Mail
 - Abo Zahlungsproblem E-Mail
 - Abo Kreditkartenablauf E-Mail
- Allgemeine E-Mails
 - Passwort vergessen E-Mail

Sie können ein vorhandenes Theme bearbeiten oder ein neues Theme definieren, indem Sie auf der Webseite unter Shop/Themes den Menüpunkt “Design und Texte verwalten” anwählen.

List Themes:

Theme hinzufügen

ID ▲▼	Name ▲▼
32	Multiflex
31	Lifels Simple
76	LDC_Default
461	Iframe B/V
535	facebook
279	E-Copy
554	Cloud
1	BlueRoseWhite
508	Black Tiles

Für jedes neue Theme müssen Sie zunächst einen aussagefähigen Namen vergeben und können die Inhalte anschließend frei definieren.

Theme bearbeiten (ID: 1): ☐ Standard Theme

- BlueRoseWhite
 - English
 - German
 - Shop Webseite (Desktop)**
 - Shop Webseite (Mobil)
 - Kaufbestätigungs E-Mail
 - Disc
 - Hülle
 - Abo Anmeldung Bestätigungs E-Mail
 - Abo Abmeldung Bestätigungs E-Mail
 - Abo Zahlungsproblem E-Mail
 - Abo Kreditkartenablauf E-Mail
 - Passwort vergessen E-Mail
 - Portuguese
 - Swedish
 - Spanish
 - French
 - Italian

Vorlage:

```
<!-- PreviewPictureSize: 380x0 -->
<!-- CatalogPictureSize: 0x114 -->
<!-- AccountPictureSize: 0x114 -->
<!-- ContentFlowPictureSize: 155x218 -->
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "https://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html>
<head>

<script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/modernizr/2.6.2/modernizr.min.js"></script>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/EShop/min/normalize.css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/EShop/min/eshop.css"/>
<!--
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/EShop/Logincheckout.css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/EShop/MyAccount.css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/EShop/Category.css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/EShop/ProductInfo.css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/EShop/ShopNavigation.css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/EShop/ShopItem.css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/EShop/MessageBox.css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/EShop/Subscriptions.css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/EShop/HowitWorks.css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/EShop/ShoppingCard.css"/>
-->
<!--
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/Flickrocket/css/Template-min.css"/>
-->
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/Flickrocket/css/Template.css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/Flickrocket/css/FontColor.css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/Flickrocket/css/EShopTemplate.css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/themes/Flickrocket/css/Buttons.css"/>

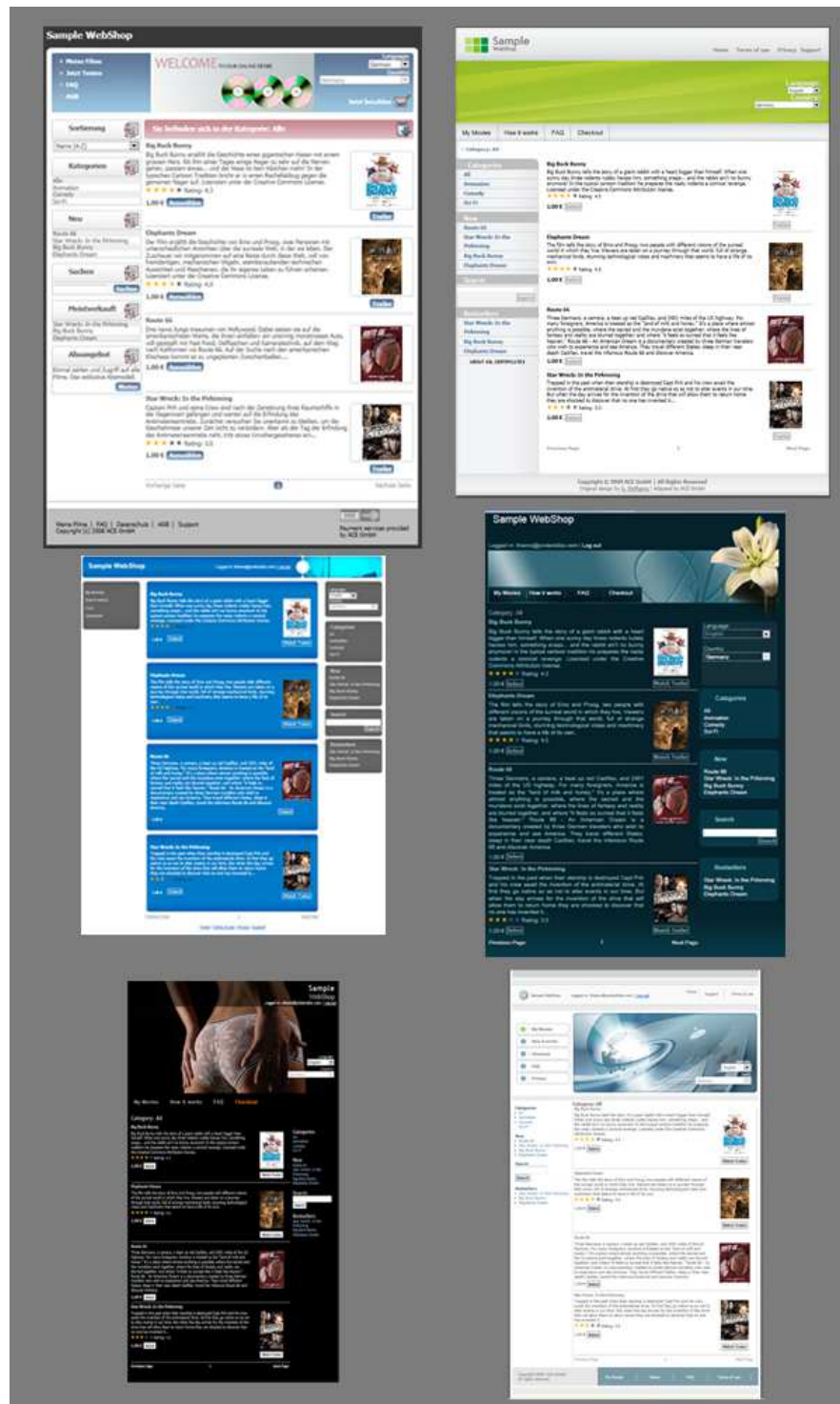
<!--[if IE]>
<style type="text/css" media="all">@import "/themes/eshop/stylesheet_IE.css";</style>
<![endif-->

<!--[if IE 6]>
<style type="text/css" media="all">@import "/themes/eshop/stylesheet_IE6.css";</style>
<script type="text/javascript" src="/themes/eshop/pngfix_tilebg.js"></script>
<![endif-->

</head>
<body>

<div class="MainDiv">
<div class="Header">
```

Über Themes ist es möglich, den FlickRocket Webshop vollständig an das eigene Webseiten Layout anzupassen und dem Kunden eine vollständig integrierte Lösung zu präsentieren.



5.4.2 Anpassen der Webshop HTML Vorlagen

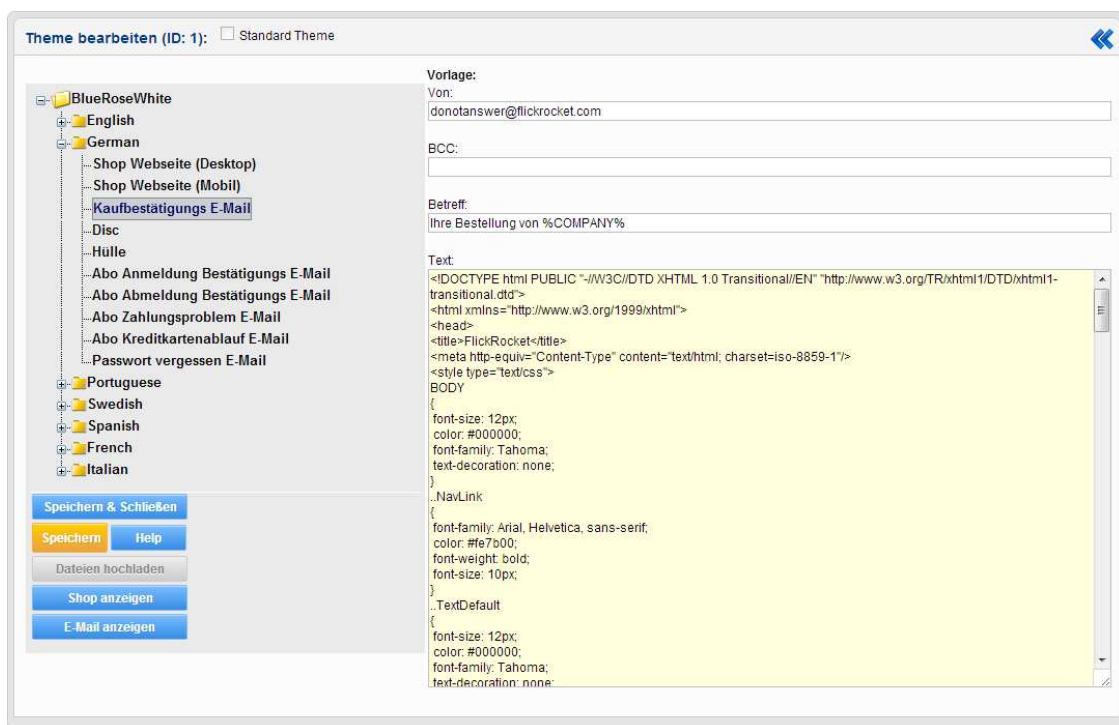
Die HTML Vorlage definiert das Erscheinungsbild des Webshops. Dazu wird in eine normale HTML Webseite einige “Platzhalter” eingebettet, die die unterschiedlichen Elemente des Webshops darstellen und später von der FlickRocket Logik mit den eigentlichen Webshop Elementen ersetzt werden. Die Elemente selber können zusätzlich über CSS style sheets positioniert werden.

Wichtig! Die Bearbeitung von Themes erfordert umfangreiches Wissen über HTML und Style Sheets. Wenn Sie über keine umfangreiche Erfahrung mit HTML/CSS Bearbeitung verfügen, wenden Sie sich bitte an FlickRocket oder einen Webdesigner mit Erfahrung im Umgang mit FlickRocket Themes.

In dieser Beschreibung wird nicht im Detail auf die Erstellung von HTML Vorlagen eingegangen. Bei Interesse fordern Sie bitte unter support@flickrocket.com eine spezielle Dokumentation (Englisch) darüber an.

5.4.3 Anpassen der E-Mail Vorlagen

Das E-Mail Template wird verwendet, um dem Käufer eines Films den Vorgang zu bestätigen. Es enthält üblicherweise weitere Informationen wie den Login zu “Meine Filme” und Supportinformationen.



Die im Folgenden beschriebenen Platzhalter können verwendet werden:

%FIRSTNAME%	Der Vorname des Empfängers
%LASTNAME%	Der Nachname des Empfängers
%COMPANY%	Name Ihrer Firma (Verkäufer)
%CUSTOMER%	Name und Adresse des Kunden
%VENDOR%	Name und Adresse Ihrer Firma (Verkäufer)
%INVOICE%	Die Rechnungsinformationen wie Artikelübersicht, Preise und Steuern
%ORDERID%	Einmalige für diese Bestellung vergebene Nummer
%DATE%	Datum und Zeit der Bestellung
%PAYMENT%	Die verwendete Zahlungsart
%INVOICENR%	Einmalige für diese Bestellung vergebene Rechnungsnummer
%SHOP%	Link auf die zugehörige "Meine Filme" Login Seite
%SUPPORT%	Link auf die zugehörige Supportseite. Dabei sind die Kundeninformationen schon eingetragen

5.4.4 Integrationseinstellungen

Ein 'Theme' steht für einen individuellen Webshop mit einem eigenen Design und individueller Kommunikation mit Kunden. Der Shop kann über einen direkten Link, iFrames oder eine eigens dafür eingerichtete Subdomain (z.B. shop.ihrefirma.com) eingebunden werden.

Über die Funktion „Integration verwalten“ unter Shop/Themes kann der Shop unter einer Subdomain eingebunden werden. Hier können auch die notwendigen Einstellungen für die Darstellung des Shops in den Mobilapplikationen vorgenommen werden.

Die Nutzung einer Subdomain für den Shop hat die folgenden Vorteile.

- Die URL des Shops ist deutlich kürzer (z.B. shop.ihrefirma.de) als der volle Link mit all den sonst notwendigen Parametern, wie er über die Funktion "Funktionalität in Webseite einbinden" erzeugt wird.
- Mobilgeräte sind oft nicht in der Lage, iframes korrekt anzuzeigen und werden bei Verfügbarkeit einer Subdomain automatisch auf diese umgeleitet – welche dann keine iframes benötigt.
- Wenn eine Subdomain existiert kann der Shop in die Applikationen auf Mobil- und CE Plattformen (z.B: Flux Movies unter iOS, Android, Blackberry) eingebunden werden. Kunden können dann direkt aus diesen Applikationen Filme leihen, kaufen oder sich zu Abonnements anmelden.
- Google und andere Suchmaschinen können den Shop deutlich besser indizieren, wenn dieser über eine Subdomain eingebunden ist. Diese Art der Einbindung führt zu einem besseren Ranking, was wiederum zu mehr Kunden führen kann.

- Wird die ‘Integration verwalten’ Option ausgewählt, erscheint die folgende Seite.

- Copyright FlickRocket, 2010 Seite 64 von 107

- Shop Domain
Navigiert ein Kunde auf Mobil- oder CE Geräten auf den Shop, wird auf die hier angegebene Domain weitergeleitet. Bei der Domain wird kein „http://“ mit angegeben.
- Lokalisierte Informationen
 - Shop Name
Der Shop auf Mobil- und CE Geräten wird mit diesem Namen angezeigt.
 - Shop Beschreibung
Der Shop auf Mobil- und CE Geräten wird mit dieser Beschreibung angezeigt.

Für die Subdomain muss im DNS ein C-NAME Eintrag auf shop.flickrocket.com angelegt werden. Dies wird oft von dem Hosting Dienst durchgeführt.

- Facebook Integration
 - Facebook aktivieren
Wenn Facebook aktiviert ist, können Kunden sich mit Ihren Facebook Login Daten einloggen. Wird zusätzlich die AppID und das AppSecret eingegeben, wird für jedes Produkt auf der Katalogseite des Webshops und unter “Meine Inhalte” ein “Like” Button angezeigt. Klickt eine Kunde auf den „Like“ Button wird dies seinem Facebook Profil hinzugefügt und seine Freunde werden so auf den Inhalt hingewiesen.
 - AppID
Um Facebook Integration zu aktivieren, muss eine AppID angegeben werden. Dazu muss eine neue Facebook Applikation angelegt werden. Gehen Sie dazu auf www.facebook.com/developers und klicken Sie “Create New App”.
 - AppSecret
Um Facebook Integration zu aktivieren, muss ein AppSecret angegeben werden. Dazu muss eine neue Facebook Applikation angelegt werden (siehe App ID) und dann das AppSecret hier eingetragen werden.
- Einstellungen für "Jetzt Testen" Funktion des Webshops

Jeder Webshop enthält die “Jetzt Testen” Funktion mit der potentielle Kunden den Shop auf Kompatibilität mit Ihrem PC/Gerät testen können. Mit diesen Einstellungen kann das für diesen Test zur Verfügung gestellte Projekt bzw. die Lizenz eingestellt werden.

 - Projekt

Das Projekt, welches als kostenloses Beispiel zur Verfügung gestellt wird.

- Lizenz
Die Lizenz, die für das kostenfreie Beispiel ausgegeben wird.

5.5 Gutscheincodes erstellen

Gutscheincodes ermöglichen den Erwerb von Filmen gratis oder zu einem reduzierten Preis. Sie können Pakete mit individuellen Gutscheincodes über die “Shop / Gutschein Codes“ Funktion erstellen.

Für die Gutscheine können Sie dabei die folgenden Einstellungen tätigen:

Wert	Der Wert des Gutscheins (für unterschiedliche Länder können unterschiedliche Wertigkeiten vergeben werden)
Anzahl	Die Anzahl der zu erzeugenden Gutscheine
Produkt	Gibt an, ob der Gutschein nur für ein bestimmtes oder für alle Produkte gültig ist
Nutzung	Gibt an, dass der Gutschein einmalig oder mehrmals (unlimitiert) gültig ist
Kombinierte Nutzung	Gibt an, dass der Gutschein mit anderen Gutscheinen kombinierbar oder nicht kombinierbar ist. Ist einer von zwei Gutscheinen nicht kombinierbar, können die Gutscheine nicht kombiniert werden
Ablaufdatum	Gibt das Ablaufdatum des Gutscheins an. Ab diesem Datum kann der Gutschein nicht mehr eingelöst werden.

Die erzeugten Gutscheincodes werden in einer Textdatei gespeichert, wobei jeder Gutschein von dem nächsten durch ein Semikolon und Zeilenumbruch getrennt ist.

5.6 Restriktionen verwalten

Mit der ‘Shop -> Allgemein -> Restriktionen -> Kreditkarte sperren’ Funktion können Kreditkarten gesperrt werden.

Die Funktion wird z.B. genutzt, um die Kreditkarte eines Kunden zu sperren, der bei einem vorhergehenden Kauf die Belastung der Kreditkarte ohne Grund widersprochen hat.

Kreditkarte blockieren

Karte hinzufügen:

Kartenummer:

Name des Halters:

Jetzt blockieren

Kreditkarte ▲▼	Kartenhalter ▲▼	Datum ▲▼	
5353185276335918	John A. Meyer	20.06.2012 08:22:46	

5.7 Allgemeine Shopeinstellungen

Die allgemeinen Einstellungen für den Webshop befinden sich unter ‘Shop -> Allgemein -> Einstellungen’.

Auf dieser Seite können die meisten bei der Anmeldung vorgenommenen Einstellungen geändert werden (mit Ausnahme der Adressdaten, die sich in den Firmeneinstellungen befinden).

Neben den Zahlungsoptionen und den Steuereinstellungen können erforderliche Lokalisationen definiert, Versandpartner verwaltet und die folgenden Einstellungen vorgenommen werden.

- Produktsuche aktiviert
- „Neu“ Bereich anzeigen
- „Demnächst“ Bereich anzeigen
- „Bestseller“ Bereich anzeigen
- Filmbewertungen aktivieren
- Coverflow anzeigen
- Kategoriespezifische Anzeige der “Neu”, “Meistverkauft” und “Demnächst” Bereiche
- Angabe Geburtsdatum
- Für E-Copy/LDC Zustimmung zu AGB erfordern
- Conversion Tracking verwenden
- Sortierreihenfolge
- Benutzerdefinierte Anzahl Produkte pro Katalogseite

6 Nach dem Verkauf

6.1 Verkaufsübersicht

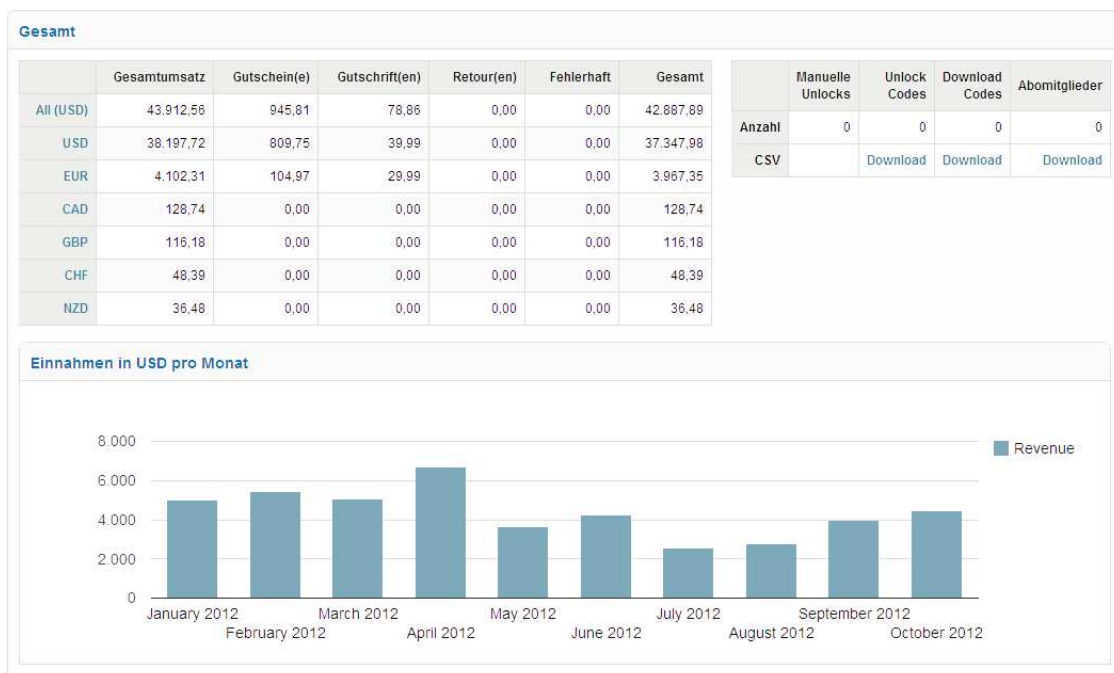
Es ist bei FlickRocket jederzeit möglich, eine Übersicht über alle Webshop Verkäufe zu erhalten. Dazu muss lediglich die 'Shop / Verkaufsübersicht' auf der Webseite ausgewählt werden.

Die Übersicht ist in die folgenden Teile aufgegliedert:

- Auswahl des Zeitraums für das Reporting

Zeitraum				
Alle Benutzerdefiniert	Dieser Monat Letzter Monat	Dieses Quartal Letztes Quartal	Dieses Halbjahr Letztes Halbjahr	Dieses Jahr Letztes Jahr

- Umsatzübersicht



- Meistverkaufte Filme (nach Währung/Umsatz/Stückzahl)

Meistverkaufte Produkte						
Meistverkaufte 5 ▼ Produkte in Alle ▼						
ID ▲▼	License ▲▼	License ▲▼	Anzahl ▲▼	Umsatz ▲▼	Certificate ▲▼	Total ▲▼
0000-376D-2F0C-BFA1	Big Buck Bunny	Rental (48 hours)	1	11,68 EUR	0,00 EUR	11,68 EUR
0000-1B18-685F-0DD8	Route 66	Download to own (unlimited viewing; 1 burn)	4	3,36 EUR	0,84 EUR	2,52 EUR
0000-0B3A-5DA6-3EB3	Big Buck Bunny	Download to own (unlimited viewing)	3	2,52 EUR	0,84 EUR	1,68 EUR
0000-0ACA-3360-B681	Elephants Dream	Download to own (unlimited viewing; 1 burn)	3	2,52 EUR	0,00 EUR	2,52 EUR
0000-33B3-B888-DFED	Sintel	Download to own (unlimited viewing; 1 burn)	3	2,52 EUR	0,00 EUR	2,52 EUR
Als CSV exportieren						

Detailinformationen über jeden Verkauf lassen sich über einen Klick auf den jeweiligen Eintrag in der “Transaktionsübersicht“ Liste anzeigen.

Transaktionsübersicht

Kunde:

Nachname:	Musterman		
Vorname:	Test	Land:	Germany
Firmenname:		Geburtsdatum:	01.01.1915
Address 1:	Musterstr 1		
Address 2:		E-Mail:	test@kunde.com
PLZ:	1234		
Stadt:	MusterStadt	Kommentar:	

Zahlungs Informationen

Bestelldatum:	16.11.2012 14:28:39		
Zahlungsart:	Visa Exp. 1234-xxxx-xxxx-1234		
Gesamt:	€11,68		
Gesamt MWSt.:	€2,22	Erstattet:	Nein Erstatten
Gutschein(e):	€0,00	Retour:	Nein
Gutschrift MWSt.:	€0,00	Teilerstattung:	<input type="text"/> Brutto <input <a="" href="#" type="button" value="Zzgl. MWSt."/> Erstatten
Gesamt:	€13,90		
Fehlgeschlagen:			

Bestelldetails

ID	Date	ProjectID	Name	Net Price	Details
91022	16.11.2012 15:28:39	0000-376D-2F0C-BFA1	Big Buck Bunny	€11,68	Details

Ausgestellte Lizenzen:

--

6.2 Speicherplatz und Transfer

Die ‘Shop -> Allgemein -> Speicherplatz und Transfer’ Funktion zeigt detailliert, wie viel Speicherplatz im CDN belegt ist und welche Datenmengen transferiert werden.

Übersicht:					
Zeitraum					
Alle Benutzerdefiniert	Dieser Monat Letzter Monat	Dieses Quartal Letztes Quartal	Dieses Halbjahr Letztes Halbjahr	Dieses Jahr Letztes Jahr	
Speicherplatz/Datentransfer Übersicht:					
Transfer (Normal)	Transfer (SmartTV)	Transfer (HD)	Transfer (Hochgeladen)	Transfer (Total)	Belegter Speicher
Downloads:					
Datum	Dateiname	MB	Zeit		
29.10.2012 20:53:54	BigBuckBunnyOriginalDVD_Web_2_4264c221a52f4f8a8a6ed1a2c88d3335.fluxdvd	220,92 MB	02:55:53		
29.10.2012 19:31:38	Star_Wreck_276f1c223b0c455780472698668673ca_Trailer.wmv	15,77 MB	00:04:30		
29.10.2012 09:04:20	TOS_NTSC_Web_87dd33c7aaff47fb56787401e48fd9d_en_prot.FluxMobile	45,06 MB	00:32:37		
27.10.2012 17:50:08	Sintel_NTSC_d2a6849067a342f78e3b0d283d045b35_Trailer.wmv	2,85 MB	00:00:02		
26.10.2012 22:22:10	TOS_NTSC_Web_87dd33c7aaff47fb56787401e48fd9d.fluxDVD	561,68 MB	00:25:00		
26.10.2012 13:36:29	Star_Wreck_276f1c223b0c455780472698668673ca_Trailer.wmv	12,30 MB	00:04:58		
25.10.2012 10:20:21	Route_66_Web_5b56bbfc9b2e413d9ff9d15270df4c4c.fluxDVD	15,55 MB	00:15:00		
23.10.2012 23:20:33	Big_Buck_Bunny_NTSC_short_W_cc34add4333143cc87faebc3774ad874_Trailer.WMV	6,81 MB	00:00:06		
23.10.2012 01:48:31	Sintel_NTSC_d2a6849067a342f78e3b0d283d045b35_Trailer.wmv	7,32 MB	00:00:42		
22.10.2012 17:29:07	seg-2-0-0-1-0-34.ts	2,87 MB	00:00:05		
22.10.2012 17:29:07	seg-2-0-0-1-0-64.ts	2,56 MB	00:00:04		
22.10.2012 17:29:05	seg-2-0-0-1-0-33.ts	3,42 MB	00:00:12		
22.10.2012 17:29:03	seg-2-0-0-1-0-5.ts	3,70 MB	00:00:10		
22.10.2012 17:29:01	seg-2-0-0-1-0-4.ts	2,51 MB	00:00:01		
22.10.2012 17:28:58	seg-2-0-0-1-0-3.ts	2,29 MB	00:00:01		
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	...	
Export nach CSV					

Diese Werte sind besonders im Zusammenhang mit Distributionsoptionen, die über transferierte Daten abgerechnet werden, interessant – also z.B. HD und SmartTV

6.3 Support für Endkunden

Der Endkundensupport wird im Normalfall von FlickRocket übernommen. Allerdings stehen Ihnen unter “Support -> Support -> Verwalten” alle Supportfunktionen gleichermaßen zur Verfügung. Sie können so also auch selbst den Support durchführen wie auch den von FlickRocket durchgeführten Support ansehen.

Verwalten

Suchen

Kunden

ID ▲▼	Vorname ▲▼	Nachname ▲▼	E-Mail ▲▼	Erstellungs Datum ▲▼	Facebook	
61894	test	test	affiliatebuy@flickrocket.org	06.11.2012 11:33:37		Anzeigen
61304	Volkmann	Breitfeld	realpaytest@flickrocket.com	21.10.2012 14:24:12		Anzeigen
40679	John	Newman	john@flickrocket.com	01.03.2012 16:01:17		Anzeigen
5120	a	a	1@flickrocket.com	19.03.2010 11:52:42		Anzeigen
3814	a	a	8@flickrocket.com	27.08.2009 13:25:06		Anzeigen
3813	ghjg	ghj	6@flickrocket.com	27.08.2009 13:23:04		Anzeigen
3249			ADMIN@FICKROCKET.COM	18.05.2009 13:11:26		Anzeigen

E-Mails

ID ▲▼	Gesendet am ▲▼	E-Mail Typ ▲▼	Bearbeitet von ▲▼	Status ▲▼	Kunde ▲▼	Betreff	
19797	06.11.2012 11:44:24	Purchase (FlickRocket)		Geschlossen	test test	Ihre Bestellung von Video Sample	Details
19796	06.11.2012 11:34:32	Purchase (FlickRocket)		Geschlossen	test test	Ihre Bestellung von Video Sample	Details
19315	21.10.2012 14:25:39	Purchase (FlickRocket)		Geschlossen	Volkmann Breitfeld	Your order from Video Sample	Details
11760	26.03.2012 15:54:26	Purchase (FlickRocket)		Geschlossen	John Newman	(Test Purchase) Your order from Video Sample	Details
10734	01.03.2012 16:02:57	Purchase (FlickRocket)		Geschlossen	John Newman	(Test Purchase) Your order from Video Sample	Details

In dieses Feld geben Sie Namen des Kunden (Vorname oder Nachname aber nicht beides), die E-Mail Adresse oder die Order ID ein und erhalten dann eine Liste mit allen Bestellungen, durchgeführten Downloads, ausgestellten Lizenzen und dem gesamten vorangegangenen E-Mail Verkehr mit dem Kunden.

Kunde

Vorname:	Julian	Land:	United Kingdom
Nachname:	Neumann	State:	
Firma:		Sprache:	English
Straße1:	88 Rouse Street	E-Mail:	julian@flickrocket.com
Straße2:		Geburtstag:	11.03.1968
PLZ:	RG401XU	Telefon:	
Stadt:	Wokingham	Mobile:	

Order History

ID ▲▼	Date ▲▼	Posten ▲▼	Betrag ▲▼	Zahlungsart:	Als fehlerhaft markiert ▲▼	Refunded ▲▼	Returned ▲▼	
70175	26.03.2012 15:54:25	1	1.00 EUR	Visa	False	False	False	Details
67733	01.03.2012 16:02:56	1	1.00 EUR	Visa	False	False	False	Details

License History

LDC History

Download History

ID ▲▼	Datum ▲▼	Projekt ▲▼	Size ▲▼	MachineName ▲▼	GUID ▲▼	
5986	26.03.2012 14:36:33	Big Buck Bunny	43.31 MB			
5962	26.03.2012 09:07:00	Big Buck Bunny	43.31 MB			
4594	01.03.2012 16:37:39	Big Buck Bunny	645.86 MB	julian@flickrocket.com	4d4c53cd-dbd8-4a9c-bb81-121766e771cf	

Hat ein Kunde die erlaubte Anzahl Downloads bzw. Lizenzen überschritten, kann diese Seite genutzt werden um alte Downloads bzw. Lizenzen zu löschen und so neue Downloads bzw. Lizenzausstellungen zu ermöglichen.

Diese Seite sollte auch dazu genutzt werden, um mit dem Kunden per E-Mail zu kommunizieren, da die E-Mails nur so in die Datenbank übernommen werden

7 Marketing

Die FlickRocket Marketing Werkzeuge ermöglichen die konsequente Vermarktung der Inhalte sowohl direkt im Webshop als auch über gezielte E-Mail Kampagnen oder im Zusammenspiel mit Affiliates.

7.1 Projekte bewerben

Der Webshop hat die Möglichkeit (je nach Theme) bestimmte Projekt besonders hervorzuheben und von dem normalen Katalog gesondert anzuzeigen.

Welche Projekte besonders hervorgehoben werden, wird mit der Funktion “Marketing -> Projekte bewerben” festgelegt.

ID	Name	
2874	Big Buck Bunny	X
2762	Elephants Dream	X
6936	Route 66	X
2961	Star Wreck: In the Pirkinning	X

Um Projekte hinzuzufügen wählen Sie einfach das entsprechende Projekt aus und klicken “Hinzufügen“. Sind mehrere Projekte ausgewählt, zeigt der Shop diese zeitversetzt an.

7.2 Kategorien verwalten

Zur besseren Übersicht können Inhalte Kategorien zugeordnet werden. Diese Kategorien werden auf der FlickRocket Webseite definiert und im Webshop angezeigt. Gängige Kategorien sind z.B. “Action oder “Comedy”.

Eigene Kategorien können Sie unter “Shop / Marketing / Kategorien verwalten“ anlegen und bearbeiten.

Kategorien verwalten

Categories

Animation

Comedy

Sci-Fi

Hinzufügen

Entfernen

Lokalisierter Name:

Sprache	Text
German	Komödie

Verwalten

Projekte:

Name ▲▼
<input type="checkbox"/> Big Buck Bunny
<input type="checkbox"/> Star Wreck: In the Pirkinning

Hinzufügen

Entfernen

Inhalte können Kategorien direkt im FlickRocket Uploader oder auf der Projektseite über die “Kategorie hinzufügen” Schaltfläche unter “Shop / Marketing / Kategorien verwalten“ hinzugefügt werden.

Hinweis: Kategorien erleichtern Kunden das Auffinden von für sie interessanten Inhalten und sind daher wichtig für ein gutes Verkaufsergebnis.

Projekt bearbeiten

Projekttyp: Film (SD)

Allgemeine Projekt Informationen:

Project ID (6936): 0000-1B18-685F-0DD8 Angelegt am: 08.12.2010 17:06:53
Name: Route 66 Version:
Kommentar:

Zuweisung zu Kategorie:

Verfügbare Kategorien: Bitte auswählen
Hinzufügen Bearbeiten

Theme Zuweisung

Verfügbare Themes: Bitte auswählen
Hinzufügen Bearbeiten
Zugewiesene Themes:

ID	Name
-1	All Themes

Gruppenzuordnung

Verfügbare Gruppen: Bitte auswählen
Hinzufügen Bearbeiten
Zugewiesene Gruppen:

ID	Name
c62	Sample Screening Group
c-1	Purchase

Lizenzzuordnung

Lizenzen: Please Select
Hinzufügen Bearbeiten
Zugeordnete Lizenz(en):


ID	Lizenz	Preismodell	Versand	Preis €	Preis \$
15	Rental (24 hours)	Rental (48 Hours)	Deaktiviert	1,00	1,00
16	Rental (48 hours)	Rental (48 hours)	Deaktiviert	1,00	1,00
19	Download to own (unlimited viewing; 1 burn)	Download to own...	Deaktiviert	1,00	1,00

Lokalisierte Projektinformationen:

Sprachen: English (Added)
Edit Löschen
Lokalisierte Name: Route 66
Lokalisierte Beschreibung:

Three Germans, a camera, a beat up red Cadillac, and 2451 miles of the US highway. For many foreigners, America is treated as the "land of milk and honey." It's a place where almost anything is possible, where the sacred and the mundane exist together, where the lines of fantasy and reality are blurred together, and where "it feels so surreal that it feels like heaven."

Route 66 - An American Dream is a documentary created by three German travelers who wish to experience and see America. They travel different States, sleep in their near death Cadillac, travel the infamous Route 66 and discover America

Zusatztext für Kauf E-Mail:
Bild:

Upload Löschen

Auswählen, wann das Projekt für Kunden freigegeben gemacht wird

Freigabeplanung
☒ Sofort freigegeben
☐ Ab dem folgenden Datum freigegeben: dd.MM.yyyy
☐ Jetzt nicht verfügbar machen

Tagging Informationen

Kein Trailer 36 Vorschaubilder Bearbeiten Bild für Hülle bearbeiten Bibliografische Informationen Bearbeiten

Live Digital Copy Einstellungen

Verfügbarkeit: Nicht verfügbar machen

Erweiterte Einstellungen

Speichern


7.3 Projekte verknüpfen

Über Projektverknüpfungen werden im Webshop Kaufempfehlungen realisiert. So ist es zum Beispiel möglich, einem Kunden, der einen bestimmten Film kaufen möchte, gezielt einen anderen zusätzlichen Film anzubieten.

Projekte können über die Funktion “Shop / Projektverknüpfungen“ miteinander verknüpft werden.


Projekte verknüpfen

Projekt: Big Buck Bunny




ID:	2874	mpDRM:	3 Lizenzen
ProjektID:	0000-0B3A-5DA6-3EB3	Preis EUR:	1,00
Name:	Big Buck Bunny	Preis USD:	1,00
Version:	fluxDVD		

Zu verknüpfendes Projekt: Sintel
 [Dieses Projekt verknüpfen](#)



ID:	13235	mpDRM:	2 Lizenzen
ProjektID:	0000-33B3-B888-DFED	Preis EUR:	1,00
Name:	Sintel	Preis USD:	1,00
Version:		Rabatt (%):	<input type="text"/>

Liste der verknüpften Projekte:



ID:	6936	mpDRM:	3 Lizenzen
ProjektID:	0000-1B18-685F-0DD8	Preis EUR:	1,00
Name:	Route 66	Preis USD:	1,00
Version:		Rabatt (%):	<input type="text" value="0"/>


[Entfernen](#)

Ein typische Einkaufsempfehlung über verlinkte Projekte sieht wie folgt aus:

- Meine Filme
- Jetzt Testen
- FAQ
- AGB


WELCOME

TO OUR ONLINE STORE



Sprache: German

Land: Germany

[Jetzt bezahlen](#) 

Neu

- Star Wreck: In the Pirkinning
- Big Buck Bunny
- Elephants Dream


Suchen

[Suchen](#)

Meistverkauft


- Star Wreck: In the Pirkinning
- Big Buck Bunny
- Elephants Dream

Einkaufswagen:

Name	Anzahl	Preis	Gesamt
 Big Buck Bunny Download-to-own (unbegrenztes ansehen)	1 Entfernen	1,00 €	1,00 €

Summe: 1,00 €
MwSt 19%: 0,16 €
Gesamt: 1,00 €

Produkt-Empfehlungen:



Star Wreck: In the Pirkinning

1,00 €

Captain Pirk und seine Crew sind nach der Zerstörung ihres Raumschiffs in der Gegenwart gefangen und warten auf die Erfindung des Antimaterieantriebs. Zunächst versuchen Sie unerkannt zu bleiben, um die Geschehnisse unserer Zeit nicht zu verändern. Aber als der Tag der Erfindung des Antimaterieantriebs naht, tritt etwas Unvohergesehenes ein...

[Zum Einkaufswagen hinzufügen](#)

Gutschein(e):




[Weiteren Gutschein eingeben](#)

Wenn Sie einen Gutschein für den Online-Shop zur Hand haben, dann geben Sie dessen Codenummer ein und drücken Sie auf den Knopf, um den versprochenen Rabatt auf Ihre Bestellung zu erhalten.

[Zurück](#) [Weiter](#)

Meine Filme | [FAQ](#) | [Datenschutz](#) | [AGB](#)
Copyright (c) 2008 ACE GmbH

Payment services provided by ACE GmbH

Hinweis: Sie sollten nur relevante Verknüpfungen herstellen, die für den Kunden einen Mehrwert ergeben um zu vermeiden, dass der Kunde die Empfehlungen in der Zukunft ignoriert.

7.4 Affiliate System

FlickRocket enthält ein komplettes Affiliate Management System (für SILVER Level als Add-On und bei Gold enthalten).

Auf Shops mit aktivierter Affiliate Option können sich Affiliates registrieren, Banner herunterladen und so, nach Bestätigung durch sie, den Shop bzw. einzelne Produkte bewerben. Kaufen so geworbene Kunden in dem Shop, erhält der Affiliate eine von Ihnen festgelegte Beteiligung.

Der gesamte Vorgang ist dabei voll automatisiert. Sie müssen lediglich den Prozentsatz für ein Theme festlegen und die Anfragen von Affiliates akzeptieren.

Die Beteiligungen für die Affiliates sind automatisch Teil der normalen FlickRocket Abrechnungen.

7.4.1 Banner vorbereiten und zur Verfügung stellen

Affiliates nutzen für die Werbung die Banner, die Sie zur Verfügung stellen. Ein Banner ist dabei eine Bilddatei, die über einen von FlickRocket generierten HTML Code in die Webseite des Affiliate eingebunden werden. Dabei können Banner für den Shop an sich und einzelne Projekte hinterlegt werden.

Banner können über die Funktion 'Marketing -> Affiliates -> Banner verwalten' hinzugefügt werden.

ID	Datum	Projekt	Theme	Sprache	Größe	Vorschau	Change	
2	14.11.2012 11:16:29	Catalog	BlueRoseWhite	English	200x200		Change	X

Unten finden Sie eine Liste von üblichen Bannergrößen. FlickRocket bietet die Möglichkeit, abweichende Größen hochzuladen aber dies kann zu Problemen bei der Einbindung führen, wenn Affiliates darauf nicht eingestellt sind.

Name	Width / px	Height / px	Aspect ratio
Rectangles and Pop-Ups			
Medium Rectangle	300	250	1.2
Square Pop-Up	250	250	1
Vertical Rectangle	240	400	1.67
Large Rectangle	336	280	1.2
Rectangle	180	150	1.2
3:1 Rectangle	300	100	3
Pop-Under	720	300	2.4
Banners and Buttons			
Full banner	468	60	7.8
Half banner	234	60	3.9
Micro bar	88	31	2.84
Button 1	120	90	1.33
Button 2	120	60	2
Vertical banner	120	240	2
Square button	125	125	1
Leaderboard	728	90	8.09
Skyscrapers			
Wide skyscraper	160	600	3.75
Skyscraper	120	600	5
Half page ad	300	600	2

Sizes in bold are part of the **IAB's Universal Ad Package**.

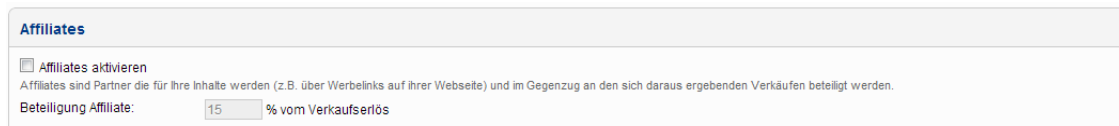
Bestätigte Affiliates können die Banner einsehen und sich für jedes Banner HTML Code für die Einbindung generieren lassen.

Hinweis: Wenn Sie ein Banner löschen wird die darauf basierende Werbung ungültig. Sollte ein Affiliate das Banner weiterhin für Werbung einsetzen, wird nur ein Fehler angezeigt. Sie sollten daher Ihre Affiliates über die (geplante) Löschung rechtzeitig informieren. Dafür können Sie die Funktion "Marketing -> E-Mailings" nutzen.

7.4.2 Das Affiliate System aktivieren

Nur SILVER Nutzer mit aktiviertem Add-On und GOLD Nutzer können das Affiliate System aktivieren.

Die Aktivierung für eine Theme wird unter „Shop -> Themes -> Integration verwalten“ durchgeführt.




Aktivieren Sie das Affiliate System durch das Setzen der Checkbox und geben Sie den Prozentsatz an, mit dem der Affiliate an dem Umsatz beteiligt wird.

Der Prozentsatz bezieht sich auf den Verkaufspreis des Projekts.

7.4.3 Akzeptanz von Affiliates



Ist das Affiliate System für ein Theme aktiviert erscheint in dem entsprechenden Theme eine zusätzliche Option mit dem Namen “Affiliate”. Diese Option kann von neuen und bereits im System vorhandenen Affiliates genutzt werden, um sich für Ihren Shop/Theme zu registrieren.

[Meine Inhalte](#) | [FAQ](#) | [Datenschutz](#) | [AGB](#) | [Support](#) | [Affiliates](#)

 **FlickRocket™**

Your **Online** Content Solution
DVD - VIDEO - CLIPS - MUSIC - AUDIO BOOKS - E-BOOKS - INTERACTIVE CONTENT

StartseiteLösungPreiseFirmaHilfe



Hauptmenü

- Startseite
- Lösung
- Preise
- Firma

Register Affiliate

Ein Affiliate bewirbt Produkte eines Online Shops auf seiner Homepage oder seinem Blog und wird im Gegenzug an dem Umsatz eines Kunden, den er erworben hat, beteiligt. Setzen Sie noch heute einen Link auf einen FlickRocket Shop oder Produkt und verdienen Sie mit jedem Verkauf mit!

Neue Anmeldung

Wenn Sie noch kein Konto für das Flickrocket Affiliate System besitzen registrieren Sie sich bitte unten mit Ihrer E-Mail Adresse.
Nach der Anmeldung erhalten Sie eine E-Mail an die angegebene E-Mail Adresse um diese zu verifizieren.

Ihre E-Mail:

Passwort:

Passwort bestätigen:

Anmelden

Login für registrierte Affiliates

Loggen Sie sich in Ihren FlickRocket Affiliate Account ein um diesen Shop zu Ihrer Affiliate Shop Liste hinzuzufügen.

Ihre E-Mail:

Ihr Passwort: [Passwort vergessen?](#)


Einloggen


Bei der ersten Registrierung für FlickRocket als Affiliate muss eine E-Mail Adresse und Passwort angegeben werden. Die Adresse wird über eine E-Mail mit Verifizierungs-Link automatisch geprüft und anschließend kann sich der Affiliate einloggen und muss die AGB akzeptieren um weiter zu gelangen und die Konditionen (Beteiligung) des Shops/Themes angezeigt zu bekommen.


Akzeptiert der Affiliate die Konditionen, erscheint die Anfrage des Affiliate auf Ihrer Hauptseite im Webinterface.

Quick Links

 Projektliste

 Verkaufsübersicht

 Shop Verwaltung

 Kundensupport

Affiliate Anfrage

Ein neuer Affiliate möchte Ihre Inhalte bewerben. Bitte akzeptieren Sie ihn oder lehnen Sie ihn ab. Unter dem Affiliate Menü können Sie Affiliates jederzeit wieder kündigen.


E-Mail Adresse des Affiliate: affiliate@flick.net
 Beworbenes Theme: BlueRoseWhite
 Affiliatebeteiligung für das Theme: 15%

Akzeptieren
 Ablehnen

Akzeptieren Sie den Affiliate, kann der Affiliate auf die Banner zugreifen und sich den entsprechenden HTML Code für die Einbindung auf seiner Webseite generieren lassen.

In the following box you can find HTML code, which you need to use for linking. It creates a cookie which will result in giving you a share of all sales originating from your site withing a 14 days window.

Shop:

ID	Project	Theme	Language	Size		
2	Catalog	BlueRoseWhite	English	200x200		Show Link

7.4.4 Affiliate Übersicht

Eine Übersicht über die Affiliates kann jederzeit unter “Marketing -> Affiliates -> Affiliates verwalten” abgerufen werden.

Affiliates

Die Tabelle zeigt Ihre Affiliates und deren Aktivität und ermöglicht Ihnen, einzelne Affiliates zu kündigen.

Alle Benutzerdefiniert
 Dieser Monat Letzter Monat
 Dieses Quartal Letztes Quartal
 Dieses Halbjahr Letztes Halbjahr
 Dieses Jahr Letztes Jahr

Suche nach:

ID	E-Mail	Theme	Beginn	Status	Bestellungen	Beteiligung (%)	Nettoverkäufe	Beteiligung	
5	affiliate@flick.net	BlueRoseWhite	14.11.2012	Aktiv	0	15 %	0,00 €	0,00 €	Kündigen
1	affiliate@flick.net	BlueRoseWhite	05.11.2012	Aktiv	8	15 %	6,72 €	1,01 €	Kündigen

In der Liste sehen Sie alle Affiliates, deren Status, die zugeordneten Themes sowie deren Umsätze und entsprechende Beteiligung. Außerdem können Affiliates hier gekündigt werden.

Hinweis: Die detaillierte Liste der von Affiliates generierten Umsätze steht unter “Shop -> Verkaufsübersicht” zur Verfügung.

7.4.5 Affiliate Reporting und Auszahlungen

Das Reporting für die Affiliates wird jeweils im Folgemonat als Teil der normalen FlickRocket Abrechnung für den vorangegangenen Monat durchgeführt.

Dabei erhält jeder Affiliate der im Abrechnungsmonat Umsätze generiert hat eine CSV Datei mit den detaillierten Abrechnungsdaten der über seine Banner generierten Umsätze und Beteiligungen.

7.4.5.1 Auszahlungen an Affiliates über FlickRocket

Werden die Auszahlungen über FlickRocket vorgenommen, wird der entsprechende Betrag auf Ihrer Abrechnung aufgeführt. Der Affiliate erhält die Abrechnung und Auszahlung direkt von FlickRocket.

7.4.5.2 Direkte Auszahlungen an Affiliates

Wird die Auszahlung von Ihnen selber durchgeführt, erhalten Sie eine CSV mit den Abrechnungsdaten aller Affiliates und sind selber für die Zahlungen zuständig. Die Affiliates erhalten Ihren Report direkt von FlickRocket.

Wichtig: Bei dieser Option sind Sie selbst für die Zahlungen und Überwachung der Schwellenwerte für die Auszahlungen zuständig.

7.5 E-Mailings

Über die “Marketing -> E-Mailing” Funktion können Sie personalisierte Aussendungen von E-Mails an per Gruppe definierte Empfänger senden – z.B. alle Kunden Ihres Shops, Gruppenmitglieder oder auch Affiliates.

7.5.1 E-Mails versenden

Ein Gruppen E-Mail wird unter dem Menüpunkt ‘Marketing -> E-Mailing -> Send E-Mail’ verfasst. Dabei kann der Versender und Empfänger frei angegeben werden und als Inhalt sowohl normaler Text als auch ein HTML Quellcode für optisch ansprechend gestaltete E-Mails genutzt werden.

Nutzen Sie dieses Formular um E-Mails an Ihre Kunden oder Gruppen zu senden. Dabei werden bestimmte Tags automatisch ersetzt und damit eine personalisierte E-Mail möglich. Die Tags sind unten beschrieben. Die E-Mail kann als HTML versandt werden und somit kann HTML Formatierung verwendet werden um eine optisch ansprechende E-Mail zu generieren.

Hinweis: Senden Sie immer eine Testnachricht an sich selber, bevor Sie eine Nachricht an Ihre Kunden senden.

Gruppen E-Mail versenden

Gruppe:

Von:

Betreff:

Nachricht:

Hallo %NAME%,

hier sind ihre Zugangsdaten mit den Sie auf unsere neusten Filme zugreifen können.

Login Name: %EMAIL%

Passwort:&Password%

Klicken Sie auf den unteren Link um auf die Login Seite zu gelangen.

%GroupLink%

Mit freundlichen Grüßen

Mark Musterman

Mögliche Tags:

%Name%:	Der volle Name (Vor- und Nachname) des E-Mail Empfängers
%Email%:	Die E-Mail Adresse des Empfängers welche zum Einloggen genutzt werden muss
%Password%:	Das Passwort des Empfängers, welches zum Einloggen genutzt werden muss. Geht nicht für "Selbsttest"
%GroupLink%:	Der Link, welcher von Gruppenmitgliedern zum Einloggen und für den Zugriff auf die zugewiesenen Projekte genutzt werden muss

Die E-Mail kann mit den folgenden Platzhaltern personalisiert werden:

%NAME%	Wird durch den vollen Namen (Vor- und Nachname) des Empfängers ersetzt
%PASSWORD%	Wird durch das für den Empfänger vergebene Passwort ersetzt. <i>Hinweis: Dies ist nur gültig, wenn es sich um eine manuell angelegte Kundengruppe handelt.</i>
%EMAIL%	Wird durch die E-Mail Adresse des Empfängers ersetzt.

Wenn möglich, sollten HTML E-Mails verwendet werden, da diese besser aussehen und auch besser durch Junk Spam Filter gelangen. FlickRocket empfiehlt außerdem, den Empfänger als Teil der E-Mail zu bitten, den Absender in eine „Sichere Sender“ Liste aufzunehmen um zukünftig Falschzuordnungen als Spam zu verhindern.

7.5.2 E-Mail Verlauf

Auf frühere Aussendung kann jederzeit über die Funktion“Marketing / E-Mailing / E-Mail Verlauf” zugegriffen werden.

ID ▲▼	Send Date ▲▼	GroupID ▲▼	Subject ▲▼	Send Mails ▲▼	IP ▲▼	Company ▲▼	FirstName ▲▼	LastName ▲▼
712	10/21/2012 6:54:52 PM	UFli	FlickRocket platform update released	2071	87.108.138.225	Protect Software GmbH	Customer	Strothoff
711	10/21/2012 6:50:47 PM	Fli	FlickRocket platform update released	697	87.108.138.225	Protect Software GmbH	Customer	Strothoff
710	10/21/2012 6:48:59 PM	Dup	FlickRocket platform update released	96	87.108.138.225	Protect Software GmbH	Customer	Strothoff
709	10/21/2012 6:48:25 PM	Rep	FlickRocket platform update released	209	87.108.138.225	Protect Software GmbH	Customer	Strothoff
708	10/21/2012 6:44:44 PM	Tes	FlickRocket platform update released	1	87.108.138.225	Protect Software GmbH	Customer	Strothoff

8 Weitergehende Funktionen

Dieses Kapitel befasst sich mit einigen speziellen Nutzungsszenarien neben der „normalen“ Webshop Webseiten-Integration.

8.1 Projekte mit anderen Shops teilen

Sie können Projekte so freigeben, dass andere Shop Betreiber diese in Ihrem Shop anbieten können. Gleichzeitig können Sie natürlich auch freigegebene Inhalte von anderen Shop Betreibern in Ihrem Shop anbieten.

Die so freigegebenen Inhalte werden in Gruppen angeordnet, die jeweils direkt für den Betreiber des Zielshops freigegeben werden müssen.

Wichtig: Zwischen den freigebenden und dem empfangenden Shop muss ein direkter Vertrag bzgl. der Vergütung für die Rechte an den Inhalten vorliegen. FlickRocket übermittelt beiden Parteien nur die Verkaufsdaten und ist in keiner Weise an der Abrechnung zwischen den beiden Parteien beteiligt.

8.1.1 Ihre Inhalte in für andere Shops freigeben

Um Ihre Projekte (oder einen Teil davon) für andere Shops freizugeben müssen Sie die 'Projekte -> Projekte freigeben' Funktion nutzen.

Liste aller Freigabegruppen

Hinzufügen

ID ▲▼	Datum ▲▼	Name ▲▼	Firma ▲▼	Automatisches hinzufügen ▲▼	
8	16.11.2012 15:11:21	Sample Sharing Group	Video Sample	False	

Freigabegruppe erstellen

Name der Freigabegruppe: ☐ Neue Projekte dieser Freigabegruppe automatisch hinzufügen.

Freigegebene Projekte

ID	Name	
2874	Big Buck Bunny (Film (SD))	
2961	Star Wreck: In the Pirkinning (Film (SD))	

Berechtigungen

E-Mail:

Hinweis: Wenn Sie die “Neue Projekte automatisch hinzufügen” Option anwählen, werden zukünftig angelegte neue Projekte automatisch dieser Gruppe hinzugefügt.

Sie können mehrere Freigabegruppen anlegen und unterschiedlichen Shop Betreibern Zugriff darauf gewähren. Für die Freigabe gebe Sie die E-Mail Adresse Ihrer Kontaktperson bei dem Zielshop unter „Berechtigung“ an klicken auf „Senden“.

Der Shop Betreiber erhält eine E-Mail über die Freigabe und kann diese per Klick auf einen enthaltenen Link akzeptieren.

8.1.2 In Ihrem Shop freigegebene Inhalte von anderen Shops verkaufen

Akzeptieren Sie selber eine Freigabe, können Sie anschließend neue Projekte basierend auf den freigegebenen Projekte erstellen. Dabei können Sie eigene Lizenz- und Preismodelle zuordnen oder die originalen Lizenzen und Preise übernehmen.

Um eine solches Projekte anzulegen, wählen Sie unter “Projekte -> Neues Projekt” die Option „Basierend auf anderem Projekt”.

Alle Beschreibungen und Metadaten werden automatisch von dem Originalprojekt übernommen.

8.1.3 Verkäufe von freigegebenen Inhalten einsehen

Die Verkäufe von freigegebenen Inhalten können jederzeit unter “Shop -> Verkaufsübersicht” angezeigt werden.

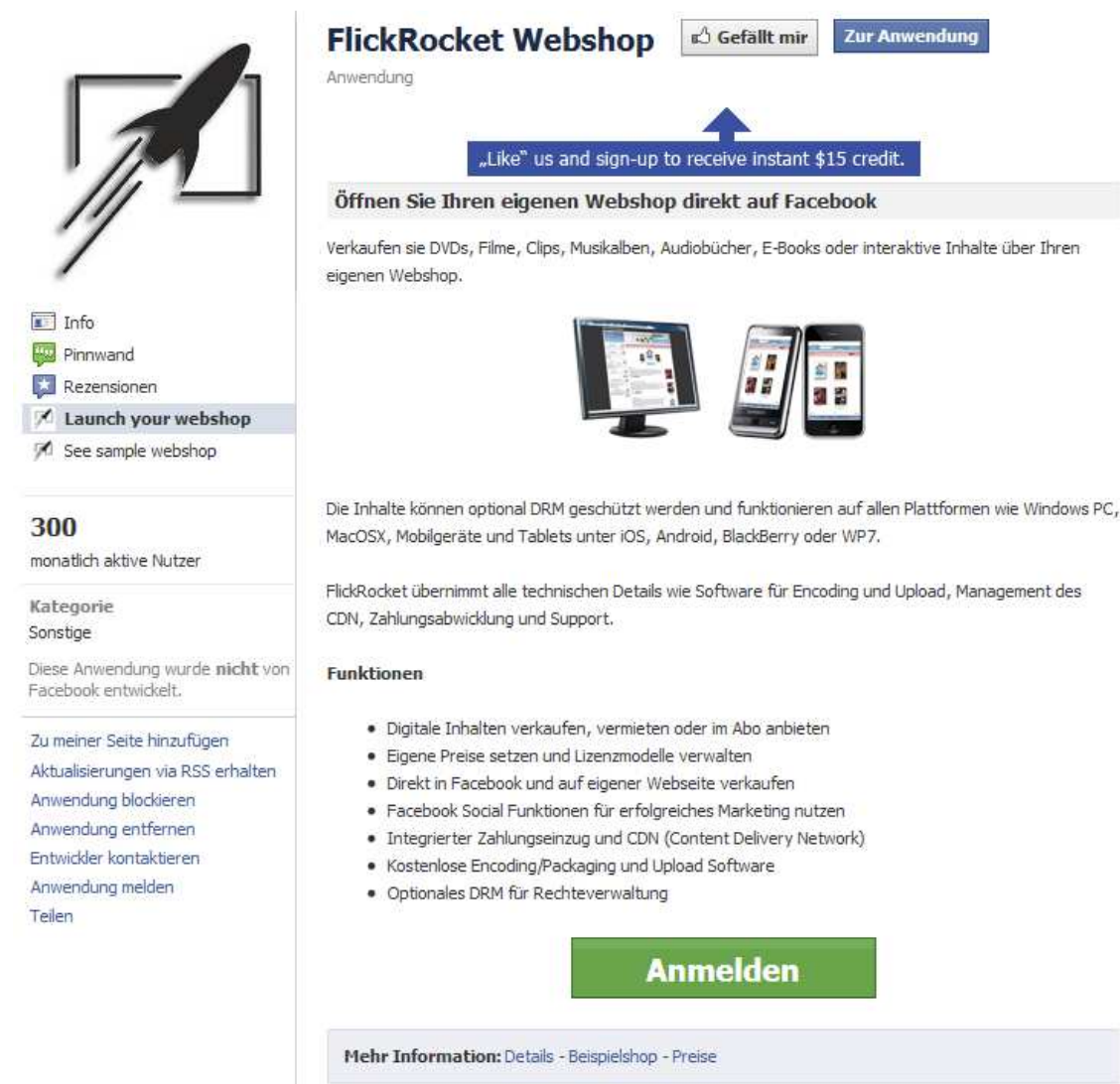
Verkäufe freigegebener Projekte (von anderen Rechteinhabern)						
Transaktionen in Alle						
ID ▲▼	Date ▲▼	ProjectID ▲▼	Name ▲▼	NetPrice ▲▼	Customer ▲▼	Publisher ▲▼
91022	16.11.2012 15:28:39	0000-376D-2F0C-BFA1	Big Buck Bunny	11,68 EUR	Musterman	Video Sample
Als CSV exportieren						

Diese Daten können von beiden Parteien eingesehen werden und sind im Normalfall Grundlage für die Abrechnung zwischen beiden.

8.2 Aufsetzen des Webshops in Facebook

Mit FlickRocket können Sie Ihren Webshop nicht nur auf Ihrer Webseite sondern auch in Facebook aufsetzen. Dabei können Sie die selben oder auch andere Inhalte als auf Ihrer Webseite anbieten.

Um den Shop aufzusetzen, müssen Sie zunächst auf www.facebook.com/flickrocket gehen und dort den “Sign-Up” Button klicken.



FlickRocket Webshop Gefällt mir Zur Anwendung

Anwendung

„Like“ us and sign-up to receive instant \$15 credit.

Öffnen Sie Ihren eigenen Webshop direkt auf Facebook

Verkaufen sie DVDs, Filme, Clips, Musikalben, Audiobücher, E-Books oder interaktive Inhalte über Ihren eigenen Webshop.

Die Inhalte können optional DRM geschützt werden und funktionieren auf allen Plattformen wie Windows PC, MacOSX, Mobilgeräte und Tablets unter iOS, Android, BlackBerry oder WP7.

FlickRocket übernimmt alle technischen Details wie Software für Encoding und Upload, Management des CDN, Zahlungsabwicklung und Support.

Funktionen

- Digitale Inhalte verkaufen, vermieten oder im Abo anbieten
- Eigene Preise setzen und Lizenzmodelle verwalten
- Direkt in Facebook und auf eigener Webseite verkaufen
- Facebook Social Funktionen für erfolgreiches Marketing nutzen
- Integrierter Zahlungseinzug und CDN (Content Delivery Network)
- Kostenlose Encoding/Packaging und Upload Software
- Optionales DRM für Rechteverwaltung

Anmelden

Mehr Information: Details - Beispielshop - Preise

Wichtig! Wenn Sie die selbe E-Mail Adresse für Ihre Anmeldung bei FlickRocket und Facebook nutzen, wird dies automatisch erkannt und Sie werden nach Ihrem FlickRocket Passwort gefragt (welches abweichend vom Facebook Passwort sein kann).

Wichtig! Wenn Sie für Ihre Anmeldung zu Facebook und zu FlickRocket abweichende E-Mail Adressen verwenden, müssen sie für Ihre bei Facebook verwendete E-Mail Adresse zunächst einen neuen Nutzer für Ihre Firma in FlickRocket anlegen bevor Sie auf „Sign-up“ klicken. Dies können Sie in den Firmeneinstellungen auf der FlickRocket Webseite tun.


Die nächsten Schritte richten sich danach, ob Sie dem System schon bekannt sind.

- Sie sind ein neuer Nutzer (noch nicht bei FlickRocket angemeldet)
- Sie sind bereits bei FlickRocket angemeldet

8.2.1.1 Fall 1: Sie sind ein neuer Nutzer (noch nicht bei FlickRocket angemeldet)

Als neuer Nutzer (das heißt, Sie haben sich bisher noch nicht bei FlickRocket angemeldet) müssen Sie nach dem Anmelden Ihr Passwort für FlickRocket festlegen.

Mit diesem Passwort können Sie sich auf der FlickRocket Webseite einloggen, Inhalte hochladen und erweiterte Einstellungen vornehmen.



- Info
- Pinnwand
- Rezensionen
- Launch your webshop**
- See sample webshop

300
monatlich aktive Nutzer

Kategorie
Sonstige

Diese Anwendung wurde **nicht** von Facebook entwickelt.

- Zu meiner Seite hinzufügen
- Aktualisierungen via RSS erhalten
- Anwendung blockieren
- Gefällt mir nicht mehr
- Anwendung entfernen
- Entwickler kontaktieren
- Anwendung melden
- Teilen

FlickRocket Webshop ▶ Launch your webshop

Zur Anwendung

Anwendung

Legen Sie Ihr FlickRocket Passwort fest

Sie müssen Sich mit Ihrem Facebook Account einloggen um FlickRocket zu nutzen.

Legen Sie das Passwort fest, welches Sie verwenden wollen, um mit FlickRocket Ihren Shop zu verwalten. Dieses Passwort muss zusammen mit Ihrer E-Mail Adresse angegeben werden, um sich auf www.flickrocket.com einloggen zu können oder um die FlickRocket Content Tools zu nutzen.


Passwort wählen:

Passwort wiederholen:

Weiter

Nachdem Sie auf “Weiter” geklickt haben ist die FlickRocket Anmeldung abgeschlossen und Sie können Sich auf der FlickRocket Seite einloggen.

Wichtig! Um Inhalte hochladen zu können, müssen Sie in den kostenlosen BASIC Status wechseln.



- Info
- Pinnwand
- Rezensionen
- Launch your webshop**
- See sample webshop

300
monatlich aktive Nutzer

Kategorie
Sonstige

Diese Anwendung wurde **nicht** von Facebook entwickelt.

- Zu meiner Seite hinzufügen
- Aktualisierungen via RSS erhalten
- Anwendung blockieren
- Gefällt mir nicht mehr
- Anwendung entfernen
- Entwickler kontaktieren
- Anwendung melden
- Teilen

FlickRocket Webshop ▶ Launch your webshop

[Zur Anwendung](#)

Anwendung

Willkommen zu FlickRocket

Sie Anmeldung zu FlickRocket war erfolgreich und Sie können nun die 'FlickRocket Content Tools' herunterladen um Inhalte für den Webshop vorzubereiten.


- FlickRocket Content Tools (Windows)
- FlickRocket Handbuch (Windows)






Nachdem sie die Inhalte vorbereitet haben können Sie Ihren eigenen Webshop aufsetzen. Klicken Sie dazu einfach auf den Link unten und geben Informationen über Ihre Firma ein, um in den BASIC Status zu wechseln

Weiter zu kostenlosem BASIC Status

www.flickrocket.com

Klicken Sie dazu „Weiter zu kostenlosem BASIC Status“ und machen Sie die erforderlichen Angaben.



-  Info
-  Pinnwand
-  Rezensionen
-  **Launch your webshop**
-  See sample webshop

300
monatlich aktive Nutzer

Kategorie
Sonstige

Diese Anwendung wurde **nicht** von Facebook entwickelt.

[Zu meiner Seite hinzufügen](#)
[Aktualisierungen via RSS erhalten](#)
[Anwendung blockieren](#)
[Gefällt mir nicht mehr](#)
[Anwendung entfernen](#)
[Entwickler kontaktieren](#)
[Anwendung melden](#)
[Teilen](#)

FlickRocket Webshop ▶ Launch your webshop

[Zur Anwendung](#)

Anwendung

Willkommen zu FlickRocket

Sie Anmeldung zu FlickRocket war erfolgreich und Sie können nun die 'FlickRocket Content Tools' herunterladen um Inhalte für den Webshop vorzubereiten.

- [FlickRocket Content Tools \(Windows\)](#)
- [FlickRocket Handbuch \(Windows\)](#)

Nachdem sie die Inhalte vorbereitet haben können Sie Ihren eigenen Webshop aufsetzen. Klicken Sie dazu einfach auf den Link unten und geben Informationen über Ihre Firma ein, um in den BASIC Status zu wechseln

Es wurde ein Statuswechsel auf BASIC angefragt. Dieser Wechsel kann bis zu 48 Stunden dauern, Nach erfolgter Umstellung erhalten Sie eine E-Mail.

www.flickrocket.com

Während der Wechsel auf BASIC durchgeführt wird sehen Sie auf der Facebook Seite eine entsprechende Meldung. Der Vorgang kann bis zu 48 Stunden dauern und Sie erhalten nach Abschluss eine Nachricht per E-Mail.

Fall 2: Sie sind bereits bei FlickRocket angemeldet

Wenn Sie bereits bei FlickRocket angemeldet sind, müssen Sie Ihr FlickRocket Passwort angeben, um Ihre Facebook Anmeldung mit Ihrer FlickRocket Anmeldung verbunden.

FlickRocket Webshop [Gefällt mir](#) [Zur Anwendung](#)

Anwendung

„Like“ us and sign-up to receive instant \$15 credit.

Geben Sie Ihr FlickRocket Passwort ein

Sie müssen sich mit Ihrem Facebook Account einloggen um FlickRocket zu nutzen.

Bitte geben Sie Ihr Passwort für FlickRocket ein. Das Passwort muss nicht identisch mit dem Facebook Passwort sein.

Passwort: [Weiter](#)

300
monatlich aktive Nutzer


Kategorie
Sonstige

Diese Anwendung wurde **nicht** von Facebook entwickelt.

[Zu meiner Seite hinzufügen](#)
[Zu den Favoriten meiner Seite hinzufügen](#)
[Aktualisierungen via RSS erhalten](#)
[Anwendung blockieren](#)
[Entwickler kontaktieren](#)
[Anwendung melden](#)
[Teilen](#)

8.2.2 Die Shop Verwaltungsseite

Nachdem Ihre Facebook und FlickRocket Anmeldungen verbunden sind, müssen Sie nur noch alle Schritte auf der Shop Verwaltungsseite durchführen.



- Info
- Pinnwand
- Rezensionen
- Launch your webshop**
- See sample webshop

300
monatlich aktive Nutzer

Kategorie
Sonstige

Diese Anwendung wurde **nicht** von Facebook entwickelt.

- Zu meiner Seite hinzufügen
- Aktualisierungen via RSS erhalten
- Anwendung blockieren
- Gefällt mir nicht mehr
- Anwendung entfernen
- Entwickler kontaktieren
- Anwendung melden
- Teilen

FlickRocket Webshop ▶ Launch your webshop

Zur Anwendung

Anwendung

Administration

Willkommen in Ihrem FlickRocket Webshop. Zum Betrieb des Shops sind die folgenden Schritte notwendig:

1. Legen Sie eine neue Seite an, auf welcher Sie den FlickRocket Webshop betreiben wollen. Hier klicken um eine neue Seite anzulegen
2. Wählen sie das Theme und die Kategorie für Inhalte (optional), die im Webshop angeboten werden sollen. Hier klicken um die Einstellungen vorzunehmen
3. Legen Sie Projekte/Produkte an und laden Sie die Inhalte in Ihren Webshop hoch. Verwenden Sie dafür die FlickRocket Content Tools. Eine Anleitung kann hier geladen werden.

Für weitere Konfigurationsoptionen und Projekteinstellungen loggen Sie sich auf der [FlickRocket Webseite](#) ein.

8.2.3 Eine Seite anlegen

Haben Sie noch keine Seite angelegt, müssen Sie dies nun tun. Der Shop kann dann später zu dieser Seite hinzugefügt werden. Es ist daher wichtig, einen aussagekräftigen Namen für die Seite zu vergeben.



Seite erstellen

Verbinde dich mit deinen Fans auf Facebook.



Lokales Unternehmen oder Ort



Unternehmen, Organisation oder Institution



Marke oder Produkt



Künstler, Band oder öffentliche Person

Unterhaltung

Triff deine Fans auf Facebook.

Wähle eine Kategorie aus

Name

☐ Ich stimme den Richtlinien für Facebook-Seiten zu


Los geht's



Anliegen oder Gemeinschaft

8.2.4 Der Seite den FlickRocket Webshop hinzufügen

Bei dieser Option legen Sie fest, welche Inhalte Sie in dem Webshop auf der Seite anbieten wollen. Klicken Sie dazu “Für Einstellungen hier klicken” bei Schritt 2.



- Info
- Pinnwand
- Rezensionen
- Launch your webshop**
- See sample webshop

300
monatlich aktive Nutzer

Kategorie
Sonstige

Diese Anwendung wurde **nicht** von Facebook entwickelt.

[Zu meiner Seite hinzufügen](#)
[Aktualisierungen via RSS erhalten](#)
[Anwendung blockieren](#)
[Gefällt mir nicht mehr](#)
[Anwendung entfernen](#)
[Entwickler kontaktieren](#)
[Anwendung melden](#)
[Teilen](#)

FlickRocket Webshop ▶ Launch your webshop

[Zur Anwendung](#)

Anwendung

Administration

Willkommen in Ihrem FlickRocket Webshop. Zum Betrieb des Shops sind die folgenden Schritte notwendig:

- ✓ Legen Sie eine neue Seite an, auf welcher Sie den FlickRocket Webshop betreiben wollen. Hier klicken um eine neue Seite anzulegen
2. Wählen sie das Theme und die Kategorie für Inhalte (optional), die im Webshop angeboten werden sollen. Hier klicken um die Einstellungen vorzunehmen
3. Legen Sie Projekte/Produkte an und laden Sie die Inhalte in Ihren Webshop hoch. Verwenden Sie dafür die FlickRocket Content Tools. Eine Anleitung kann hier geladen werden.

Für weitere Konfigurationen und Details zu den Einstellungen können Sie sich auf der FlickRocket Webseite einloggen.

FlickRocket Webshop der Seite hinzufügen X

Wählen Sie die Seite für den Shop
 Test Shop ▼ **Vorschau**

Wählen Sie die Shopeinstellungen für die Seite
 Theme: facebook ▼
 Kategorie: Alle ▼
 Option: ☒ Shop zur Startseite machen

App der Seite hinzufügen

Die folgenden Einstellungen sind erforderlich:

- **Seite**
Wählen Sie hier die Seite aus, auf welcher Sie den Webshop hinzufügen wollen. Sie können unterschiedliche (oder auch gleiche) Inhalte auf mehreren Seiten anbieten.
- **Theme**
Wählen Sie hier das Theme, welches Sie für den Webshop verwenden möchten. Voreingestellt ist das "facebook" Theme, welches die normalen Facebook Farben und Schriftarten verwendet. Mit dem Theme wählen Sie ausserdem, welche Inhalte Sie auf der Seite anbieten wollen, weil alle Inhalte bestimmten Themes zugeordnet werden können.
- **Kategorie**
Hier können Sie optional eine bestimmte Kategorie der Inhalte auswählen. Möchten Sie dies nicht, wählen Sie "Alle".
- **Shop zur Startansicht machen**
Wird diese Option ausgewählt, wird der Shop zur Startansicht der Seite. Das bedeutet, dass alle neuen Nutzer der Seite zunächst diese Seite angezeigt bekommen.

Klicken Sie auf "App der Seite hinzufügen" um den Vorgang abzuschliessen.

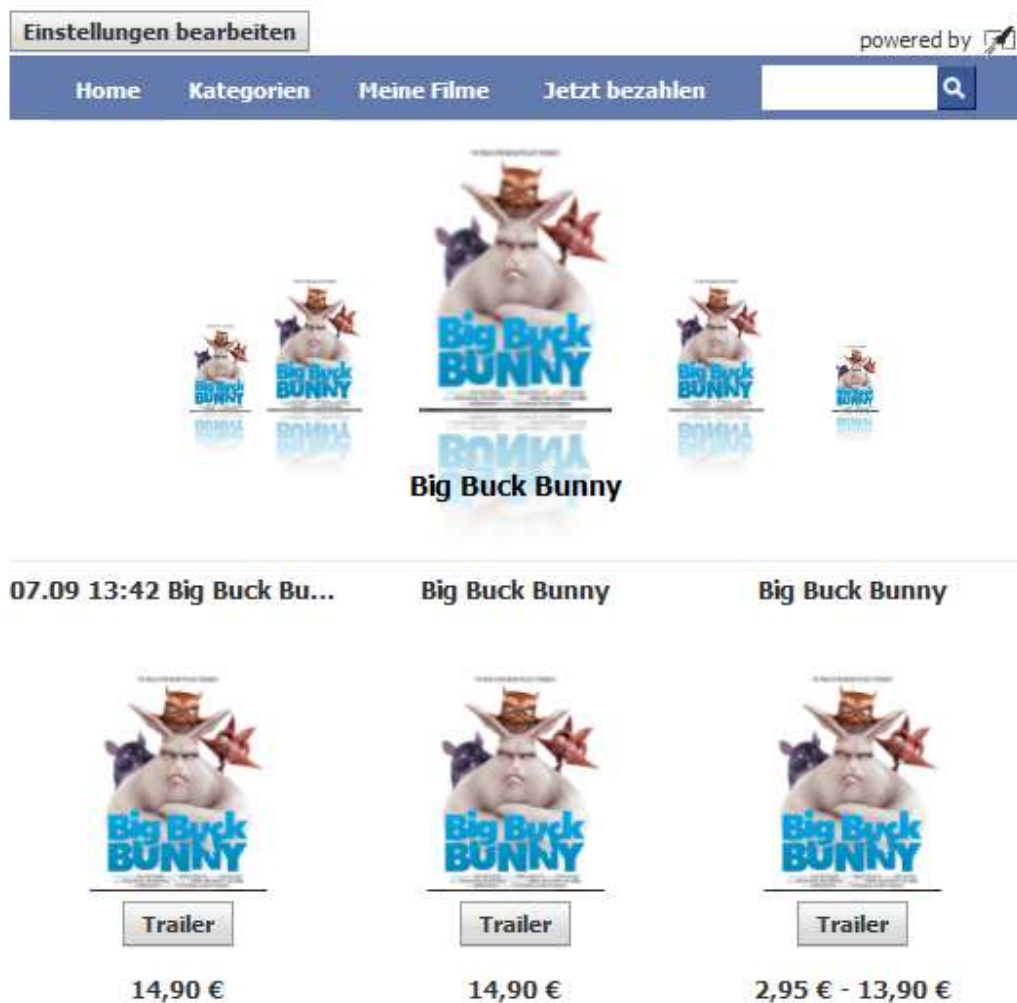
Wichtig! Stellen Sie sicher, dass die Inhalte, die Sie auf der Seite anbieten wollen, dem verwendeten Theme (normalerweise "facebook") oder "Alle Themes" zugeordnet sind.

8.2.5 Inhalte hochladen

Wenn Sie noch keine Inhalte hochgeladen haben, müssen Sie diese nun vorbereiten und hochladen. Lesen Sie dazu die Kapitel 2 und 3 in dieser Anleitung.

8.2.6 Verwalten Sie Ihren Facebook Shop

Nachdem Sie alle Einrichtungsschritte durchgeführt haben, sehen Sie den Shop auf Ihrer Seite wie alle anderen Facebook Nutzer – mit einer Ausnahme. Sie sehen einen „Verwalten“ Button, mit dem Sie in die Verwaltungsansicht wechseln können.



8.3 Digital Copy / E-Copy

Mit FlickRocket können Sie Kunden basierend auf einem Code Zugriff auf Inhalte gewähren.

Diese Codes können allein (E-Copy) oder im Zusammenhang mit physischen Medien (Digital Copy/Live Digital Copy) genutzt werden.

Werden die Codes zusammen mit physischen Medien verwendet, muss die BD/DVD spezielle dafür vorbereitet werden. Unter www.protect-software.com erhalten Sie weitere Informationen darüber.

8.3.1 Vorbereitungen

Die Anlage eines Digital Copy/E-Copy Projekts ist nicht anders als die eines jeden anderen FlickRocket Projekts. Allerdings müssen Sie keine Lizenzen und Preise zuordnen, weil die Freischaltung durch eine Codeeingabe erfolgt.

Nachdem das Projekt angelegt und die Daten hochgeladen sind ist die Webintegration der nächste Schritt. In Bezug auf die Integration gelten dieselben Regeln wie für die Integration eines Shops. Bei Anpassungen eines Themes muss allerdings darauf geachtet werden, dass die bei E-Copy/Digital Copy verwendeten Elemente zum Großteil andere sind, als beim Shop zum Einsatz kommen.

Wie auch bei Shops ist die Integration über Subdomains die beste Wahl. Dazu müssen Sie die entsprechend vorbereitete Subdomain (C-NAME Record auf shop.flickrocket.com) unter 'Shop -> Themes -> Integration verwalten' bei 'E-Copy Domain' angeben. Falls Sie 'Direkter Link' oder 'Iframe' Integration verwenden möchten, können Sie den entsprechenden HTML Code für die Einbindung unter 'Shop -> Features in Webseite einbinden' generieren.

8.3.2 Codes erzeugen

Codes können unter 'Shop -> UnlockCodes/DVD-Codes/E-Copy Codes -> Codes erzeugen/verwalten' generiert werden.

Codes erzeugen (Unlock Codes)

Eigenschaften

Produkt:
Big Buck Bunny
sortieren nach: Datum
Hinzufügen
Als Standard setzen
Ablaufdatum:
30.11.2012

ID	Name
13712	Big Buck Bunny

Anzahl Nutzungen:
Nutzungen pro Code: 1
Lizenztyp:
mpDRM
Download to own (unlimited viewing; 1 burn)

Anzahl:
Anzahl der zu erzeugenden Codes: 10
Kommentar:
Sample Codes

Generieren
Generieren (inkl. QR Codes)

Zunächst müssen Sie die Projekte hinzufügen, welche über die Codes freigeschaltet werden. Anschließend setzen Sie das Ablaufdatum für die Codes, welche Lizenzen ausgestellt werden sollen und wie oft jeder Code genutzt werden darf (d.h. wie viele Lizenzen maximal pro Code ausgestellt werden)

Anschließend legen Sie noch die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Theme fest, welches automatisch aufgerufen wird, wenn der Code über QR Code zugeführt wird.

Als letzte legen Sie die Anzahl der zu generierenden Code fest und tragen eine Kommentar ein, der Ihnen die Zuordnung der Codes ermöglicht.

Wenn Sie jetzt auf “Generieren” klicken wird eine CSV Datei mit den Codes erzeugt. Klicken sie dagegen auf „Generieren (QR Codes)“ wird eine ZIP Datei mit den einzelnen QR Codes und einer CSV Datei erstellt, welche die Barcodes den QR Codes und kurzen URLs zuordnet.

8.4 Mit Gruppen arbeiten (Beispiel Screenerdistribution)

Die Gruppenfunktion ermöglicht es, Inhalte einer Gruppe von Nutzern zur Verfügung zu stellen. Dabei kann für die gesamte Gruppe eine einheitliche Nutzungslizenz für die Filme festgelegt werden.

Gruppen werden auf der FlickRocket Webseite unter „Firma / Gruppen“ angelegt.

Liste aller Gruppen

Gruppe anlegen

ID	Datum	Gruppenname	Lizenz		
53	03.08.2010 12:55:00	VIPs	Download to own (unlimited viewing and burning)	User	X
38	02.11.2009 14:18:04	Press	Download to own (unlimited viewing; 1 burn)	User	X

Nach dem Klick auf “Gruppe anlegen” vergeben und die zugehörige Lizenz ausgewählt. Anschließend können der Gruppe nach der Auswahl von “User” Nutzer hinzugefügt werden.

Neuen User für Gruppe 'VIPs' anlegen

E-Mail:

Vorname:

Nachname:

Passwort:

Passwort (nochmal):

Ablaufdatum: ☒ keines ☐ 26.11.2012

OK

Dabei muss für jeden User mindestens eine E-Mail Adresse und ein Passwort angegeben werden.

Es können auch automatisch E-Mails mit einem beliebigen Absender an alle Gruppenmitglieder versandt werden, die optional personalisiert werden können. Dazu muss die „Marketing / E-Mailing / E-Mail versenden“ Funktion genutzt und die entsprechende Gruppe ausgewählt werden.

8.4.1 Beispiel Screener Distribution

Durch die Kombination der einzelnen FlickRocket Funktionalitäten ist FlickRocket die ideale Plattform für Screener Distribution – sowohl per Download als auch mit on-demand produzierten DVDs.

FlickRocket ermöglicht es dabei über das zugrunde liegende FluxDVD Format die komplette DVD inkl. aller Menüs, Bonusmaterial, Ton- und Untertitelspuren digital zu übertragen.

Jeder Download kann individuell nachverfolgt und mit visuellem und unsichtbarem Wasserzeichen versehen und auf DVD-R gebrannt werden um auf jedem DVD-Player wiedergegeben werden zu können – komplett mit Kopierschutz.

Um FlickRocket für Screener Distribution zu nutzen, muss zunächst eine Kundengruppe für die Empfänger aufgesetzt und die entsprechende Zugriffslizenz vergeben werden.

Liste aller Gruppen

Gruppe anlegen

ID	Datum	Gruppenname	Lizenz		
53	03.08.2010 12:55:00	VIPs	Download to own (unlimited viewing and burning)	User	X
38	02.11.2009 14:18:04	Press	Download to own (unlimited viewing; 1 burn)	User	X

Nun können die Empfänger der Gruppe hinzugefügt werden, indem der “User” Link in der Gruppenliste angewählt wird.

Neuen User für Gruppe 'VIPs' anlegen

E-Mail:

Vorname:

Nachname:

Passwort:

Passwort (nochmal):

Ablaufdatum: ☒ keines ☐ 26.11.2012

OK

Ist dies geschehen und der Film in das System ein gepflegt, können die Gruppenmitglieder über eine personalisierte Gruppen E-Mail über der Vorgang informiert werden.

Nutzen Sie dieses Formular um E-Mails an Ihre Kunden oder Gruppen zu senden. Dabei werden bestimmte Tags automatisch ersetzt und damit eine personalisierte E-Mail möglich. Die Tags sind unten beschrieben. Die E-Mail kann als HTML versandt werden und somit kann HTML Formatierung verwendet werden um eine optisch ansprechende E-Mail zu generieren.

Hinweis: Senden Sie immer eine Testnachricht an sich selber, bevor Sie eine Nachricht an Ihre Kunden senden.

Gruppen E-Mail versenden

Gruppe:

Von:

Betreff:

Nachricht:

Hallo %NAME%,

 hier sind ihre Zugangsdaten mit den Sie auf unsere neusten Filme zugreifen können.

 Login Name: %EMAIL%
 Passwort:&Passwort%

 Klicken Sie auf den unteren Link um auf die Login Seite zu gelangen.

 %GroupLink%

 Mit freundlichen Grüßen
 Mark Musterman

Mögliche Tags:

%Name%:	Der volle Name (Vor- und Nachname) des E-Mail Empfängers
%Email%:	Die E-Mail Adresse des Empfängers welche zum Einloggen genutzt werden muss
%Password%:	Das Passwort des Empfängers, welches zum Einloggen genutzt werden muss. Geht nicht für "Selbsttest"
%GroupLink%:	Der Link, welcher von Gruppenmitgliedern zum Einloggen und für den Zugriff auf die zugewiesenen Projekte genutzt werden muss

Nach dem Erhalt der E-Mail können sich die Gruppenmitglieder über den (in der E-Mail enthaltenen) Gruppen E-Mail Login einloggen und erhalten Zugriff auf die dort hinterlegten Filme.

Die Gruppen Login Seite kann wie der Webshop auch komplett auf andere Designs umgestellt und in eigene Webseiten integriert werden.

8.5 Admin Webseite mit eigenem Logo versehen und unter eigener Domain betreiben

Das FlickRocket Admin Interface wird im Normalfall direkt auf der Domain www.flickrocket.com betrieben. Es ist allerdings auch möglich, das Admin Interface unter einer eigenen Subdomain und versehen mit eigenem Logo zu betreiben.

Um das FlickRocket Admin Interface unter eigener Subdomain zu betreiben, müssen Sie für die Subdomain einen DNS C-NAME Record einrichten, der auf admin.flickrocket.com zeigt und diese Subdomain (z.B. admin.ihre_firma.de) in den Firmendaten unter „Firma -> Stammdaten bearbeiten“ unter „Admin Subdomain“ eintragen.

Hauptkontakt (administrativ)

Firmenname: *

Video Sample

Firmenname 2:

Vorname: *

Sample

Nachname: *

Company

Strasse und Nummer: *

Heinrich-Hertz Str.2

PLZ: *

44227

Stadt:

Dortmund

Land: *

Germany

Geschäftl. Telefon: *

0231-9767650

Mobiltelefon:

Fax:

Web: *

www.flickrocket.com

E-Mail: *

info@flickrocket.com

Sprache:

English

Admin Subdomain:

myadmin.fluxdvd.com

Die hier angegebene Subdomain können Sie nutzen, um das FlickRocket/Protect Software Admin Interface unter Ihrer eigenen Domain zu betreiben. Geben Sie die entsprechende Subdomain hier an (z.B. Admin.IhreDomain.de) und erstellen Sie einen DNS C-NAME Record dafür, der auf admin.flickrocket.com bzw. admin.protect-software.com zeigt.

Firmenlogo (Shop):

Upload

Entfernen


Das Logo wird in einigen Shop Designvorlagen mit einer Auflösung von 335 (Breite) x 122 (Höhe) Pixel angezeigt. Andere Auflösungen werden auf die passende Auflösung skaliert und sehen unter Umständen nicht gut aus. Unterstützte Dateiformate sind PNG, JPG, GIF and BMP.

Firmenlogo (Admin):

Upload

Entfernen

Dieses Logo ersetzt das FlickRocket/Protect Software Logo im Admin Interface wenn darauf über die oben angegebene Subdomain zugegriffen wird:



Auf der selben Einstellungsseite können Sie auch ein eigenes Logo für das Admin Interface hochladen, welches dann das FlickRocket Logo in der oberen linken Ecke ersetzt.

Das Logo muss 55px hoch sein und eine Breite zwischen 150px und 300px besitzen und unter „Firmenlogo (Admin)“ hochgeladen werden.

Hinweis: Für bestmögliche Ergebnisse sollte ein PNG mit transparentem Hintergrund verwendet werden.