



# WebTransc

110100101011010101110110101010011  
11001010100101101010110101110  
10101010011011110101010101010



## WebTransc — www rozhraní pro tvorbu řečových korpusů

### Uživatelská příručka

Tomáš Valenta & Luboš Šmídl

26. listopadu 2007

## Obsah

<b>1</b>	<b>Prostředí a navigace</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Uživatelský účet</b>	<b>4</b>
2.1	Registrace . . . . .	4
2.2	Informace o sobě . . . . .	5
2.3	Reset hesla . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Práce na projektech</b>	<b>7</b>
3.1	Sady vět . . . . .	8
3.1.1	Vložení sady vět . . . . .	9
3.2	Nahrávání . . . . .	9
3.3	Anotace . . . . .	11
3.4	Kontrola . . . . .	12

# 1 Prostředí a navigace



Obrázek 1: Domácí stránka aplikace WebTransc

Po otevření domácí webové stránky aplikace WebTransc vás přivítá úvod jako na [obrázku 1](#). Podobné uspořádání jako tato stránka mají i ostatní stránky této aplikace — najdeme na nich následující funkční prvky:

- **Hlavní menu** je tmavomodrý pruh s bílými odkazy přímo pod logem aplikace. Odkazy představují vždy první uzel polohy v mapě stránek.
- **Poloha v mapě stránek** oznamuje vaši polohu na webu se seznamem míst oddělených znakem > (pod vlajkami) znázorňující nejpravděpodobnější cestu, kterou jste mohli na aktuální stránku projít. Vracíte-li se na stránku v hierarchické mapě na vyšší úrovni (v poloze více vlevo), než je stránka aktuální, použijte raději odkazy v poloze (alias cestě) než tlačítko **Zpět** v prohlížeči.
- **Navigace** (panel vpravo pod logem na [obrázku 2](#)) je jakýsi rozcestník na mapě stránek, který vám nabízí nejužitečnější odkazy, na které můžete z aktuální stránky přejít.

- **Vlajky** zemí reprezentují, do kterého jazyka můžete aplikaci přepnout.
- **Uživatel** vpravo od vlajek vám oznamuje, zda jste přihlášení. Pomocí odkazu *nepřihlášen* resp. *uživatelského jména* se můžete přihlásit resp. odhlásit.
- **Mapa stránek** je hierarchická struktura webu aplikace, kde naleznete seznam většiny činností, které můžete s aplikací provádět, a jak k nim postupně dojít. Může se měnit v závislosti na tom, zda jste přihlášení a jaká máte práva.

## 2 Uživatelský účet

Pro využívání všech možností aplikace WebTransc je třeba mít zde založený *uživatelský účet* (být *registrováni*) a být *přihlášeni*.



Uživatel: nepřihlášen

### Navigation

- Registrace
- Reset hesla
- Mapa stránek

### Přihlásit

Pro plnohodnotné využívání aplikace WebTransc je nutné, abyste se [zaregistrovali](#). Pokud jste zapomněli heslo, zkuste jej [vyresetovat](#).

Přihlašovací jméno *není* citlivé na **velikost písmen**, ale heslo *ano!* V přihlašovacím jménu ani heslu **nepoužívejte diakritiku**. Před přihlášením či registrací zkontrolujte stav klávesy **Caps Lock**, **Num Lock** a *nastavení jazyka ve Windows (Z/Y; rozložení kláves)*.

*Přihlašovací formulář*

**Uživatelské jméno:**

**Heslo:**

Obrázek 2: Přihlašovací formulář

### 2.1 Registrace

Pomocí stránky **Přihlásit > Registrace** si můžete vytvořit nový uživatelský účet v aplikaci ([obrázek 3](#)).

*Registrační formulář*

**Uživatelské jméno:**

**Nové heslo:**

**Znovu nové heslo:**

**E-mail:**

**Napište číslíci, kolik je pět plus pět: \***

\* Toto je CAPTCHA [kepča] — plně automatický veřejný Turingův test k odlišení počítačů a lidí. Pro více informací nahlédněte například do [Wikipedie](#).

Obrázek 3: Registrační formulář

Jak správně zvolit jméno a heslo se dočtete nad registračním formulářem. E-mail vyplňujete pouze pro případ, že zapomenete heslo — viz [oddíl 2.3](#). V posledním poli registračního formuláře vás nechceme zkoušet z počtů do dvaceti, ale pouze ochrání aplikaci před útoky zškodnických programů v poslední době bujících na internetu. Věříme, že napsání výsledku pro vás nebude problém a nijak vás nebude obtěžovat.

Po úspěšné registraci budete požádáni o vyplnění některých osobních údajů určených administrátorem. Pokud si budete chtít později změnit heslo, můžete tak vykonat opět pomocí registračního formuláře, tentokrát se na něj dostanete po přihlášení odkazem **Nastavení** z hlavního menu.

## 2.2 Informace o sobě

Z důvodů výběru řečníků, uchovávání informací o řečníkovi, statistického zpracování a podobně vyplňujete po registraci do aplikace WebTransc některé osobní údaje (pro příklad viz [obrázek 4](#)).

---

<b>Rok narození:</b>	<input type="text" value="1984"/>	
<b>Pohlaví:</b>	<input type="radio"/> Žena	<input checked="" type="radio"/> Muž
<b>Kraj, kde jste strávili posl. 6 měsíců:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Plzeňský	<input type="checkbox"/> Praha
	<input type="checkbox"/> Karlovy Vary	<input type="checkbox"/> Jihočeský
	<input type="button" value="Uložit"/>	

Obrázek 4: Informace o uživateli

Jak již bylo řečeno, prvně se s podobným formulářem potkáte po registraci, budete-li však chtít údaje aktualizovat, přejděte na stránku **Nastavení > Informace o uživateli**. Také při první činnosti v nějakém projektu (viz [oddíl 3](#)) budete tyto informace potvrzovat či aktualizovat. V podobě, jak je potvrdíte při vstupu do projektu, budou takto archivovány s projektem bez ohledu na to, zda je později změňte v nastavení.

## 2.3 Reset hesla

---

*Formulář pro reset hesla*

<b>Uživatelské jméno:</b>	<input type="text"/>
<b>E-mail:</b>	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Reset hesla"/>

Obrázek 5: Reset hesla

Pokud se vám stane, že zapomenete heslo do aplikace WebTransc, můžete si jej vyresetovat pomocí formuláře na stránce **Přihlásit > Reset hesla** (viz [obrázek 5](#)).

Po zadání uživatelského jména a e-mailu, který jste uvedli při registraci, vám na tento e-mail přijde nové náhodně vygenerované heslo. Po přihlášení s tímto heslem si heslo hned změňte (viz [oddíl 2.1](#)). E-mail s náhodným heslem bude vypadat podobně jako na [obrázku 6](#).

---

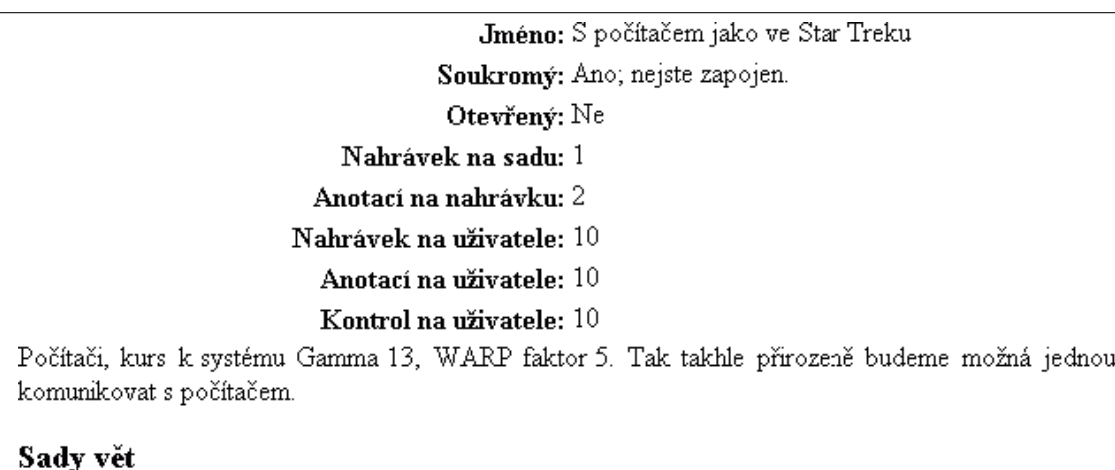
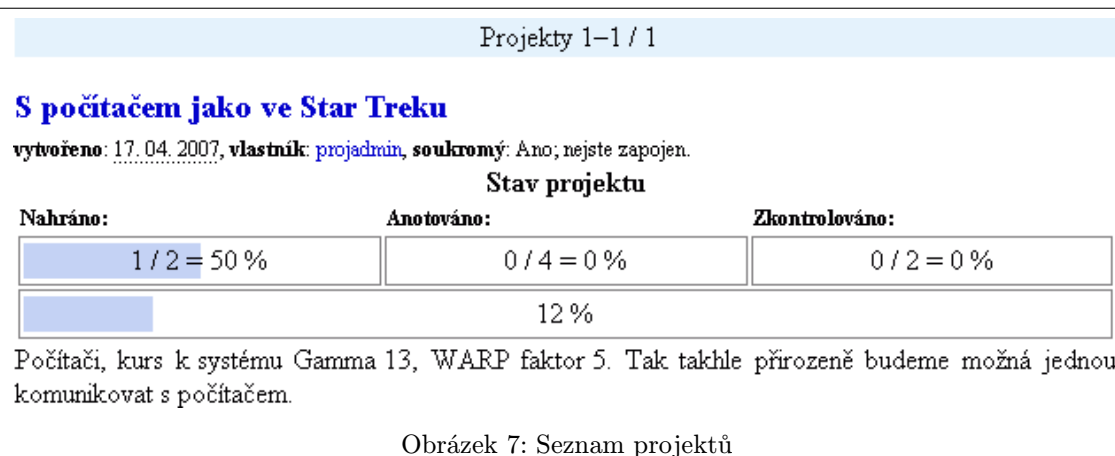
```
Dobrý den,  
Vaše heslo do aplikace WebTransc bylo vyresetováno.  
Přihlašte se heslem 123abba321 a změňte si heslo  
(Nastavení/registrace).  
S pozdravem  
WebTransc
```

Obrázek 6: E-mail s náhodným heslem

---

### 3 Práce na projektech

Na stránce **Projekty** (viz stejnojmenný odkaz v hlavním menu) vidíte seznam projektů vložených do aplikace, jejich základní informace a průběh prací na nich (viz [obrázek 7](#)).



Název	Nahrát	Anotovat	Zkontrolovat
	rozděláno / hotovo / celkem		
Nahraná sada	0 / 1 / 1	0 / 0 / 2	0 / 0 / 1
	<div style="background-color: #add8e6; width: 25%; height: 15px; display: inline-block;"></div> 25 %		

Obrázek 8: Stránka projektu

Klepnutím na název projektu přejdete na jeho stránku (budu ji dále obecně nazývat *stránka projektu* nebo **Projekty > projekt**). Příklad takové stránky si můžete prohlédnout na [obrázku 8](#). Vysvětleme si nyní, co znamenají jednotlivé položky informací o projektu:

- **Soukromý** projekt umožňuje majiteli vybrat uživatele, kteří se mohou projektu zúčastnit, a co mohou dělat. Vaše možnosti vidíte hned za ano/ne.
- **Nahrávají, anotují, kontrolují různí uživatelé** znamená, že pokud například nahrajete *sadu vět*, nemůžete svou nahrávku anotovat, či anotaci kontrolovat.
- **Otevřený** projekt povoluje uživatelům vkládat do tohoto projektu vlastní *netextové* sady vět a nechat si je anotovat jinými uživateli. Pro další informace viz [oddíl 3.1.1](#).
- **Nahrávek na sadu** resp. **Anotací na nahrávku** určují, kolikrát má být sada vět nahrána, resp. nahrávka anotována. Každou nahrávku jedné sady vět resp. anotaci nahrávky vykonávají různí uživatelé.
- **Nahrávek na uživatele**, **Anotací na uživatele** a **Kontrol na uživatele** určují maximální počet nahrávek, anotací a kontrol, které smíte v tomto projektu vykonat.

Pod strukturovanými informacemi a popisem projektu se nacházejí hlavní data projektu — **sady vět**. Klepnutím na název sady vět se přenesete na *stránku sady vět* (**Projekty > projekt > sada vět**), kde se můžete zapojit do projektu nahráním sady, anotací nahrávky, či kontrolou anotací.

### 3.1 Sady vět

Sady vět rozdělujeme na dvě skupiny: textové a netextové. **Textové** sady vět smí vkládat pouze majitel projektu a skládají se z textů, které budou nahrávat uživatelé (viz [oddíl 3.2](#)). **Netextové** sady vět zpočátku neobsahují žádné texty, majitel této sady rovnou vloží nahrávky a s nimi volitelně i transkripce. Netextové sady mohou zakládat jednak majitelé projektů, ale v *otevřených projektech* i ostatní uživatelé.

---

#### S počítačem jako ve Star Treku: Nahraná sada

Název: Nahraná sada

##### Nahrávky

- Nahrál [user1](#) 25. 04. 2007  
**Anotace**
  - [Anotovat](#)

Obrázek 9: Sada vět

---

Na [obrázku 9](#) je vidět, jak může vypadat *stránka sady vět*. Pokud nebyla nahrávka resp. anotace resp. kontrola zatím vykonána a máte práva tak učinit (nepřekročili jste maximální počet anotací na uživatele v projektu, byli jste vybráni do



soukromého projektu a podobně), následujte odkazy **Nahrát** resp. **Anotovat** resp. **Kontrolovat** v sekci **Nahrávky** na *stránce sady vět*.

### 3.1.1 Vložení sady vět

Do *otevřeného* projektu můžete vložit *netextovou* sadu vět na *stránce projektu*, v oddíle **Sady vět** přejděte na odkaz **Vložit sadu vět**. Do podobného formuláře jako na **obrázku 10** zadejte **název** sady vět a uložte. Pak do této sady vět vložte nahrávky — viz **oddíl 3.2**.

---

Název:

**Textová**

Odebrat věty

1. Čtu první větu. ✘
  - Nahrál [user1 02. 05. 2007](#): [Vysoká kvalita](#), [Střední kvalita](#), [Nízká kvalita](#)  
Zkontroloval [user1 02. 05. 2007](#):  
**Čtu první větu.**
2. Poslouchám druhou větu. ✘
  - Nahrál [user1 02. 05. 2007](#): [Vysoká kvalita](#), [Střední kvalita](#), [Nízká kvalita](#)  
Zkontroloval [user1 02. 05. 2007](#):  
**Poslouchám <noise\_|> druhou <|\_noise> větu.**

---

Obrázek 10: Správa sady vět

Po dokončení nahrávání, anotací a kontrol bude *stránka sady vět* vypadat podobně jako na **obrázku 10**. V číslovaném seznamu v rámečku jsou znázorněny jednotlivé věty s textem prvotní transkripce (při vkládání) a u každé následuje nečíslovaný seznam s nahrávkami a výslednou anotací (po kontrole).

Všimněte si, že projekt obsahující sadu vět *Sada uživatele user1* měl zřejmě nezaškrtnutý příznak **Nahrávají, anotují, kontrolují různí uživatelé**, neb uživatel *user1* jak nahrával, tak kontroloval.

## 3.2 Nahrávání


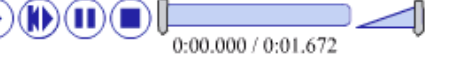

Nahrávání jako takové není v aplikaci WebTransc implementované, protože nahrávání přes internet obecně se potýká s různými technickými problémy a omezeními, např. obavy z odposlechů a následná ochrana proti nim. Nahrávky tedy vytvořte ve vaší oblíbené nahrávací aplikaci (např. Záznam zvuku ve Windows), uložte je do formátu Wave v monofonním nekomprimovaném kódování PCM<sup>1</sup> a pomocí formuláře na **obrázku 11** uploadujte na server.

<sup>1</sup>Pulse Code Modulation — pulsně kódová modulace.

Nahrát — věta 2 / 2

Poslouchám druhou větu.

**Nahrávky**

- Vysoká kvalita (140 kB)  0:00.000 / 0:01.698
- Střední kvalita (17 kB)  0:00.000 / 0:01.672
- Nízká kvalita (5 kB)  0:00.000 / 0:01.672

**Vložit / vyměnit nahrávku**

Soubor WAV:

---

---

**Zbývající věty (tučně)**

1, 2

Obrázek 11: Nahrávání sady vět

Nahrávání sady vět (ve smyslu uploadu na server) může mít v podstatě dvě podoby — podle toho, zda nahráváte *textovou* či *netextovou sadu vět*, viz [oddíl 3.1](#). Na [obrázku 11](#) vidíte nahrávání *textové* sady — čtete text v modrém rámečku do mikrofону. Při nahrávání *netextové* sady byste místo modrého rámečku viděli textové pole, do kterého byste mohli napsat transkripci.

Oddíl **Nahrávky** oznamuje, zda již byla aktuální věta nahrána/vložena. Pokud ano, můžete si tuto nahrávku přehrát. Abyste mohli přehrávat nahrávky přímo z webového prohlížeče, musíte mít nainstalovaný Adobe Flash Player, bude-li třeba tak učinit, aplikace vás upozorní. Opětovným vložením nahrávky se nahrazuje nahrávka původní.

Oddíl **Zbývající věty** obsahuje seznam vět, které obsahuje nahrávaná sada. Věty, jejichž nahrávky dosud nebyly vloženy, jsou zobrazeny **tučným písmem** (na [obrázku 11](#) žádné). Mezi větami v sadě se můžete pohybovat buď klepnutím na číslo věty v tomto oddíle, nebo pomocí tlačítek **Předchozí** a **Další**. Tlačítko **Uložit** vás přesune opět na aktuální větu.

Pokud jste všechny věty v sadě nahráli, stiskněte tlačítko **Dokončit**. Pokud se vám nahrávání nepovedlo dokončit „na jeden zátah“, nebo jste museli práci nedobrovolně přerušit, nic se neděje, k nahrávání se můžete opět vrátit a navázat, kde jste

skončili.

### 3.3 Anotace

Anotace probíhá podobným způsobem jako nahrávání (co se týká práce s formulářem) a spustíte ji ze *stránky sady vět* — viz [obrázek 9](#).

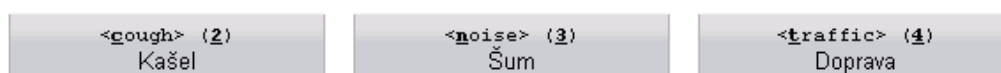
#### Nahrávky



#### Anotovat

Čtu první větu.

#### Neřečové události



Obrázek 12: Anotace nahrávky

Cílem anotace je pořídit přesný přepis nahrávky včetně *neřečových událostí*. Lze je použít jednak jako **nepárové** (odehrají se mimo promluvu; např. *řeč <noise> řeč*) nebo **párové** (odehrají se během řeči; např. *<noise\_ |> řeč <|\_noise>*). Konkrétní podobu značek událostí nastavuje administrátor aplikace.

Neřečové události lze do textu vkládat jednat pomocí tlačítek ([obrázek 12](#)), ale též pomocí klávesových zkratk. Ty mají tvar buď **Ctrl+písmeno**, které je na tlačítku s událostí vyznačeno podtržením, přičemž písmena **P** a **S** jsou rezervována na ovládání tlačítek přehrávače *play* a *stop*. Protože webové prohlížeče většinou klávesové zkratky **Ctrl+písmeno** již k něčemu používají, bude možná nutné zadávat klávesové zkratky aplikace ve tvaru **Ctrl+Shift+písmeno**. Alternativními klávesovými zkratkami jsou číslice napsané na tlačítkách s neřečovými událostmi. Zadávají se bez modifikátorů a číslice **0** a **1** ovládají přehrávač.

Stisknutí tlačítka i klávesové zkratky dokážou do textu vkládat jak párové tak nepárové neřečové události. Chcete-li vložit *nepárovou* událost, umístěte v textu kurzor na místo vložení a stiskněte tlačítko nebo klávesovou zkratku. Chcete-li vložit *párovou* událost, označte text, kolem kterého chcete událost vložit, a stiskněte tlačítko nebo klávesovou zkratku.

## 3.4 Kontrola

Pro kontrolu platí stejné zásady jako pro anotaci, jen již máte na výběr z dříve vykonaných anotací — viz [obrázek 13](#).

### Nahrávky

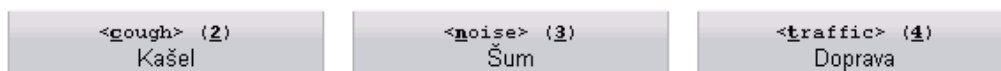


### Anotace

- [user1](#) 02. 05. 2007 ✓✓  
Poslouchám druhou větu.
- [user2](#) 02. 05. 2007 ✓✓  
Poslouchám `<noise_|>` **druhou** `<|_noise>` větu.

### Přepis

### Neřečové události



Obrázek 13: Kontrola anotací nahrávky

V sekci **Anotace** vidíte anotace, které již vykonali uživatelé před vámi. Tlačítka vedle data anotace buď anotaci zkopírujete do editačního pole, nebo rovnou použijete a přejdete na kontrolu další věty.