

Onboarding von neuen Mitgliedern

- Erstellen eines luhbots - Accounts
- Willkommen bei den luhbots Soccer!

Erstellen eines luhbots - Accounts

Vorbedingung: Person mit IT-Admin Rechten

Dieser Guide soll zeigen, wie man einen luhbots - Account für neue Mitglieder erstellt.
Aktuell kann mithilfe dieses Accounts auf folgende Dienst zugegriffen werden (Stand 13.05.2024):

- [Nextcloud](#)
- [Vikunja](#)
- [Wiki](#)

Schritte zum erstellen eines neuen Accounts:

1. Melde dich mit deinem Account in [Authentik](#) an.
2. Klicke oben rechts auf den Button *Admin Interface*.
3. Gehe in der Sidebar links auf *Verzeichnis* und *Einladungen*
4. Klicke auf *Erstellen*. Folgende Eigenschaften müssen nun angegeben werden
 - Name: Der Name der Einladungen. Nicht wichtig, sollte aber für eine bessere Übersichtlichkeit dem Namensschema `invite-vorname-nachname` folgen. (Umlaute durch ae, oe und ue ersetzen)!
 - Läuft ab: Die Gültigkeitsdauer der Einladen. Am besten auf eine Woche in der Zukunft setzten.
 - Ablauf: Dieser muss auf `luhbots-new-member` gesetzt werden.
 - Custom attributes: Hier muss alles entfernt werden was in der Textbox vorgegeben ist und durch: `username: vorname.nachname` ersetzt werden. Hierdurch wird der Benutzername des neuen Accounts vorgegeben und folgt einem einheitlichen Schema. (Umlaute durch ae, oe und ue ersetzen)!
 - Einmalbenutzung **deaktivieren**. So muss keine neue Einladung bei fehlerhafter Registrierung erstellt werden.
5. Auf *Erstellen* klicken.
6. Nun kann bei der Einladung auf den Pfeil zum Ausklappen geklickt werden und der Einladungslink kann kopiert und dem neuen Mitglied geschickt werden.
7. Das neue Mitglieder kann nun alle seine Daten ausfüllen und die nötigen Formulare hochladen.
8. Nachdem das Mitglied die Registrierung abgeschlossen hat, wird es automatisch in die Gruppe "luhbots soccer - New Member" hinzugefügt. Diese Gruppe besitzt allerdings noch keine Rechte. Nun sollten die Dokumente (aktuell Satzung und Datenschutzerklärung,

diese werden automatisch bei Nextcloud in den Ordner 4.1 hochgeladen) manuell auf Korrektheit überprüft werden und dann die nötigen Rollen freigeschaltet werden.

9. Um die Rollen zu setzen gehe auf *Verzeichnis* und *Benutzer*. Klicke nun den Benutzer an für den die Rollen gesetzt werden sollen.
10. Gehe auf *Gruppen* und klicke auf *Zu bestehender Gruppe hinzufügen* und danach auf das Plus - Symbol. **Wichtig:** Die `authentik Admins` Gruppe gibt volle Rechte auf die Benutzerverwaltung und sollte **nur** an Admins vergeben werden.
11. Geschafft! Nun kann das neue Mitglieder die luhbots - Dienste verwenden.

Willkommen bei den luhbots Soccer!

Arbeitszeiten, Team, Treffen und Spielerplus

Euch ist freigestellt wann und wo ihr für die luhbots arbeiten wollt. Auch die Anzahl der Stunden könnt ihr selbst entscheiden. Die Teamleitung wird euch im Laufe der Vorbereitung auf den nächsten Wettkampf mit Aufgaben betreuen oder sogar die Verantwortung für ein ganzes Modul übertragen. Dies passiert natürlich immer in Abstimmung mit euch. Auch die Deadlines für diese Aufgaben/Module werden wir gemeinsam abstimmen. Die Teamleitung wird frühzeitig einen entsprechenden Zeitplan vorstellen.

Wir erwarten von euch, dass ihr euch bemüht diese Deadlines einzuhalten und euren Abteilungsleiter oder die Teamleitung informiert, sobald abzusehen ist, dass ihr eine Deadline nicht einhalten könnt. Für eine erfolgreiche Teilnahme an einem Wettkampf ist es erforderlich, dass sich jeder auf den anderen verlassen kann. Wenn ein Teil nicht funktioniert, funktioniert unter Umständen garnichts. **Damit trägt jedes Teammitglied eine Teilverantwortung.** Aber natürlich seid ihr damit nicht auf euch allein gestellt. Wir planen sofern es möglich ist, bei allen Deadlines genug Puffer ein und solltet ihr mal nicht weiterkommen, kann euch immer jemand weiterhelfen. Deswegen ist es umso wichtiger, dass ihr die Teamleitung oder euren Abteilungsleiter so früh wie möglich informiert.

Meetings: Zur Organisation des Teams treffen wir uns jeden **Mittwoch um 18:25** Uhr im Labor. Wir erwarten, dass ihr euch zu diesem Treffen auf SpielerPlus mindestens 2h vorher an- oder abmeldet. Wir verstehen natürlich, wenn ihr nicht jeden Mittwoch um 18:25 Uhr Zeit habt. Trotzdem ist es notwendig, dass ihr versucht meitens da zu sein damit wir Absprachen im Team treffen können. Sollte das bei euch nicht möglich sein, sprecht bitte mit der Teamleitung, dann können auch andere Möglichkeiten gefunden werden.

Sprecht bitte auch mit eurem Abteilungsleiter und der Teamleitung wenn ihr für über eine Woche ausfallt/im Urlaub seid etc. Dann können wir euch ausplanen. Ihr habt außerdem die Möglichkeit bei SpielerPlus euren Urlaub einzutragen, dadurch werden alle Meetings automatisch abgelehnt.

Abteilungen

Das Soccer Team ist in fünf Abteilungen aufgeteilt: Hardware , Elektronik, Software, Strategie und Organisation. Jedes Teammitglied ist in mindestens einer Abteilung tätig. Jede Abteilung trifft sich einmal in der Woche in einem Abteilungstreffen, um den technischen Fortschritt zu besprechen und Aufgaben zu planen. Oft wird am gleichen Tag auch gemeinsam im Labor gearbeitet. Bitte wendet euch an euren Abteilungsleiter für mehr Informationen.