

# Handbuch

## Personalisierte Gutscheine

### Personalisierte Gutscheine

Achtung. Bei dieser Funktion handelt es sich um eine kostenpflichtige Erweiterung des kostenpflichtigen Moduls „Gutscheinmarketing“

### Erstellen personalisierter Gutscheine

Damit personalisierte Gutscheine im Frontend des Shops angezeigt werden können, müssen sog. Vorlagen angelegt werden die der User auswählen kann.

### Anlage einer Gutscheinvorlage zur Verwendung im Frontendbereich:

Um im DdD eShop einen personalisierten Gutschein anzulegen, wählen Sie oben in der DropDown-Liste den Bereich „**Gutscheine**“ (1) aus. Klicken Sie dann im Menü auf „**Gutschein-Creative - Manager**“ (2).

**Um eine neue personalisierte Gutscheinvorlage anzulegen gehen sie nun wie folgt vor:**

# Handbuch

- **Klicken sie, um eine neue Gutschein Vorlage anzulegen auf „Neuen Creativ - Gutschein“ (1)**

**Alternativ, insofern** eine Vorlage angelegt wurde, kann diese mittels drücken der Kopieren - Schaltfläche dupliziert werden. Hierbei wird eine identische Kopie der ursprünglichen Vorlage erstellt und es müssen nur noch kleine Änderungen vollzogen werden.

- Nachdem nun eine neue Vorlage erstellt wurde, müssen die Einstellungen für diese Vorlage vorgenommen werden. Hierfür klickt man auf die Schaltfläche **„Details“ (2)** der Vorlage. Es öffnet sich nun ein **Editierbarer Bereich (3)**

## **Folgende Einstellungen können hier vorgenommen werden:**

- **Sortierung**  
Definiert, an welcher Stelle die Vorlage innerhalb des Frontends angezeigt werden soll
- **Interner Gutscheinname**  
Zur besseren Zuordnung wird hier ein interner Name für den Gutschein vergeben.
- **Titel**  
Definiert den Basistitel dieser Gutschein - Vorlage (Bsp.: Alles Gute zum Geburtstag). Diese Voreinstellung kann durch den User überschrieben werden.
- **MwSt**  
Definiert den MwSt - Satz dieses Gutscheins. Normalerweise wird **kein** als Mehrwertsteuersatz verwendet, da es sich bei dieser Art von Gutschein um einen reinen Tausch von Bargeld handelt. Mehrwertsteuer wird erst dann fällig, wenn Waren durch diesen Gutschein erworben werden.
- **Versandfrei**

# Handbuch

Definiert, ob ein Gutschein Versandkosten generiert oder nicht. Normalerweise werden durch einen Gutschein keine Versandkosten generiert.

- **Gutscheingröße (b, h) in mm**  
Hier definieren man das Basisformat eines Gutscheines  $b =$  Breite in mm,  $h =$  Höhe in mm. Im obigen Beispiel 297 mm breit und 210 mm hoch, was exakt dem Din A 4 Querformat entspricht.
- **Gutscheingröße Thumbnail (b)**  
Hier definieren sie das Vorschau Format, dass die Grafik erhalten soll. Diese Grafik ist für die Listenansicht aller Gutscheine relevant und wird in Pixel definiert.
- **Layout Typ**  
Hier kann aus verschiedenen, vorher durch DdD definierten, Layout Typen gewählt werden. Im Normalfall, je nach Komplexität des Layouts einer Vorlage, werden bei Erstintegration des Moduls 1-2 dieser Typen definiert. Sie definieren die Position, Farbe, Grösse, Schriftart sowie Ausrichtung der einzelnen Text (Überschrift, Betrag, etc.) und Grafikelemente (Barcode, QR Code, etc.).
- **Barcode**  
Wird dieser Schalter auf „Ja“ gesetzt, wird an definierter Position ein Barcode mit in den Gutschein aufgenommen, welcher an der Kasse dazu dient, den Gutschein zu identifizieren. Dies ist optional.
- **QR Code**  
Wird dieser Schalter auf „Ja“ gesetzt, wird an definierter Position ein QR Code abgebildet. Hiermit kann beispielsweise mittels QR Code App auf einem Smartphone der Gutschein direkt eingelöst werden.
- **Hintergrundgrafik**  
Hier kann eine Hintergrundgrafik für den Gutschein definiert werden. Die Ausmaße dieser Grafik sollten sich an der unter Gutscheingröße definierten Basisgröße ausrichten. In obigem Beispiel wäre das die Dimensionen 842 px x 595px bei 72 dpi Auflösung. Die Hintergrundgrafik kann ein JPG, ein PNG oder ein GIF sein.
- **Grafik 1 - 4**  
Hier können diverse Grafiken eingebunden werden. Deren Positionen und weitere Eigenschaften wird, wie unter Layout - Typ beschrieben definiert.
- **Text 1 - 6**  
Hier können Texte definiert werden. Das kann zum einen ein freier Text sein, der als Radnotiz irgendwo innerhalb des Gutscheins erscheinen soll Zum anderen sind das Texte, die wichtige

# Handbuch

Informationen wie beispielsweise den Gutscheincode enthalten können.

Folgende vordefinierte Platzhalter können eingesetzt werden:

- **\*CODE\*** :  
Definiert den Gutschein Code
  - **\*VALUE\*** :  
Definiert den Wert des Gutscheins
  - **\*MESSAGE\*** :  
Definiert den Langtext, den der User hinterlegen kann
  - **\*FROM\_TO\_FREE\_TEXT\*** :  
Definiert den Text, den der User hinterlegen kann, wenn er beschreiben will, von wem und für wen der Gutschein sein soll.
  - **\*CURRENCY\*** :  
Definiert die Währung, in der der Gutschein ausgestellt wird.
- Nachdem alle benötigten Informationen hinterlegt wurden, speichern sie

diese durch den Klick auf die Schaltfläche

# Handbuch

- Sollten man über einen DdD Shop mit mehr als einem **Segment** verfügen, kann über die Auswahlfläche „Segment“ entschieden werden, in welchem Segment diese Gutscheine Vorlage Verwendung finden soll.
- Wenn alle Einstellungen den Bedürfnissen entsprechen, kann mittels der Anzeige Schaltfläche die Aktivierung der Vorlage geschehen.

Vorschau Schaltfläche können sie zum einen sehen, wie der Gutschein im Endprodukt aussehen wird. Zum anderen verwenden sie diesen Schalter, um die entgeltliche Vorschau Grafik für das Frontend zu erstellen.

Schaltfläche speichern sie alle Einstellungen in der Listenansicht aller Vorlagen.

entfernen sie nicht mehr gewünschte Vorlagen.

- Mittels der

- Mittels der

- Mit der Schaltfläche

## Weitere Einstellungen für die personalisierten Gutscheine

# Handbuch

Rechts neben der Liste mit den Gutscheinorlagen sehen sie weitere Parameter. Diese Parameter beziehen sich global auf alle Gutscheinvorlagen.

- **Gutschein Kundenbild Uploadgröße in KB**  
Dieser Parameter definiert die maximale Grösse die ein Kundenbild maximal haben darf. Dieser Wert sollte nicht zu hoch angesetzt werden, da sich die Bildgrösse auch auf die Performance des Servers auswirken kann und somit beispielsweise eine kundenspezifische Gutscheinvorschau länger braucht, um geladen zu werden.
- **Gutschein maximaler Betrag**  
Definiert den maximalen Wert, denn ein vom Kunden selbst definierter Wert haben darf.
- **Gutscheinaktivierung Shop oder Betreiber**  
Ist der Schalter hier auf „Ja“ gesetzt, so werden Gutscheine generell vom Shop aktiv gesetzt und der Code der Gutscheine in der Bestellbestätigung mitgeschickt. Ausnahme sind Zahlarten, die nicht als „garantiert“ gelten, wie beispielsweise die Vorkasse. Hier muss der Shop Betreiber, genauso wenn der Schalter auf „Nein“ gesetzt ist, bei jeder Bestellung die Aktivierung über den Bereich Gutscheinliste selbst vornehmen.
- **Nur garantierte Zahlarten**  
Ist dieser Wert auf „Ja“ gesetzt und befindet sich ein Gutschein im Warenkorb, so werden dem Kunden nur noch Zahlarten angeboten, die als garantiert eingestuft wurden. Welche Zahlarten als „garantiert“ eingestuft sind, können sie in der Warenwirtschaft ersehen.

## Aktivierung von Gutscheinen über die Gutscheinliste

Sollte das System so eingestellt sein, dass es nötig ist, Gutscheine für den User zu aktivieren und/oder eine Freischalt Mail an den Käufer des Gutscheines zu versenden, muss innerhalb des Gutscheinbereiches in den Unterbereich Gutscheinliste gewechselt werden.

Um den richtigen Gutschein zu finden, denn man aktivieren möchte, kann sich die Suche zu nutze machen. Gibt man in das Feld Suche einen Teil oder den ganzen Gutschein Code ein, so sucht das System nach diesem Wert.

# Handbuch

## Zur Aktivierung gibt es 2 Möglichkeiten:

- Direkte Aktivierung über die „**Markierte Freischalten / Sperren**“ Schaltfläche.  
Hierbei muss lediglich das Häkchen im roten Feld unter **(1)** gesetzt werden und anschliessend die Schaltfläche „**Markierte Freischalten / Sperren**“ gedrückt werden. Anschliessend muss der Kunde seinen Gutschein Code erhalten.

### Symbol

angeklickt werden. Es erscheint anschliessend ein PopUp mit einem **Text - Editor (4)** und einem bereits vordefinierten Text. Dieser Text beinhaltet normalerweise den Namen Users sowie den Gutscheincode. Diesen Text können sie, wenn gewünscht vor dem Versenden ändern.

Unter dem Text - Editor **(5)** befindet sich eine Check Box „**Gutschein beim Senden aktiv setzen**“. Diese Box ist im Standard immer aktiv und muss, insofern gewünscht, manuell deaktiviert werden, insofern diese Funktion beim Versenden der Mail nicht erwünscht ist. Durch Klicken der Schaltfläche „E-Mail senden“ wird die Nachricht an den Kunden versendet. Sollte die Checkbox „**Gutschein beim Senden aktiv setzen**“ angehakt sein, wird der Gutschein direkt aktiviert. Beim Versenden wird automatisch die erzeugte Gutscheingrafik des Kunden mit an die Mail angehängt.

Der generelle Text für das Versenden der Mail kann im Bereich **Grundeinstellungen -> Texte -> Textsuche -> GsTxtMailCodeSend** geändert werden.

- Folgende Platzhalter können in diesem Text verwendet werden:

Hierbei muss das Symbol  
Vorname des Kunden

- **[NACHNAME]**  
Nachname des Kunden
- **[ORDERDATE]**  
Datum des Erwerbs des Gutscheins
- **[GSCODE]**

# Handbuch

Gutschein Code

- **[MAINTHEME]**  
Titel des Shopsystems

## **Ansicht des generierten Gutscheins in der Gutscheinliste**

Unter **(2)** haben sie die Möglichkeit, sich den generierten Gutschein des Kunden anzusehen.

durch Klick auf die Schaltfläche

### **Anmerkung**

Sollte der Shop so generiert sein, dass sie als Shopbetreiber die Gutscheine der Kunden aktivieren müssen, achten sie bitte bei der Bestellung eines Kunden auf ihre Bestellbestätigungs - Mail. In dieser Mail werden alle vom Kunden bestellten Gutscheine im unteren Teil der Mail aufgeführt.

Eindeutige ID: #1249

Verfasser: Alexander Lassotta

Letzte Änderung: 2015-12-09 14:29