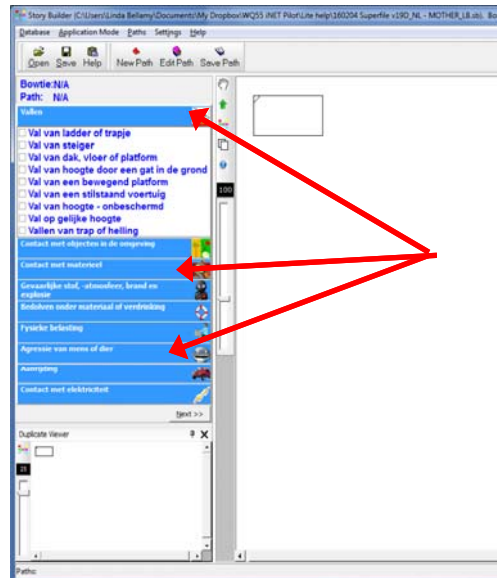


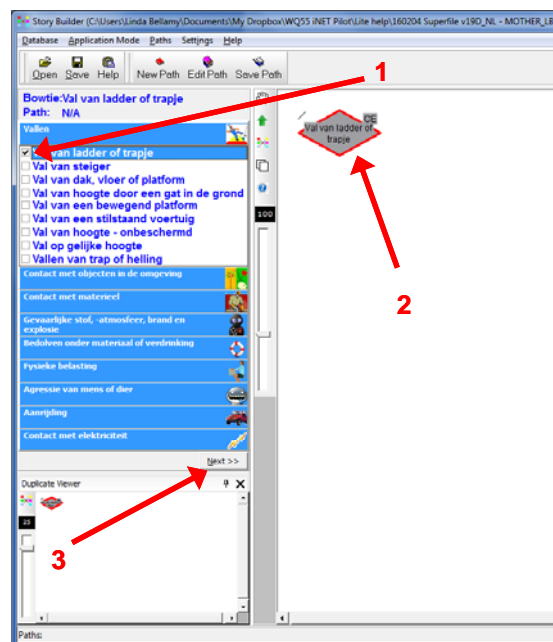
A) Aan de slag

Blader door de verschillende Storybuilds door op rubrieken in de blauwe balk te klikken.



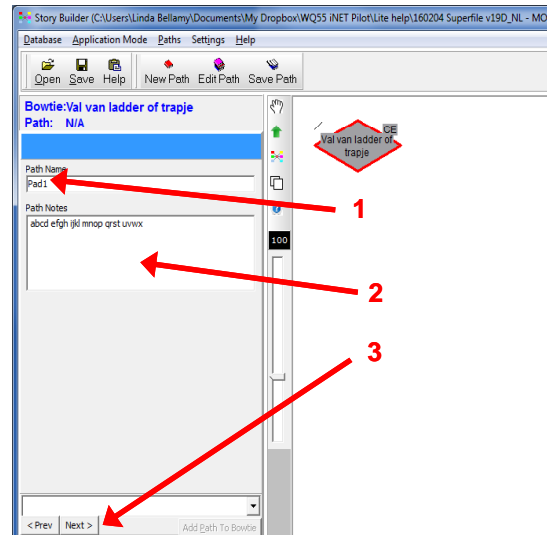
B) Kies een Storybuild

1. Kies een Storybuild door op het vakje ernaast te klikken.
2. Je "centrale gebeurtenis" verschijnt.
3. Klik op "Next".



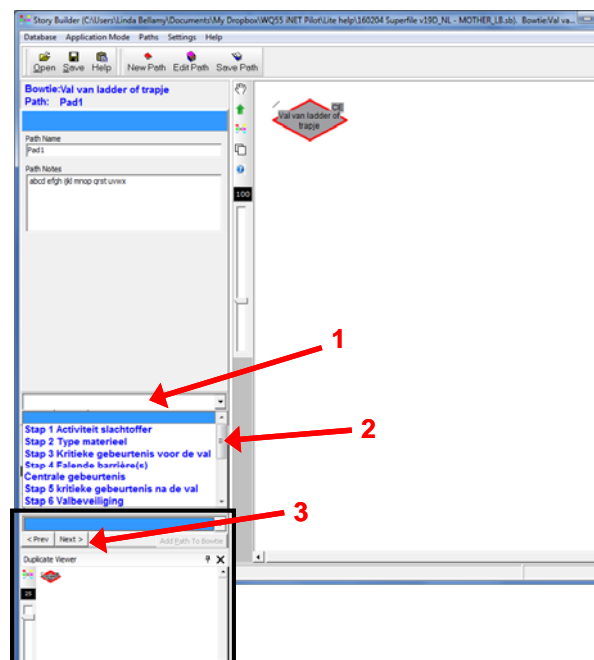
C) Benoem je pad

1. Voer onder "Path Name" de naam in van je ongevalspad.
2. Zet alle overige pad informatie in de ruimte eronder (optioneel).
3. Klik op "Next".



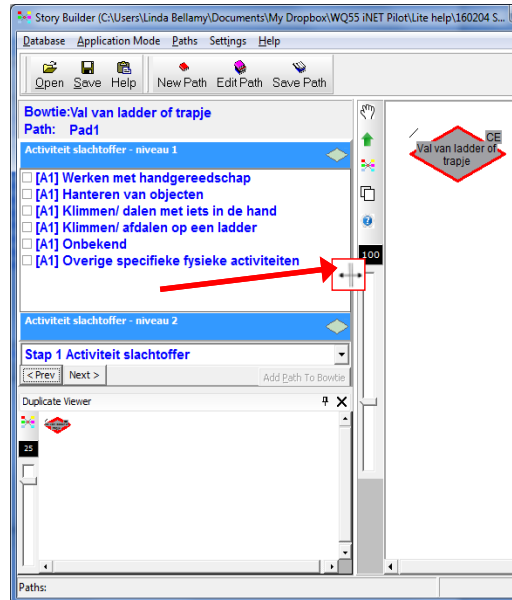
D) Pad informatie menu

1. Klik hier om een bepaalde stap van het pad te kiezen.
2. Gebruik de scrollbalk om alle stappen te zien.
3. Sla 1 en 2 over om de stappen automatisch in volgorde te bekijken. Gebruik hierbij de "Prev" en "Next" knoppen.

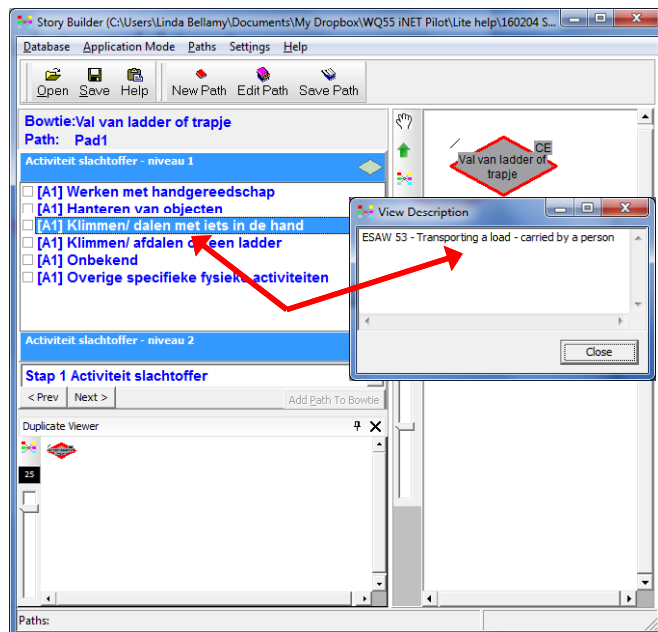


E) Het veld verbreden

Houd je cursor op de rand van het linker venster. Klik en sleep naar rechts om het venster groter te maken, sleep naar links om het venster kleiner te maken.

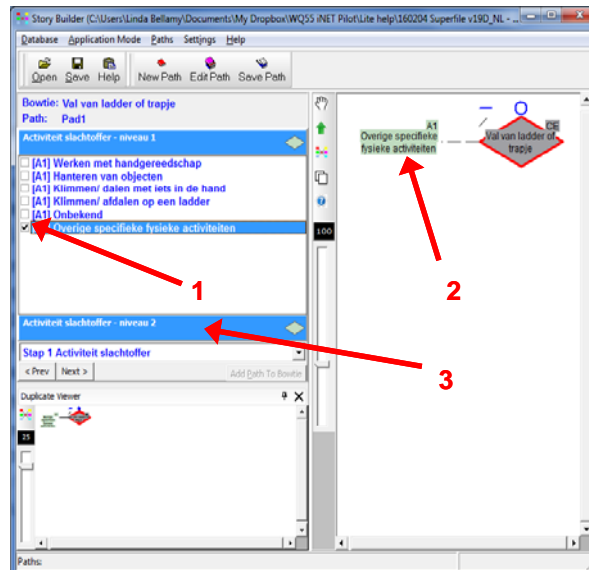
**F) Bekijk omschrijving**

Klik met de rechter muisknop op een box optie om een verdere beschrijving te zien (Let op: niet alle items hebben een beschrijving).



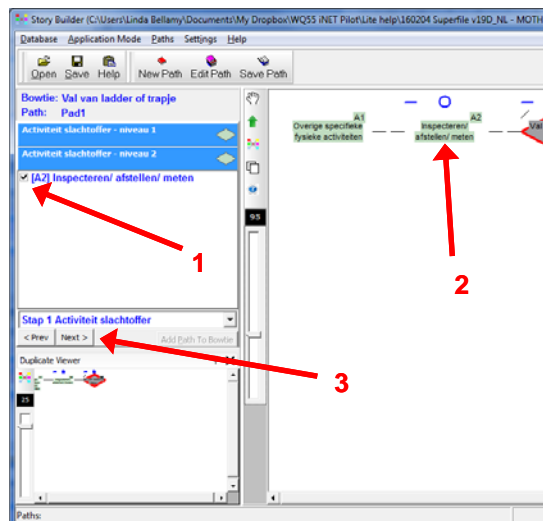
S1) Stap 1a: Activiteit van het slachtoffer, niveau 1

1. Kies een item door in het vakje voor het gewenste item te klikken (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. De bijbehorende box zal op de juiste plaats in het pad in het rechter venster verschijnen.
3. Als er meer blauwe balken zichtbaar zijn, klik er dan op om te zien of er nog meer detailniveaus zijn.



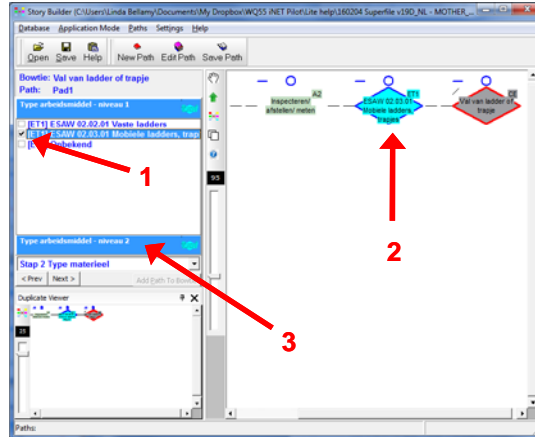
S1) Stap 1b: Activiteit van het slachtoffer, niveau 2

1. Kies een item door in het vakje voor het gewenste item te klikken, indien voorhanden en geschikt (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. De bijbehorende box zal op de juiste plaats in het pad in het rechter venster verschijnen.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



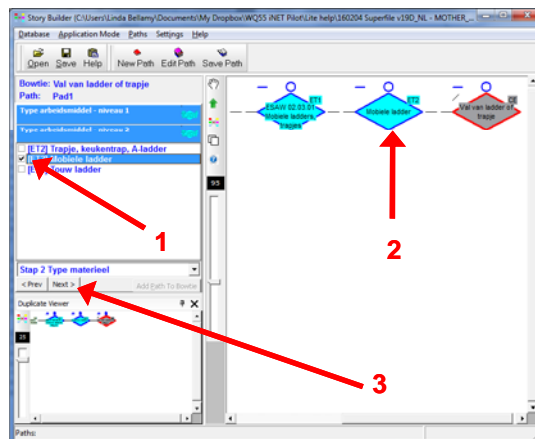
S2) Stap 2a Type arbeidsmiddel, niveau 1

1. Kies een item door in het vakje voor het gewenste item te klikken, indien voorhanden en geschikt (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. De bijbehorende box zal op de juiste plaats in het pad in het rechter venster verschijnen.
3. Als er meer blauwe balken zichtbaar zijn, klik er dan op om te zien of er nog meer detailniveaus zijn.



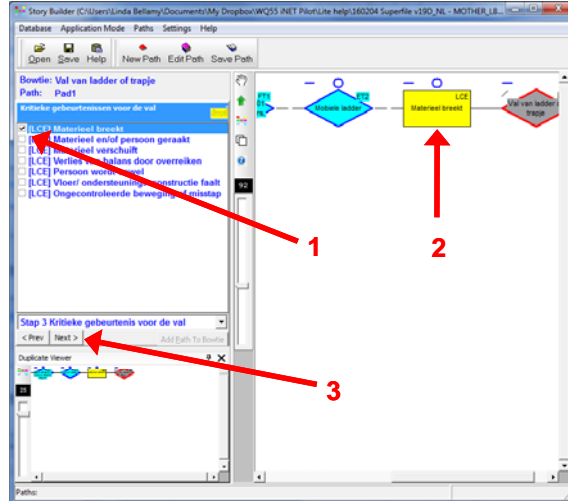
S2) Stap 2b Type arbeidsmiddel, niveau 2

1. Kies een item door in het vakje voor het gewenste item te klikken, indien voorhanden en geschikt (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. De bijbehorende box zal op de juiste plaats in het pad in het rechter venster verschijnen.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



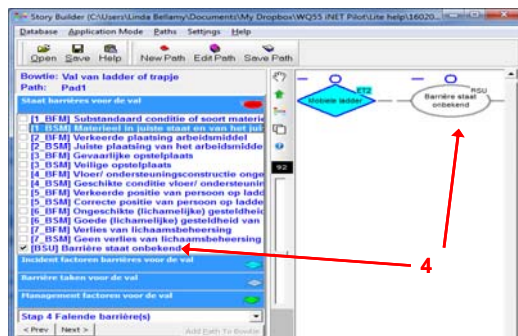
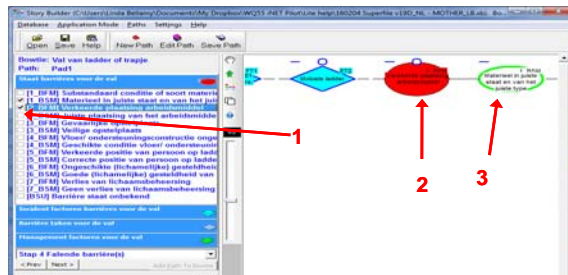
S3) Stap 3: Kritieke gebeurtenis voor Centrale gebeurtenis

1. Kies een kritieke gebeurtenis door in het vakje voor de gewenste gebeurtenis te klikken (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. De bijbehorende box zal op de juiste plaats in het pad in het rechter venster verschijnen.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



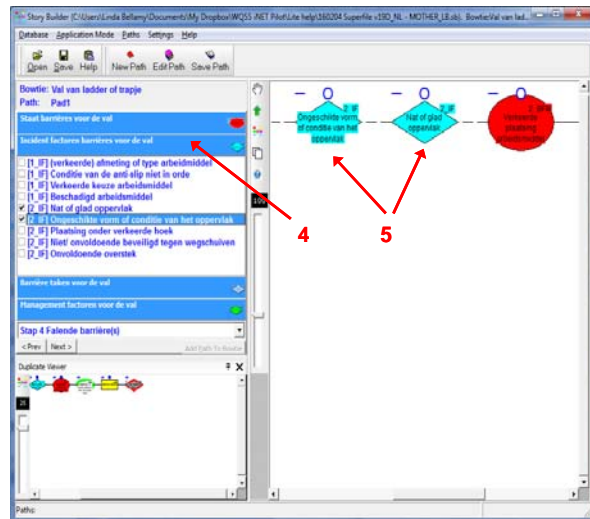
S4) Stap 4a: Staat barrières – falende barrières [BFM] en succes barrières [BSM]

1. Selecteer alle passende, bekende barrière staten door op de vakjes als voorheen te klikken (zie vorige drie stappen). Je kunt meerdere vakjes aanvinken.
2. Iedere falende barrière [BFM] zal als een rode, gevulde, cirkel verschijnen.
3. Soms zijn barrières succesvol. Alle succes barrières [BSM] verschijnen als groene, lege cirkel.
4. Als een barrière staat onbekend is, klik dan op [BSU] Barrière staat onbekend. Dit zal als grijze, lege, cirkel in het pad verschijnen.



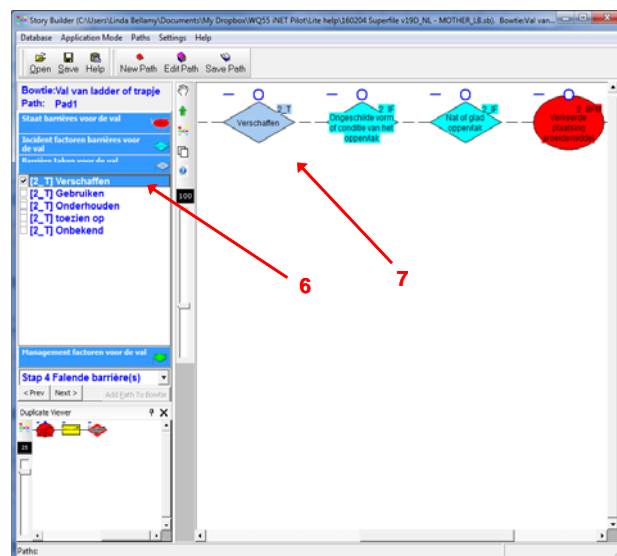
Stap 4b: Falende barrière staat (incident factoren)

4. Klik op de blauwe balk "Incident factoren" en Storybuilder Lite zal automatisch de incident factoren tonen die passen bij de barrière staten die je hebt geselecteerd. Vink alle passende, bekende incident factoren aan.
5. Elk incident zal in het pad verschijnen als een turquoise ruit.



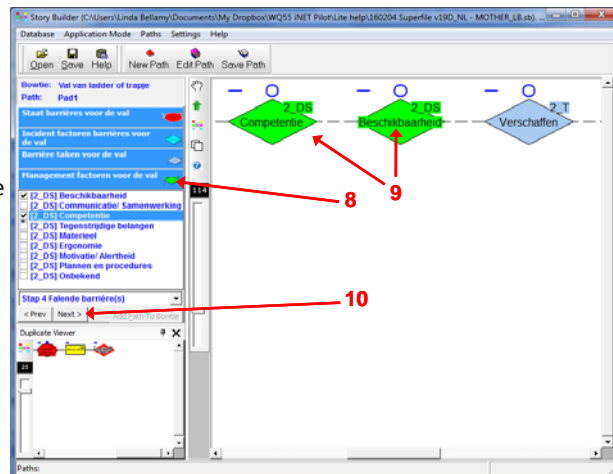
Stap 4c: Falende barrière staat (barrière taken)

6. Klik op de blauwe balk "Barrière taken" en Storybuilder Lite zal automatisch de barrière taken tonen die passen bij de barrière taken die je hebt geselecteerd. Vink alle passende, bekende barrière taken aan.
7. Elke barrière taak verschijnt in het pad als een blauwe ruit.



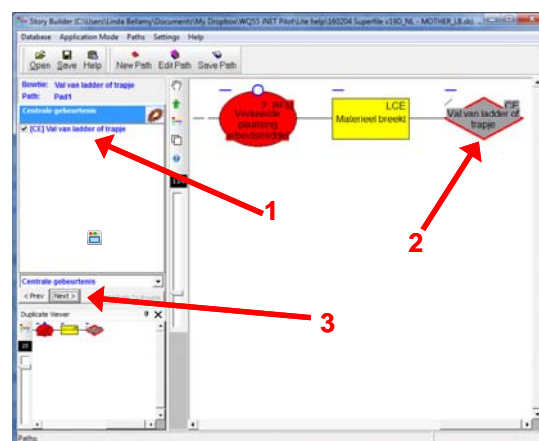
Stap 4d: Falende barrière staat (management factoren)

8. Klik op de blauwe balk "Management factoren" en Storybuilder Lite zal automatisch de management factoren tonen die passen bij de barrière staten die je hebt geselecteerd. Vink alle passende, bekende management factoren aan.
9. Elke management factor verschijnt in het pad als een groene ruit.
10. Klik "Next".



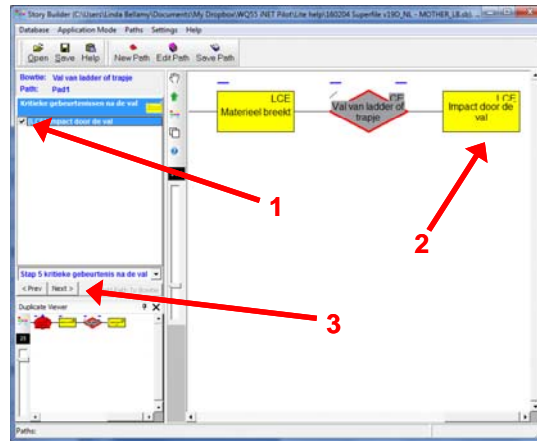
G) Centrale gebeurtenis

1. Deze stap laat zien dat je de centrale gebeurtenis van de Bowtie hebt bereikt. Klik op het vakje voor de centrale gebeurtenis (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. De centrale gebeurtenis bestaat reeds als box op de juiste plaats in het pad in het rechter venster.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



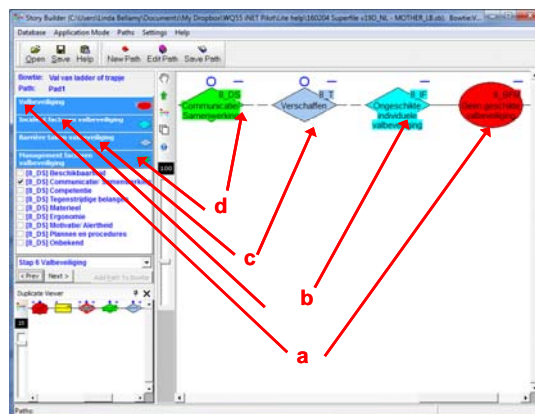
S5) Stap 5: Kritieke gebeurtenis na centrale gebeurtenis

1. Kies een kritieke gebeurtenis door het vakje voor de kritieke gebeurtenis aan te vinken (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. De bijbehorende box zal op de juiste plaats in het pad in het rechter venster verschijnen.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



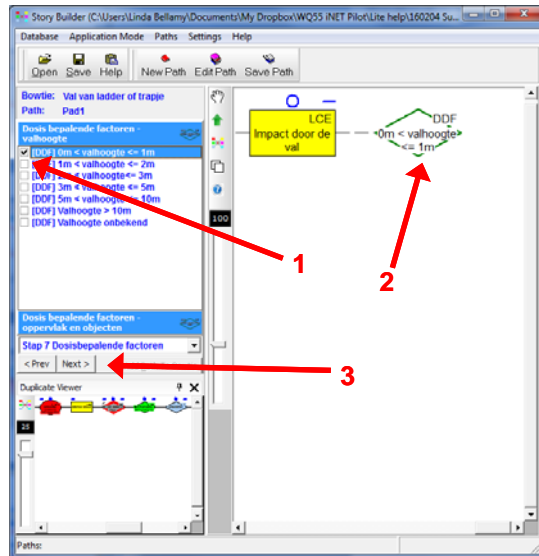
S6) Stap 6

Herhaal voor stap 6 de instructies van stap 4a t/m 4d: falende barrière staat.



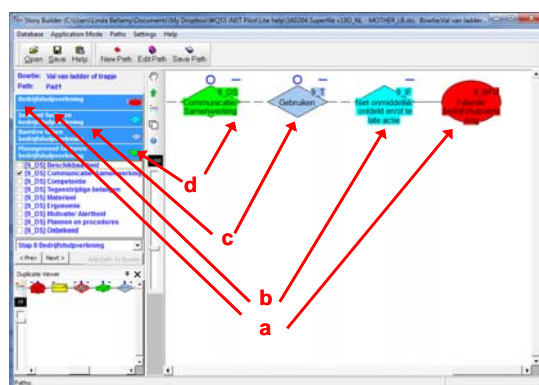
S7) Stap 7: Dosis bepalende factoren

1. Kies een dosis
bepalende factor door
in het vakje voor de
gewenste factor te
klikken (klik nogmaals
om te de-selecteren).
2. De bijbehorende box
zal op de juiste plaats
in het pad in het
rechter venster
verschijnen.
3. Klik op "Next" om naar
de volgende stap van
het pad te gaan, of op
"Prev" om terug te
keren naar het vorige
scherm.



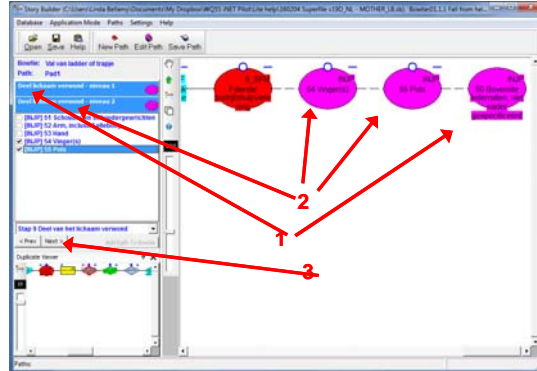
S8) Stap 8: Bedrijfs hulperlening

Herhaal voor stap 8 de
instructies van stap 4a, 4c
en 4d: falende barrière
staat.



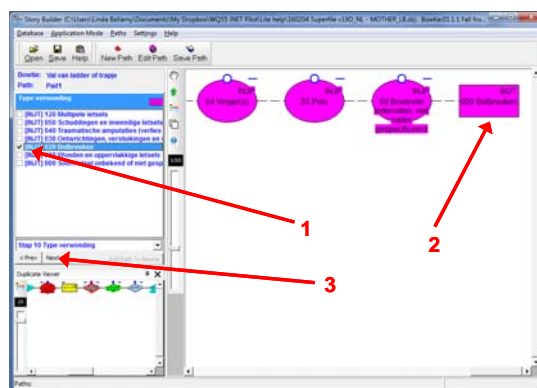
S9) Stap 9: Deel lichaam verwond

1. Selecteer bij niveau 1 de verwonde lichaamsdelen door de betreffende vakjes aan te vinken (klik nogmaals om te de-selecteren). Je selecties worden op de juiste plaats in het pad in het rechter venster weergegeven.
2. Herhaal voor niveau 2.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



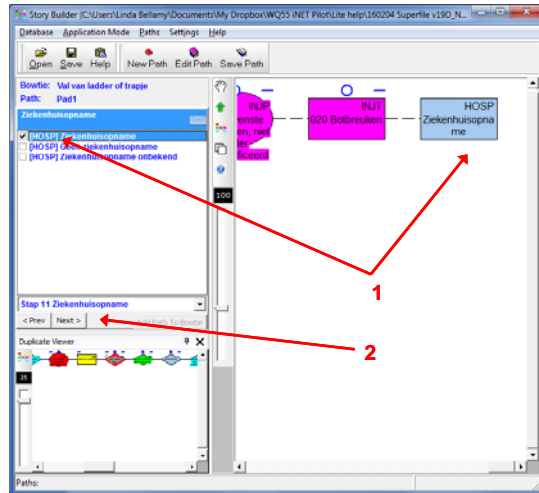
S10) Stap 10: Type verwonding

1. Selecteer alle voorkomende vormen van letsels door op de vakjes naast de juiste verwondingen te klikken (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. Je selecties worden op de juiste plaats in het pad in het rechter venster weergegeven.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



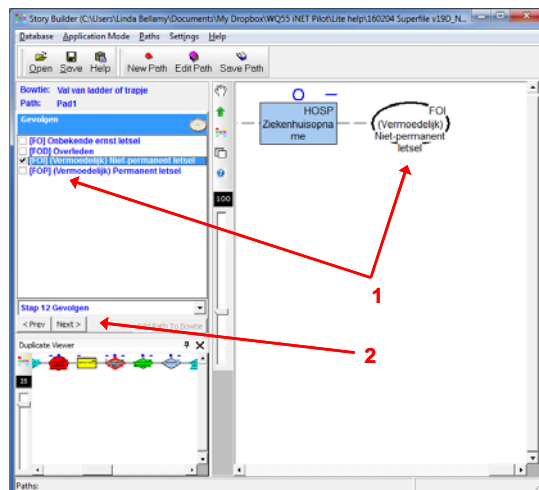
S11) Stap 11: Ziekenhuisopname

1. Kies Ziekenhuisopname, geen ziekenhuisopname of onbekend. De bijbehorende box zal in het pad verschijnen.
2. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



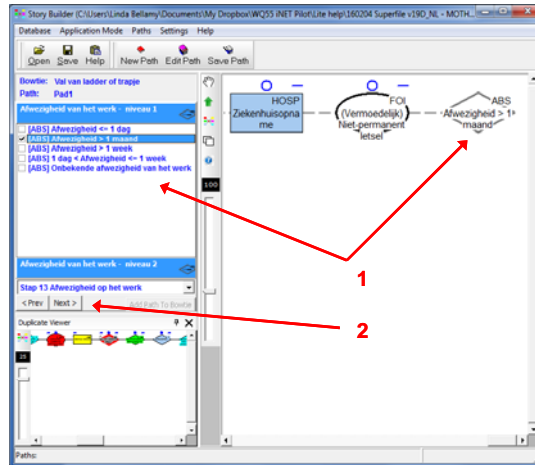
S12) Stap 12: Gevolgen

1. Selecteer wat er is gebeurd met het slachtoffer. De bijbehorende box zal in het pad verschijnen.
2. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



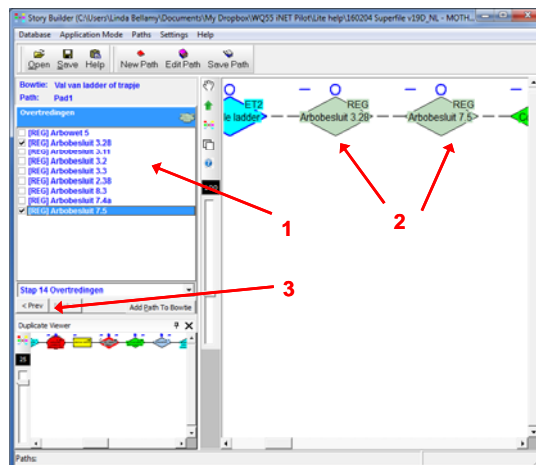
S13) Stap 13: Afwezigheid van het werk

1. Selecteer de duur van afwezigheid van het werk.
De bijbehorende box zal in het pad verschijnen.
2. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



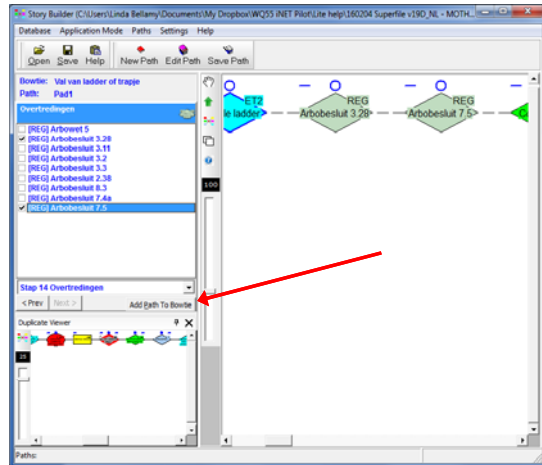
S14) Stap 14: Overtredingen

1. Selecteer alle overtredingen door op de vakjes naast de betreffende regelgeving te klikken (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. Je selecties worden op de juiste plaats in het pad in het rechter venster weergegeven. Let op: overtredingen verschijnen aan de linker kant van de Bowtie.
3. Klik "Prev" als je terug wilt naar vorige stappen.



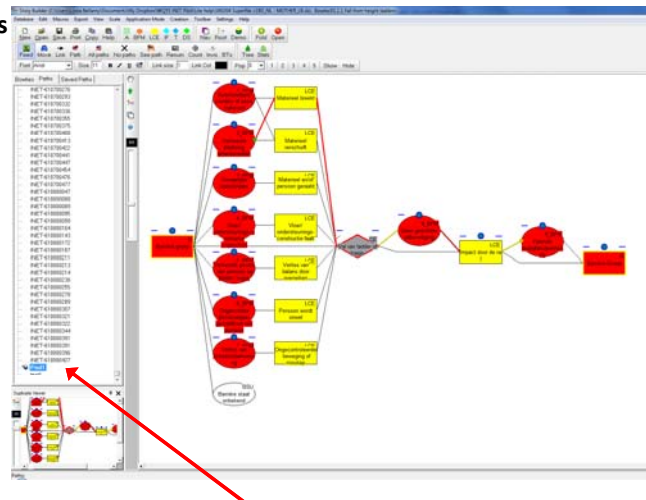
H) Een pad toevoegen aan de Bowtie

Klik op "Add Path To Bowtie" om je pad toe te voegen aan de Bowtie voor het betreffende evenement in Storybuilder. Je gaat dan automatisch naar de Expert modus.



Je pad in Expert-modus

Wanneer je een pad in Lite-modus creëert dan kun je dit vervolgens toevoegen aan de Bowtie aan het eind van het proces. De applicatie schakelt over naar de Expert-modus en toont het pad.



Centrale menubalk

1. Gebruik het handje om met de afbeelding te slepen, maar niet om paden of boxen te selecteren.
2. Gebruik de cursor om boxen te selecteren. Klik met de rechter muisknop op een box om naar het menu te gaan.
3. Gebruik de root-knop om de gebeurtenis te centreren.
4. Gebruik de Duplicate viewer om te schakelen met de "duplicate viewer" scherm links onderin je Storybuilder scherm.
5. Gebruik de help-knop om het help menu te openen.
6. Gebruik de schuifregelaar om de afbeelding in of uit te zoomen.

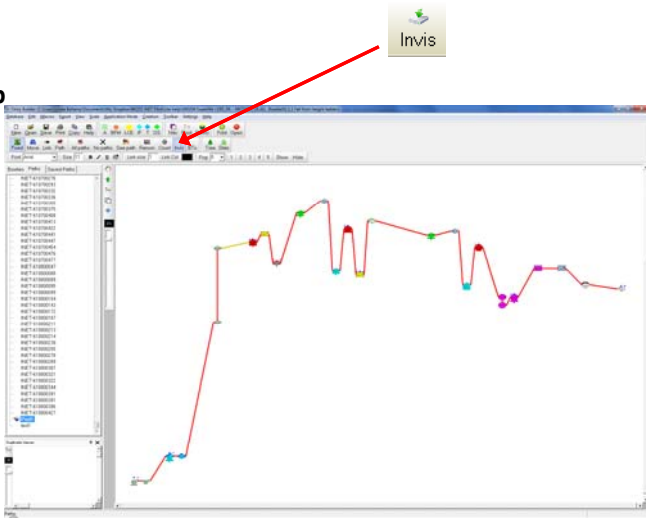
Het openen van de Bowtie

Gebruik de knoppen om delen van de Bowtie te tonen of te verbergen.

1. Maakt het pad zichtbaar
2. Vouwt de hele structuur in
3. Opent de structuur (dit heeft geen invloed op de pop-ups).
4. Laat alle pop-ups zien.
5. Verbergt alle pop-ups.

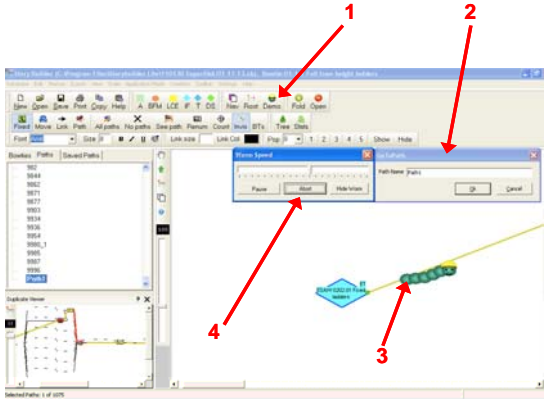
Onzichtbaarheidsknop

Klik op de Onzichtbaarheidsknop (Invis) om alle boxen die niet in je pad staan uit te schakelen en zie alleen de boxen in je pad. Met deze knop kun je schakelen tussen het bekijken van de gehele bowtie en het bekijken van de individuele paden.



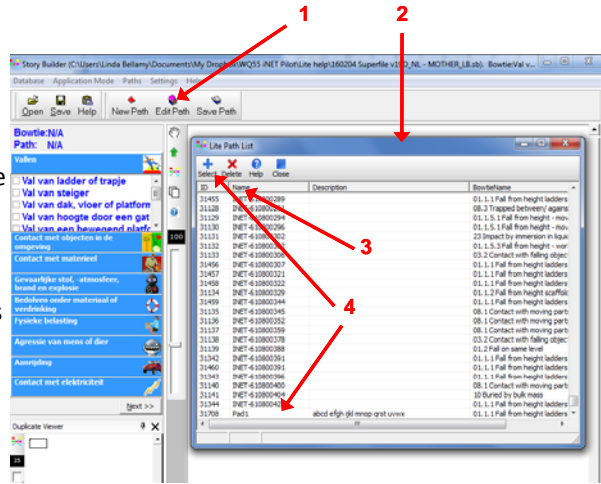
De Storybuilder Bookworm

1. Klik op "Demo"
2. Het Go To Path scherm verschijnt. Kies je pad en klik OK.
3. De Storybuilder WORM functie laat je pad zien door er langs te lopen.
4. Gebruik het Worm speed scherm om de snelheid van de WORM aan te passen of deze te pauzeren, of klik Abort om de demo te stoppen.



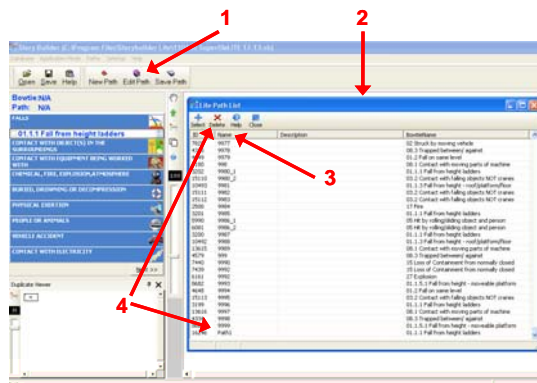
J) Wijzig je pad

1. Klik op "Edit Path"
2. Het Lite Path List scherm verschijnt.
3. Klik op "Name" om de lijst op naam te sorteren.
4. Klik op je pad in de lijst en klik vervolgens op "Select".



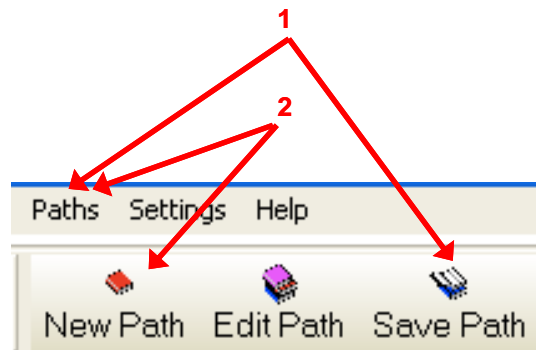
K) Verwijder je pad

1. Klik op "Edit Path"
2. Het Lite Path List scherm verschijnt.
3. Klik op "Name" om de pad lijst op naam te sorteren.
4. Klik op je pad en klik op "Delete".

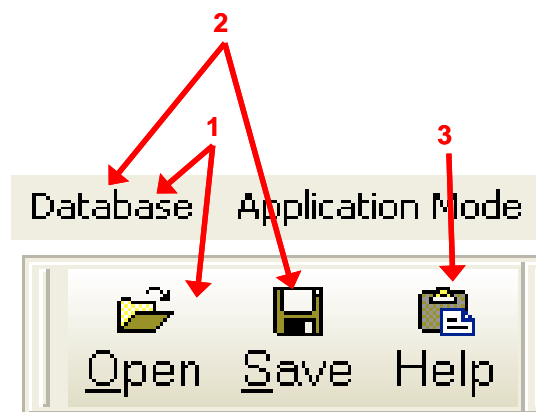


L) Nieuw pad, bewaar pad

1. Klik simpelweg op Save Path om je pad op ieder moment te bewaren, of gebruik het Path menu bovenaan je scherm (Paths > Save Current Path)
2. Klik simpelweg op "New Path" om een nieuw pad te maken, of gebruik het Paths menu bovenaan je scherm (Paths > New Path).

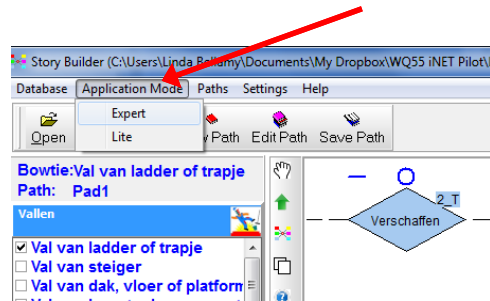
**M) Open/bewaar de database, open het help-menu**

1. Klik op "Open" om een andere database te openen, of gebruik het databasemenu (Database > Open).
2. Klik op "Save" om databases te bewaren (boxen en paden), of gebruik het database menu (Database > Save).
3. Klik op "Help" om het help-menu te openen.



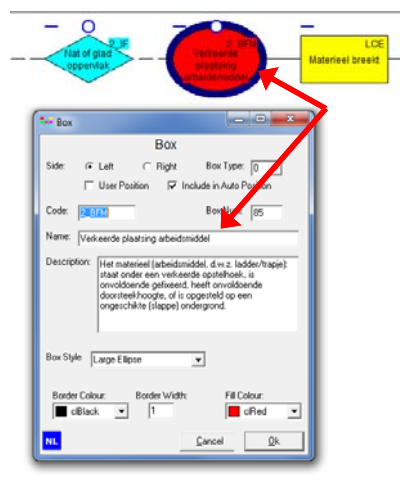
N) Applicatie modus

Gebruik het "Application Mode" menu om tussen de Storybuilder Lite en Expert modus te switchen.



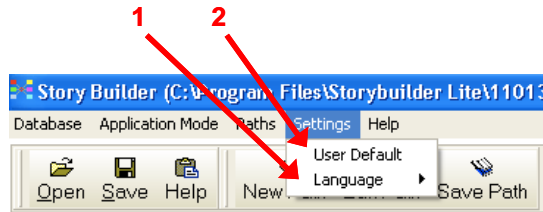
P) Een box wijzigen

Dubbelklik een box in je pad om die box te wijzigen. Je kunt de rand, het boxtype, de positie, de code, het nummer, de naam, de beschrijving, de stijl, de randkleur, de randbreedte en de vulkleur wijzigen... als je daarvoor kiest.

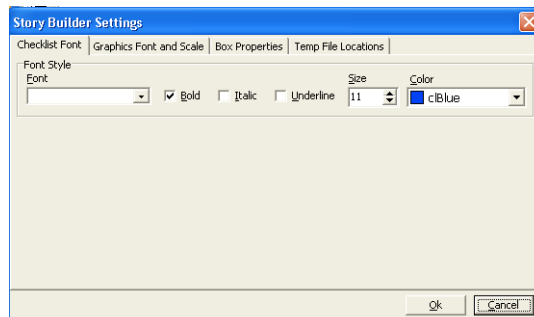


Instellingen

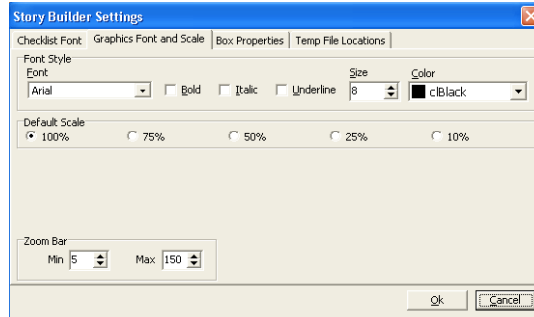
1. Klik op Settings > Language om tussen Engels (EN) en Nederlands (NL) te switchen.
2. Klik op Settings > User Default om het instellingen-scherm te openen.



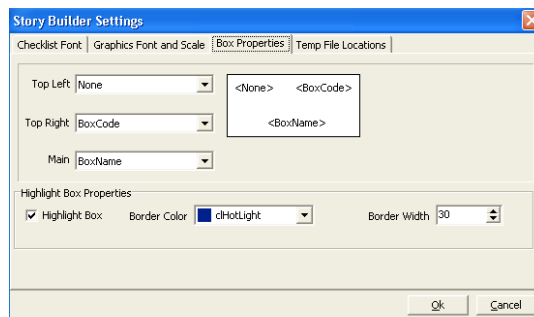
3. Gebruik het tabblad Checklist Font om het lettertype van de checklists in de Lite modus te veranderen.



4. Gebruik het tabblad Graphics Font and Scale om het uiterlijk van de grafische Bowties te wijzigen met betrekking tot het lettertype van de boxen, de standaard maat bij openen, de link lijnkleur (in de expert interface) en de randen van de zoom-balk.



5. Gebruik het tabblad Box Properties om te bepalen wat een box in het plaatje laat zien en hoe een box wordt gemarkeerd wanneer erop wordt geklikt.



6. Gebruik het tabblad Temp File Locations om de bewaarplek van de tijdelijke Story Builder Lite bestanden te veranderen. Dit is nuttig voor gebruikers met beperkte toegangsrechten. Tijdelijke bestanden kunnen niet bewaard worden op plaatsen waar de gebruiker geen toegang toe heeft.

Tijdelijke bestanden bevatten:

- SBLite.ini: bepaalt de plaats van de tijdelijke bestanden.
- Filename.tmp: een bestand dat wordt gemaakt van het Storybuilder bestand.
- Filename.ldb: een bestand dat wordt gemaakt van het Storybuilder bestand (MS access file).

