

Entdeckerwelten

# Handbuch Entdeckerwelten- Portal Version 3.1

## PROJEKTBESCHREIBUNG

Version	1.0
Datum	02.04.2025

<b>1</b>	<b>ÜBER DIESES HANDBUCH .....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>VORAB - TIPPS ZUR INHALTLICHEN KONZEPTION .....</b>	<b>6</b>
2.1	Der rote Faden .....	6
2.2	Zielgruppe .....	6
2.3	Die Streckenführung.....	6
2.3.1	Achtung .....	6
2.4	Medien.....	7
<b>3</b>	<b>DER WEG ZU IHRER TOUR.....</b>	<b>8</b>
3.1	Schritt 1: Ein Content-Package erstellen und bearbeiten.....	8
3.1.1	Überblick .....	8
3.1.2	Neues Content-Package erstellen (nur Administrator).....	8
3.1.3	Content-Package öffnen .....	9
3.1.4	Exkurs: Hinweise zum Löschen von Content-Packages (nur Administrator).....	10
3.2	Schritt 2: Inhalte erstellen.....	10
3.2.1	Informationseinträge erstellen.....	10
3.2.2	Touren erstellen.....	11
3.3	Schritt 3 (Optional): Spiele hinzufügen.....	11
3.4	Schritt 4: Angaben zu Impressum und Datenschutz hinterlegen.....	11
3.5	Schritt 5: Styling (nur Administrator).....	12
3.6	Schritt 6: Das Content-Package testen.....	12
3.6.1	Content-Packages zum Test bereitstellen.....	12
3.6.2	Das Content-Package in die Entdeckerwelten-App laden.....	13
3.7	Schritt 7: Das Content-Package final veröffentlichen (nur Administrator).....	15
3.7.1	Content-Package bereitstellen .....	15
3.7.2	Zugriff auf die Inhalte.....	17
<b>4</b>	<b>INFORMATIONSEINTRÄGE ERSTELLEN UND BEARBEITEN.....</b>	<b>22</b>
4.1	Neuen Informationseintrag erstellen.....	22
4.2	Informationseintrag bearbeiten.....	22
4.2.1	Reiter „Texte“ .....	23
4.2.2	Reiter „Medien“ .....	23
<b>5</b>	<b>TOUREN ERSTELLEN UND BEARBEITEN .....</b>	<b>24</b>
5.1	Neue Tour erstellen.....	24
5.2	Tour bearbeiten.....	25
5.2.1	Reiter „Texte“ .....	26
5.2.2	Reiter „Medien“ .....	27
5.2.3	Reiter „Strecke“ .....	28
5.2.4	Reiter „POIs“ .....	37
5.2.5	Für Fortgeschrittene: Reiter „Einstellungen“ .....	39
5.3	POIs anlegen und bearbeiten.....	39
5.3.1	Einen POI erstellen .....	40
5.3.2	POI bearbeiten.....	41

<b>6</b>	<b>SCHNITZELJAGDEN UND QUIZ-TOUREN ERSTELLEN.....</b>	<b>47</b>
6.1	Spiele erstellen und bearbeiten .....	47
6.1.1	Neues Spiel erstellen.....	47
6.1.2	Spiel bearbeiten.....	48
6.2	Quiz konfigurieren.....	52
6.2.1	Reiter „Fragen“.....	52
6.2.2	Für Fortgeschrittene: Reiter „Quizeinstellungen“ .....	52
6.3	Quiz-Fragen erstellen und bearbeiten.....	54
6.3.1	Neue Frage erstellen .....	54
6.3.2	Quiz-Frage bearbeiten .....	54
<b>7</b>	<b>EXKURS: DER STRECKEN-EDITOR .....</b>	<b>61</b>
7.1.1	Neue Strecke zeichnen.....	62
7.1.2	Streckenverlauf bearbeiten.....	64
<b>8</b>	<b>EXKURS: POI ERKENNUNG .....</b>	<b>67</b>
8.1.1	GPS-Erkennung.....	67
8.1.2	QR-Code .....	67
8.1.3	Auswahl über die POI-Liste .....	69
8.1.4	Für Fortgeschrittene: NFC-Information .....	69
8.1.5	Für Fortgeschrittene: Beacons .....	69
8.1.6	Aktionen im Falle einer POI-Erkennung.....	46
<b>9</b>	<b>EXKURS: APP-STYLING .....</b>	<b>70</b>
9.1	Bilder anpassen.....	70
9.1.1	Eigener Splashscreen.....	70
9.1.2	Logo Seitenmenü .....	71
9.1.3	Zusätzliches Logo Seitenmenü .....	71
9.1.4	Hintergrund Detailansicht.....	72
9.2	Farbkonfiguration.....	73
9.2.1	Farben einstellen.....	73
9.2.2	Optionen.....	73
9.3	Medieneinstellungen.....	77
9.3.1	Bildeinstellung / Videoeinstellungen „ausfüllen“ .....	77
9.3.2	Bildeinstellung / Videoeinstellungen „ganz anzeigen“ .....	78
9.3.3	Video immer im Vollbild starten .....	79
<b>10</b>	<b>MEDIEN-GRÖÖE UND FORMATE.....</b>	<b>79</b>
10.1	Thumbnails.....	79
10.2	Bilder.....	79
10.3	Videos.....	79
10.4	Audios.....	79
10.5	360Grad Ansicht.....	80
10.6	3D-Modell.....	80
<b>11</b>	<b>HINWEISE ZUR LIZENZIERUNG .....</b>	<b>81</b>

11.1	Lizenzen in Entdeckerwelten .....	81
11.2	Überblick über Ihr Lizenzpaket (nur Administrator) .....	81
11.3	Lizenz Upgrade (nur Administrator) .....	82
<b>12</b>	<b>BENUTZERVERWALTUNG (NUR ORGANISATIONEN, NUR ADMINISTRATOR).....</b>	<b>83</b>
12.1	Modul „Benutzer“ .....	83
12.1.1	Reiter „Stammdaten“ .....	83
12.1.2	Reiter „Zugriffsrechte“ .....	84

## 1 ÜBER DIESES HANDBUCH

Das vorliegende Handbuch bezieht sich auf das Entdeckerwelten-Portal in Version 3.1

Wenn Sie neu mit den Entdeckerwelten starten und eine erste Tour erstellen möchten, folgen Sie den Anweisungen in Kapitel 2 „Der Weg zu Ihrer Tour“. Von hier aus führen Sie Verlinkungen zu weiteren Kapiteln, in denen Sie umfassende Erläuterungen zu allen Funktionen des Entdeckerwelten-Portals finden.

Alle mit „Für Fortgeschrittene“ gekennzeichneten Kapitel enthalten die Beschreibung von Funktionen und Einstellungen, die Sie treffen können, die aber für die grundsätzliche Funktion nicht zwingend notwendig sind.

Zu Beginn empfehlen wir Ihnen, hier die vom System vorgegebenen Standard-Einstellungen nutzen.

Funktionen, die mit „nur Administrator“ gekennzeichnet sind, sind nur zugänglich, wenn Sie über Administrator-Rechten verfügen.

## 2 VORAB - TIPPS ZUR INHALTLICHEN KONZEPTION

Bevor Sie beginnen, finden Sie hier Wissenswertes und Tipps zur Konzeption Ihrer Tour.

### 2.1 Der rote Faden

Haben Sie erst einmal begonnen, die Tour und die darin enthaltenen Sehenswürdigkeiten festzulegen, werden Ihnen sicher immer neue Stationen und Punkte einfallen, die Sie erwähnen möchten. Damit Ihre Tour für Ihre Anwender homogen und gut durchdacht wirkt, sollten Sie für Ihre Tour ein konkretes Thema festlegen.

Gleichen Sie alle Inhalte mit diesem Thema ab. Passen die Inhalte noch dazu?

### 2.2 Zielgruppe

Einer der wichtigsten Punkte bei der Konzeption Ihrer Tour ist die Auswahl der Zielgruppe. Legen Sie im Vorfeld fest, welche Anwender Ihre Tour nutzen sollen und überlegen Sie, welche Form der Inhaltsaufbereitung diese Gruppe ansprechen wird.

Wenn Sie z.B. eine Tour für Jugendliche oder junge Erwachsene konzipieren möchte, sollten Sie besonders auf Medien wie Audios oder Videos und weniger auf Texte setzen.

Gleichen Sie Medien und Sprache immer wieder mit den Bedürfnissen Ihrer Zielgruppe ab.

### 2.3 Die Streckenführung

Wenn Sie eine Tour planen, legen Sie die Streckenführung, wenn irgend möglich, nicht nur per Karte oder am PC fest. Überlegen Sie sich die Streckenführung genau und versuchen Sie, nicht „nur“ die einzelnen POIs zu verbinden.

Sie sollten unbedingt die Strecke selbst laufen. Stolperfallen, Barrikaden, aktuelle Sperrungen oder eine unattraktive Umgebung lassen sich oft erst vor Ort erkennen.

Überlegen Sie auch, ob Ihre Streckenführung für Ihre Zielgruppe geeignet ist. Eine Schulklasse hat andere Ansprüche an Begehrbarkeit und Sicherheit der Strecke als geübte Wanderer.

Denken Sie auch an die Verkehrssicherung! Wer ist für die Strecke verantwortlich? Schicken Sie die NutzerInnen der App nicht in eine gefährliche Situation, indem Sie die Strecke z.B. entlang einer Fahrstraße auslegen.

#### 2.3.1 Achtung

Bitte achten Sie unbedingt auf eine korrekte Streckenführung.

Streckenverläufe, die Ihre Nutzer quer durch Häuserzeilen, Schrebergärten oder Bachläufe führen, haben oft zur Folge, dass das Vertrauen in die App verloren geht. Schlimmstenfalls wird die ganze App im Store als „unbrauchbar“ bewertet.

Achten Sie unbedingt darauf, dass die gesamte Strecke gefahrlos gegangen werden kann. Meiden Sie unbedingt Landstraßen ohne Bürgersteige oder getrennte Fußgängerwege, selbst, wenn Sie die Straßen als wenig befahren einschätzen.

Achten Sie darauf, dass Bahngleise ungefährdet und nur an den dafür vorgesehen Stellen überquert werden müssen.

## 2.4 Medien

Medien wie Audios oder Videos machen Ihre Tour erst interessant. Bedenken Sie aber auch, dass niemand gerne lange Texte auf dem Smartphone liest. Ebenso wird kaum ein Nutzer sich auf einer Wanderung oder einem Museumsbesuch mehrminütige Videos ansehen wollen oder die langen Ladezeiten in Kauf nehmen, die hochaufgelöste Fotos unter Umständen mit sich bringen. Und denken Sie auch daran: je länger und damit speicherintensiver die Medien sind, desto länger dauert der Download und desto höher ist der Platzbedarf des Downloads auf dem Smartphone. Wir empfehlen nicht mehr als 30 MB für eine Tour!

Prüfen Sie Ihre Medien darauf, ob Sie zielgruppengerecht und dem Einsatz angemessen sind und beachten Sie unsere Tipps zur [Mediengröße](#) und Auflösung.

## 3 DER WEG ZU IHRER TOUR

### 3.1 Schritt 1: Ein Content-Package erstellen und bearbeiten

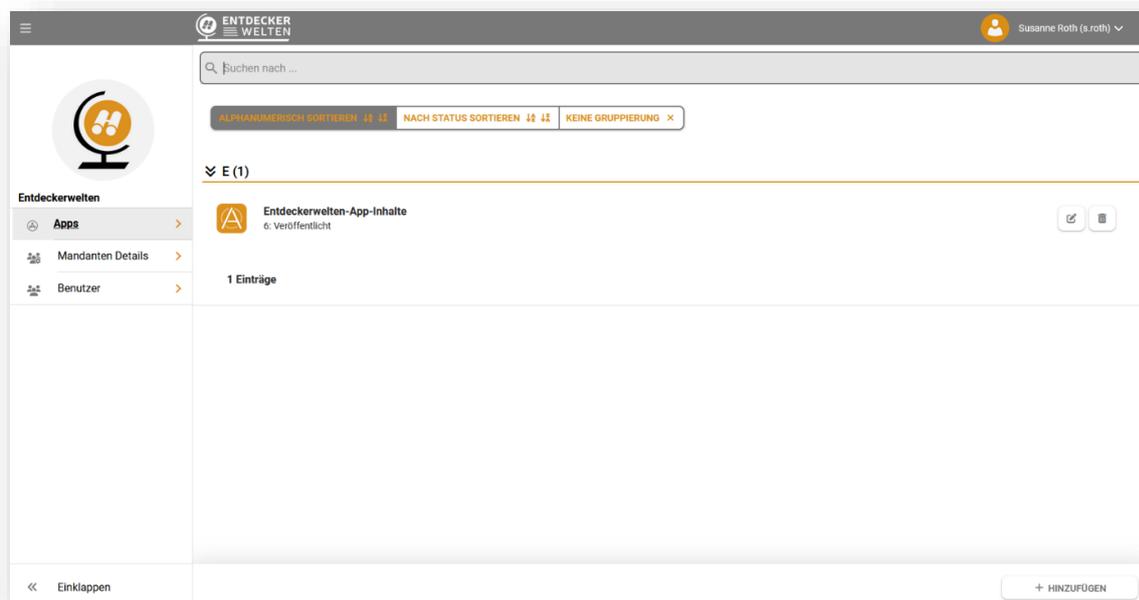
Ein Content-Package repräsentiert den Inhalt Ihrer Entdeckerwelten-App. Hier legen Sie alle Inhalte Ihrer App an. Durch das Veröffentlichen eines Content-Packages werden die erstellten Inhalte anschließend zur Nutzung in der App bereitgestellt.

Bitte beachten Sie, dass ein Content-Packages nur von einem Administrator erstellt, gelöscht oder veröffentlicht werden kann. Alle anderen Nutzer haben das Recht, Inhalte wie Touren oder Informationspunkte innerhalb des Content-Packages zu erstellen und zu bearbeiten.

#### 3.1.1 Überblick

Wechseln Sie in das Modul „Apps“.

Hier finden Sie eine Liste mit allen Content-Packages, die für Ihren Mandanten bereits angelegt wurden. Über diese Ansicht können Sie Content-Packages erstellen, bearbeiten und löschen.



- Klicken Sie am rechten unteren Bereich auf den Button „Hinzufügen“.

#### 3.1.2 Neues Content-Package erstellen (nur Administrator)

- Name der App: Vergeben Sie einen Namen
- Unterstützte Sprachen: Wählen Sie, in welchen Sprachen Ihre App genutzt werden kann. Zur Verfügung stehen deutsch, französisch und / oder englisch.

Bitte beachten Sie, dass die Texte und Medien in allen gewählten Sprachen zur Verfügung stehen müssen.

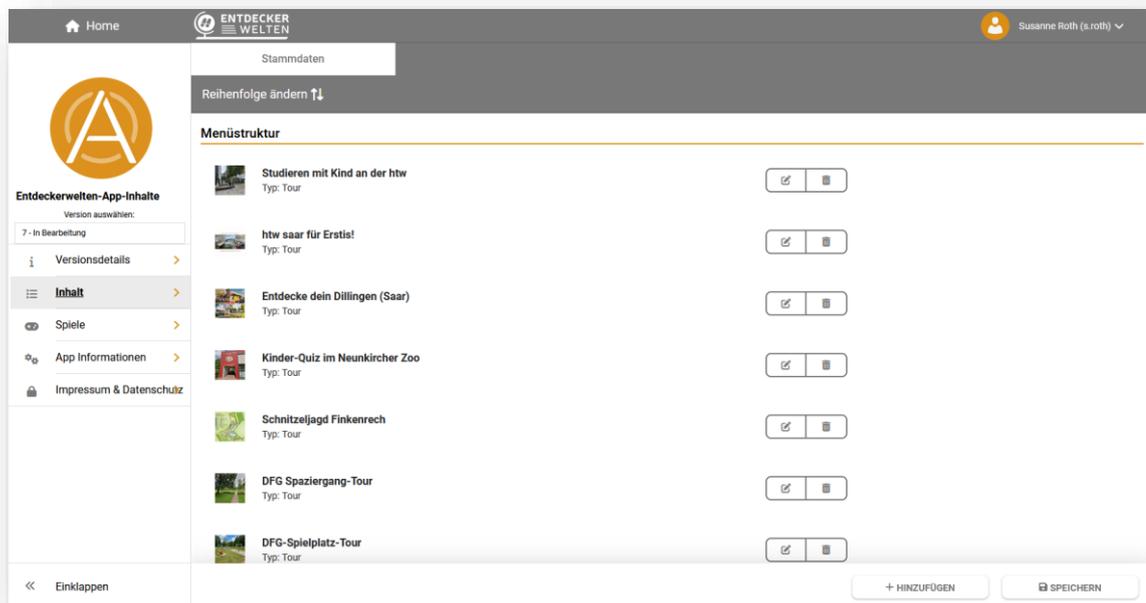
- Speichern Sie das neue Content-Package ab.

The screenshot shows the 'Entdeckerwelten' user interface. On the left is a navigation menu with 'Entdeckerwelten' and sub-items 'Apps', 'Mandanten Details', and 'Benutzer'. The main content area is titled 'Stammdaten' and contains a form for app configuration. The form has two main sections: 'App Informationen' and 'Veröffentlichungseinstellungen'. The 'App Informationen' section contains: 'Name der App\*' (text input, 0/30), 'Ist Privat?' (checkbox), 'Unterstützte Sprachen' (dropdown menu showing 'Deutsch'), 'Typ\*' (dropdown menu showing 'Wanderapp'), and 'Bearbeitungsmodus\*' (dropdown menu showing 'einfache Bearbeitung'). The 'Veröffentlichungseinstellungen' section contains: 'Zielformat des Exports\*' (dropdown menu showing 'Version 3') and 'Benutzerdefiniertes URL-Schema' (text input showing 'entdeckerwelten://', 18/30). At the bottom right of the form is a 'SPEICHERN' button. The top right of the page shows the user 'Susanne Roth (s.roth)'.

### 3.1.3 Content-Packages öffnen

Zum Öffnen des Content-Packages klicken Sie den Eintrag in der Übersicht an. Das Content-Package öffnet sich im Modul „Inhalte“.

Um zurück zur Übersicht zu gelangen, klicken Sie ganz oben in der Ansicht auf den „Home“- Button.



### 3.1.4 Exkurs: Hinweise zum Löschen von Content-Packages (nur Administrator)

- Das Löschen eines Content-Packages ist unumkehrbar! Vor dem Löschen müssen Sie daher Ihr Passwort eingeben.
- Löschen Sie Content-Packages nur, wenn Sie sich absolut sicher sind, dass Sie die Inhalte nicht mehr benötigen.
- Das Löschen eines Content-Packages löscht nicht die bestehenden Exporte. Die Inhalte sind weiterhin verfügbar.

## 3.2 Schritt 2: Inhalte erstellen

Ein Content-Package kann folgende Inhalte enthalten

- Eine oder mehrere Entdeckerwelten-Tour(en)
- Informationseinträge (optional)

### 3.2.1 Informationseinträge erstellen

Informationseinträge sind Einträge im App-Menü, die Informationen zur App, den Urhebern oder sonstigen wissenswerte Fakten enthalten können.

Hinweise zum Erstellen und Bearbeiten von Informationseinträgen finden Sie [Informationseinträge erstellen und bearbeiten](#)

### 3.2.2 Touren erstellen

Touren sind das Herzstück Ihrer Entdeckerwelten-App. Sie führen Ihre Nutzer zu den verschiedenen Sehenswürdigkeiten.

Pro Content-Package können Sie mehrere Touren erstellen

Hinweise zum Erstellen und Bearbeiten von Touren finden Sie [Touren erstellen und bearbeiten](#)

### 3.3 Schritt 3 (Optional): Spiele hinzufügen

Das Entdeckerwelten-System bietet Ihnen die Möglichkeit Ihre Touren mit Quiz-Elementen zu verbinden. Nutzer der App können entscheiden, ob sie die Tour als Quiz-Tour mit Spiel-Element oder als reine Informations-Tour nutzen wollen.

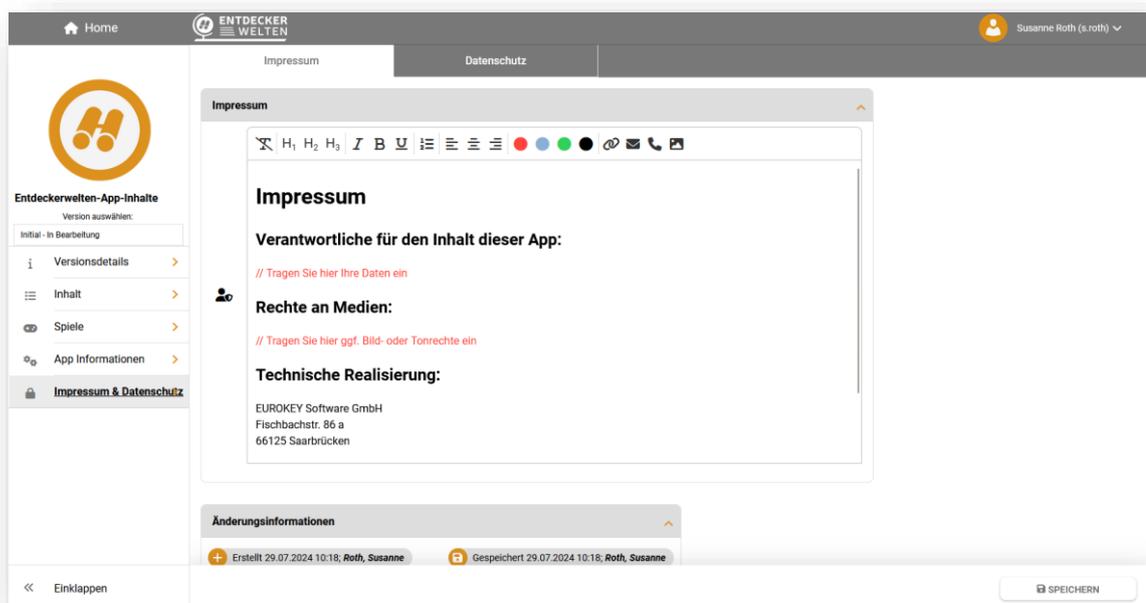
Hinweise zum Erstellen und Bearbeiten von Spielen finden Sie [Schnitzeljagden und Quiz-Touren erstellen](#)

### 3.4 Schritt 4: Angaben zu Impressum und Datenschutz hinterlegen

Im Portal finden Sie eine Vorlage für das Impressum und die Datenschutzerklärung. Rufen Sie dazu Ihr Content-Package auf und wechseln Sie auf den Reiter „Impressum & Datenschutz“.

Füllen Sie hier die rot markierten Felder mit Ihren Angaben aus.

Beachten Sie insbesondere die korrekt Quellen-Angabe zu den Bild- und Medienrechten sowie die korrekte Angabe Ihres Datenschutzverantwortlichen.



## 3.5 Schritt 5: Styling (nur Administrator)

Über das Modul „Styling“ können Sie später das Aussehen Ihrer App beeinflussen. Legen Sie hier Hintergrundfarben sowie Schriftfarbe und Bilder fest.

Eine genaue Beschreibung finden Sie unter [Exkurs: APP-Styling](#).

## 3.6 Schritt 6: Das Content-Package testen

Nachdem Sie alle Touren und Inhalte aufgebaut haben, empfehlen wir Ihnen dringend, alle Inhalte vor Ort selbst zu testen. Dazu bietet Ihnen das Entdeckerwelten-System die Möglichkeit Ihr Content-Package direkt in die Entdeckerwelten-App zu laden und auszutesten ohne dass die Inhalte für Dritte zugänglich sind.

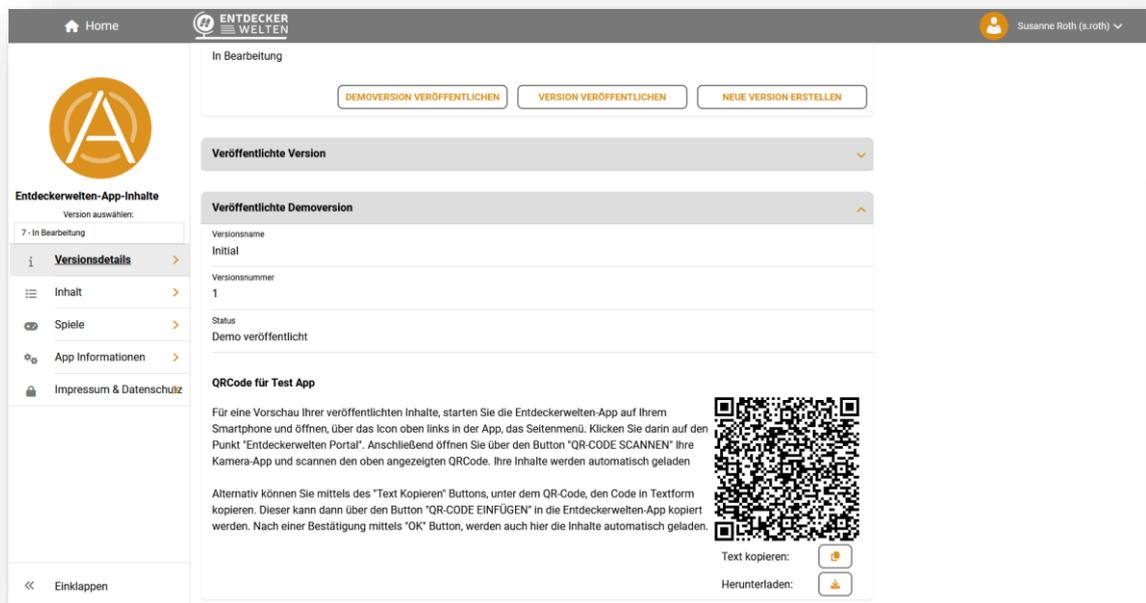
### 3.6.1 Content-Packages zum Test bereitstellen

Um ein Content-Package zum Test bereitzustellen, wählen Sie das Content-Package an und wechseln Sie auf den Reiter „Versionsdetails“ und klicken Sie auf den Button „Demoversion veröffentlichen“.

**Hinweis:**

- Bitte beachten Sie, dass der Vorgang je nach Größe Ihres Content-Packages und der Anzahl der Medien etwas dauern kann. Ein Fortschrittsbalken zeigt Ihnen den aktuellen Stand und Sie werden per Mail benachrichtigt, wenn der Vorgang abgeschlossen ist.

Nach Veröffentlichung des Content-Packages und Aktualisierung des Browsers, finden Sie im Abschnitt „Veröffentlichte Demoversion“ einen QR-Code, über den Sie Ihr Content-Package in die Entdeckerwelten-App laden können.



Alle Inhalte, die im Demo-Modus veröffentlicht werden, sind nur über den QR-Code zugänglich und können von anderen Nutzern nicht eingesehen werden.

### 3.6.1.1 Versionierung

Bitte beachten Sie, dass Sie nach dem Erstellen einer Demo-Version, die exportierte Version gesperrt ist. Um weiter arbeiten zu können, müssen Sie eine neue Version Ihres Content-Packages erstellen müssen. Wechseln Sie dazu bitte zu „Versionsdetails“ und klicken Sie auf den Button „Neue Version erstellen“.

### 3.6.2 Das Content-Package in die Entdeckerwelten-App laden

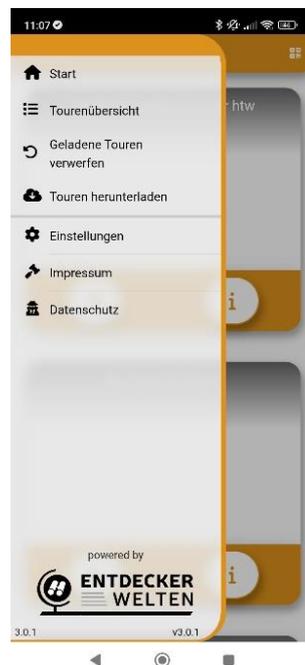
- Falls Sie die Entdeckerwelten-App noch nicht installiert haben, holen Sie das nun nach. Suchen Sie im Google Play Store oder dem Apple App-Store nach der App „Entdeckerwelten“. Laden Sie die App herunter und installieren Sie sie. Anschließend öffnen Sie die App.
- Tippen Sie im oberen rechten Bereich auf das Scanner-Symbol.



- Scannen Sie den QR-Code, den Sie im Abschnitt „Veröffentlichte Demoversion“ finden.  
**Hinweis:** Sie müssen der App dazu möglicherweise Zugriff auf die Kamera geben.
- Stimmen Sie dem Wechseln der Inhalte zu



Nach Abschluss Ihrer Tests können Sie über das Side-Menü der App die Original-Inhalte wieder laden.

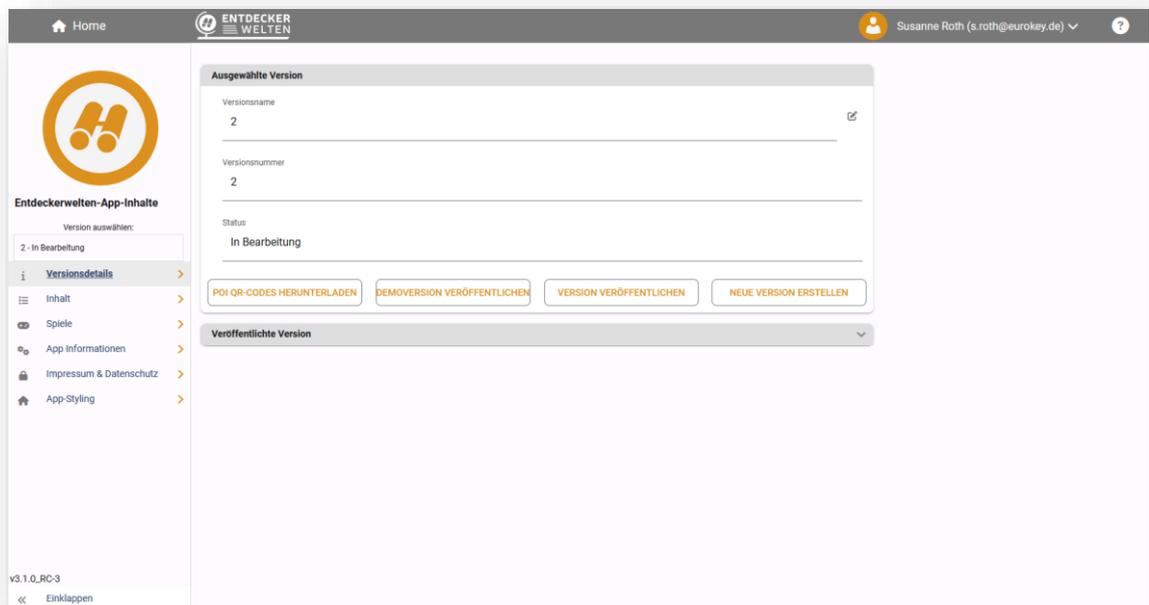


## 3.7 Schritt 7: Das Content-Package final veröffentlichen (nur Administrator)

Nach Abschluss alle Arbeiten veröffentlichen Sie Ihr Content-Package final und stellen die Inhalte damit Ihren Nutzern zur Verfügung.

### 3.7.1 Content-Package bereitstellen

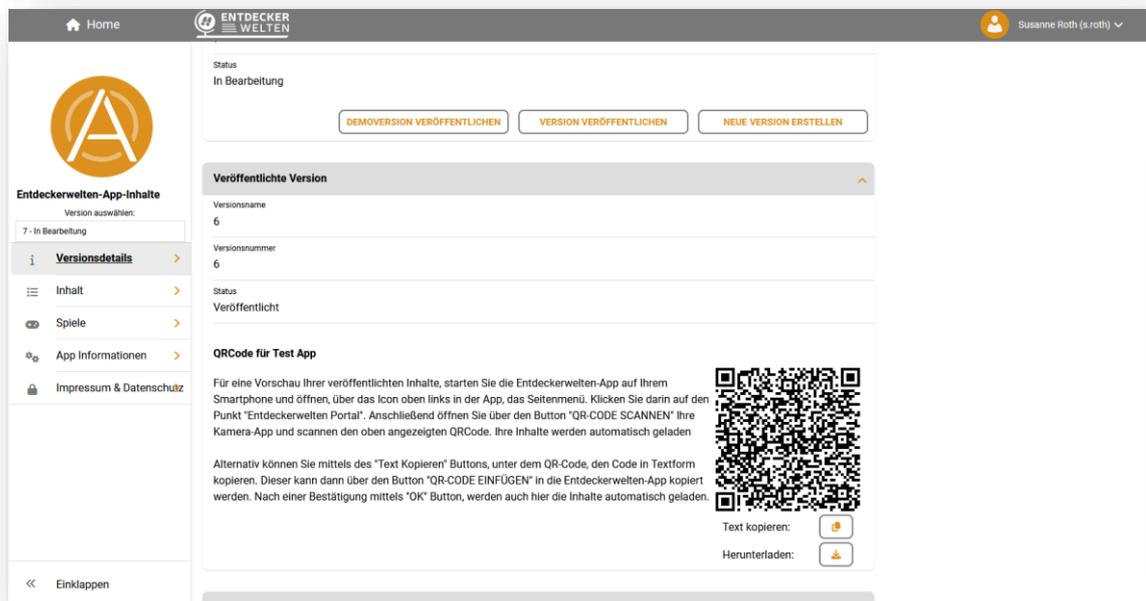
Zur Veröffentlichung wählen Sie „Versionsdetails“ an und klicken Sie dort auf den Button „Version veröffentlichen“.



#### Hinweis:

- **Bitte beachten Sie, dass Sie mit dieser Aktion bestehende produktiv Veröffentlichungen überschreiben.**
- Bitte beachten Sie, dass der Vorgang je nach Größe Ihres Content-Packages und der Anzahl der Medien etwas dauern kann. Ein Fortschrittsbalken zeigt Ihnen den aktuellen Stand und Sie werden per Mail benachrichtigt, wenn der Vorgang abgeschlossen ist.

Nach Veröffentlichung des Content-Packages und Aktualisierung des Browsers, finden Sie im Abschnitt „Veröffentlichte Demoversion“ einen QR-Code, über den Sie Ihr Content-Package in die Entdeckerwelten-App laden können.



### 3.7.1.1 Versionierung

Bitte beachten Sie, dass Sie nach dem Erstellen einer Version, die exportierte Version gesperrt ist. Sollten Sie zu einem späteren Zeitpunkt Änderungen am Content-Package machen wollen, müssen Sie zunächst eine neue Version Ihres Content-Packages erstellen. Wechseln Sie dazu bitte zu „Versionsdetails“ und klicken Sie auf den Button „Neue Version erstellen“.

## 3.7.2 Zugriff auf die Inhalte

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie Ihre Nutzer Zugriff auf die Inhalte erhalten können:

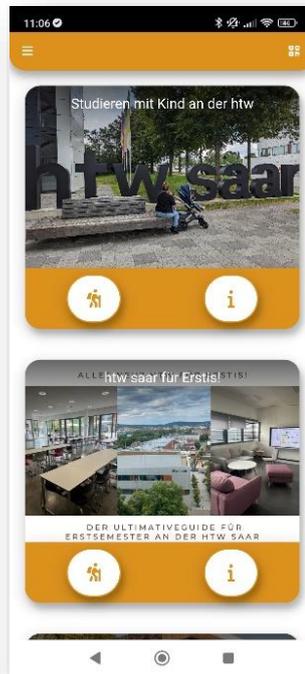
### 3.7.2.1 Die eigene App

Verfügen Sie über eine individuelle App, die von EUROKEY für Sie erstellt wurde, ist Ihre App automatisch mit den exportierten Inhalten Ihres Content-Packages verknüpft. Alles was Sie tun müssen, ist Ihr Content-Package im Portal final zu exportieren. Enthält Ihre App bereits eine frühere Version Ihres Content-Packages, werden die Inhalte bei der Veröffentlichung automatisch aktualisiert.

### 3.7.2.2 Die Entdeckerwelten-App

Verfügen Sie nicht über eine individuelle App, können Sie Ihren Nutzern einen QR-Code zur Verfügung stellen, über den sie alle Inhalte direkt in die Entdeckerwelten-App laden können.

- Dazu muss die Entdeckerwelten-App installiert sein. Ihre Nutzer finden sie kostenlos in den Stores von Google und Apple.
- Im oberen rechten Bereich befindet sich ein Scanner-Symbol



- Stellen Sie Ihren Nutzern, den QR-Code zur Verfügung, den Sie im Entdeckerwelten-Portal unter „Versionsdetails – veröffentlichte Version“ finden. Mit dem Scan des QR-Codes werden die Inhalte in die Entdeckerwelten-App geladen.

Über das Side-Menü der App können die Original-Inhalte wieder geladen werden.

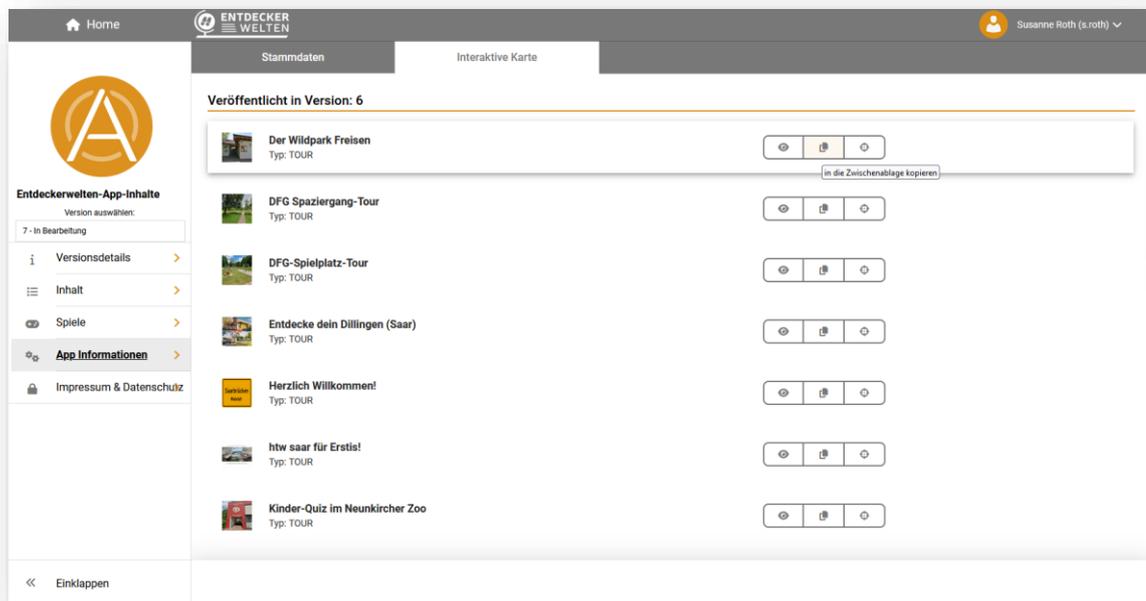


### 3.7.2.3 Die interaktive Karte

Alle Touren, die Sie über das Entdeckerwelten-Portal erstellen, können als interaktive Karte über einen Link auch direkt in Ihre Webseite eingebunden werden.

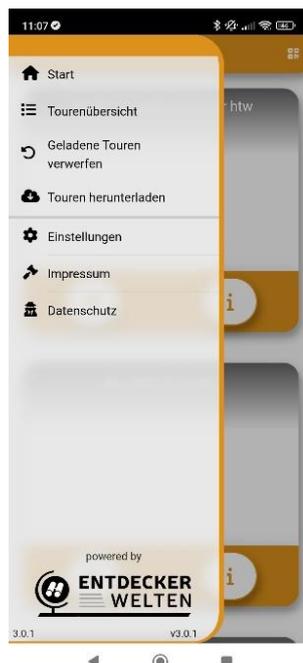
Die Links dazu finden Sie nach dem Veröffentlichen Ihres Content-Packages unter „App Informationen – interaktive Karte“.

Bitte beachten Sie, dass auch die interaktiven Karten bei der nächsten Veröffentlichung automatisiert aktualisiert werden.



### 3.7.2.4 Die Touren-Übersicht

Alle Touren, die Sie über das Entdeckerwelten-Portal erstellen, werden (sofern Sie nicht in Absprache mit EUROKEY als „privat“ gekennzeichnet wurden), zusätzlich in der Tourenübersicht veröffentlicht. Die Tourenübersicht finden Sie in der Entdeckerwelten-App unter dem Menü-Punkt Tourenübersicht.



Die Touren-Übersicht weist die App-Nutzer auf weitere Entdeckerwelten-Touren in ihrer Umgebung, sortiert nach der Entfernung zum aktuellen Standort oder nach dem Namen, hin.

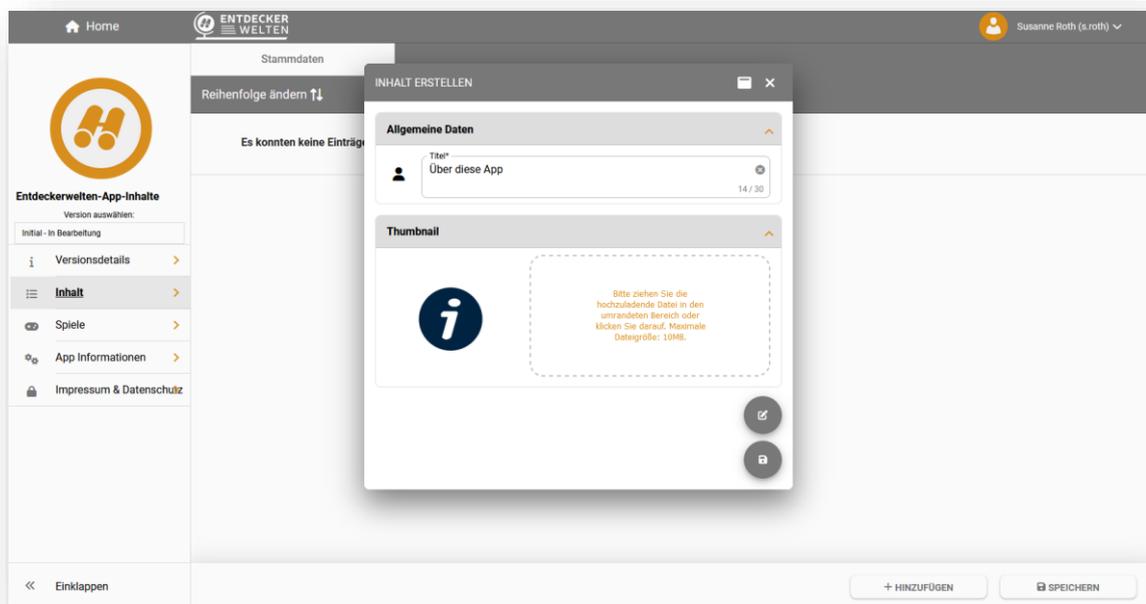


## 4 INFORMATIONSEINTRÄGE ERSTELLEN UND BEARBEITEN

Informationseinträge sind Menüpunkte in der App. Nutzen Sie Informationseinträge, um z.B. allgemeine Informationen zur App oder ihren Urhebern oder sonstiges Wissenswertes bereitzustellen.

### 4.1 Neuen Informationseintrag erstellen

- Wählen Sie zunächst Ihr Content-Package an und wechseln anschließend auf den Reiter „Inhalte“.
- Klicken Sie auf den +-Button des Inhaltsreiters und wählen Sie die Option „Informationseintrag“.



- Vergeben Sie anschließend einen Namen und laden Sie ein Vorschaubild hoch (optional). Das Vorschaubild wird im App-Menü angezeigt. (siehe [Thumbnails](#))
- Speichern Sie über den Speichern-Button ab. Alternativ können Sie über den Editieren-Button direkt zur Bearbeitung des Informationseintrages wechseln.

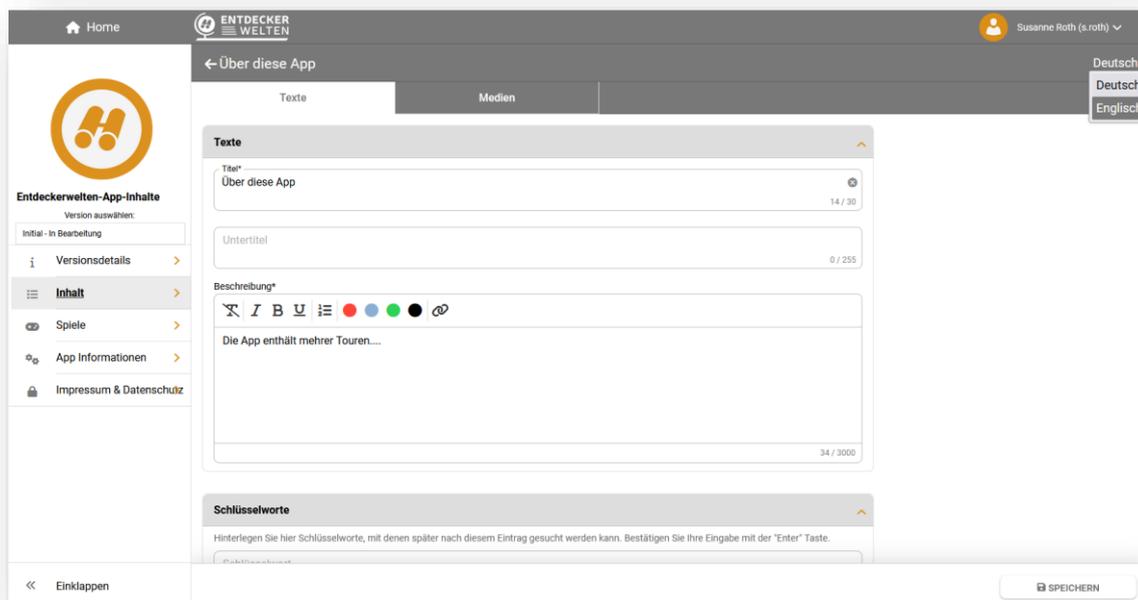
### 4.2 Informationseintrag bearbeiten

Klicken Sie den Informationseintrag an und wechseln Sie die Ansicht zur Bearbeitung eines Eintrages.

Wurde Ihr Content-Package mehrsprachig angelegt, finden Sie am oberen rechten Rand einen Button zum Umschalten der Sprache.

Bitte beachten Sie, dass Sie den Text in allen Sprachen eingeben müssen. Bilder, die Sie hochladen,

werden automatisch in allen Sprachen übernommen. Audios und Videos müssen Sie pro Sprache hinzufügen.

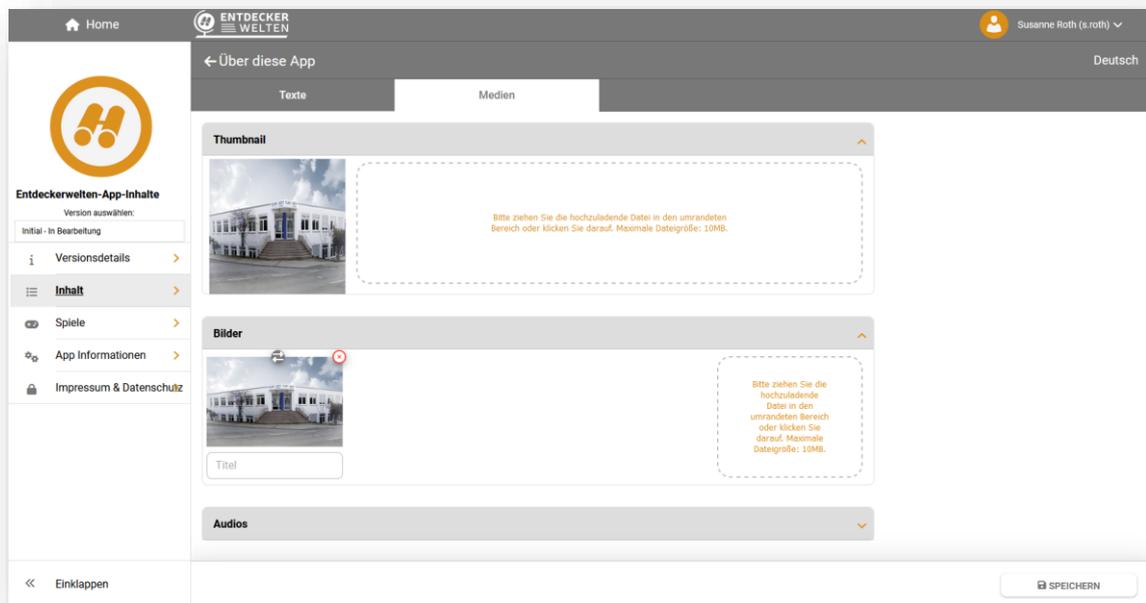


#### 4.2.1 Reiter „Texte“

- Beschreibung: Fügen Sie hier den Text Ihres Eintrages hinzu. Falls Sie die Texte in Word vorschreiben, achten Sie darauf, dass Sie keine Word-Formatierungen mitkopieren. Im Editor stehen Ihnen Formatierungsmöglichkeiten (bold, italic, Schriftfarbe) sowie eine Funktion zum Einfügen eines Textlinks zur Verfügung.
- Speichern Sie die Änderungen über den Speichern-Button rechts unten ab.

#### 4.2.2 Reiter „Medien“

- Über den Reiter „Medien“ fügen Sie Ihrem Eintrag Bilder, Audios, Videos hinzu.
- Öffnen Sie den jeweiligen Bereich auf und laden Sie die entsprechende Datei hoch.
- Zum Hochladen ziehen Sie die Datei aus Ihren Datei-Explorer in das markierte Feld auf der rechten Seite. Alternativ können Sie auch auf das Feld klicken und so Ihren Datei-Explorer öffnen.
- Beachten Sie die Hinweise zu [Mediengröße und -formate](#)
- Speichern Sie die Änderungen über den Speichern-Button rechts unten ab.

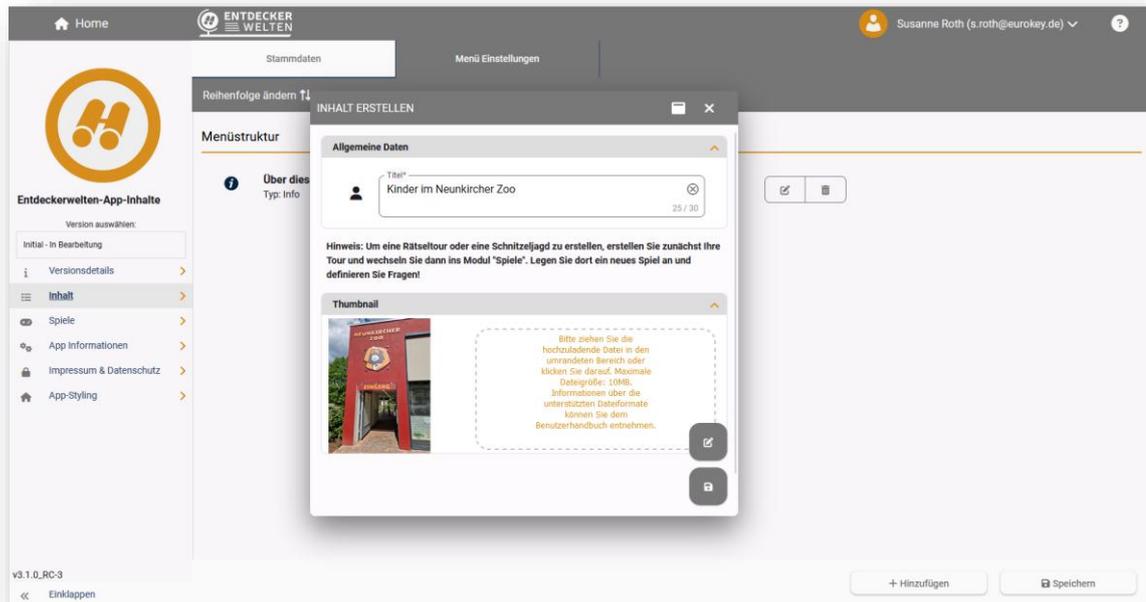


## 5 TOUREN ERSTELLEN UND BEARBEITEN

Touren sind das Herzstück jeder Entdeckerwelten-App und präsentieren Ihren Besuchern Ihre Inhalte und Sehenswürdigkeiten.

### 5.1 Neue Tour erstellen

- Wählen Sie zunächst Ihr Content-Package an und wechseln anschließend auf den Reiter „Inhalte“.
- Klicken Sie auf den +-Button des Inhaltsreiters und wählen Sie die Option „Tour“.
- Vergeben Sie anschließend einen Namen und laden Sie ein Vorschaubild hoch (optional). Das Vorschaubild wird im App-Menü angezeigt. (siehe [Thumbnails](#))
- Speichern Sie über den Speichern-Button ab. Alternativ können Sie über den Editieren-Button direkt zur Bearbeitung des Informationseintrages wechseln.

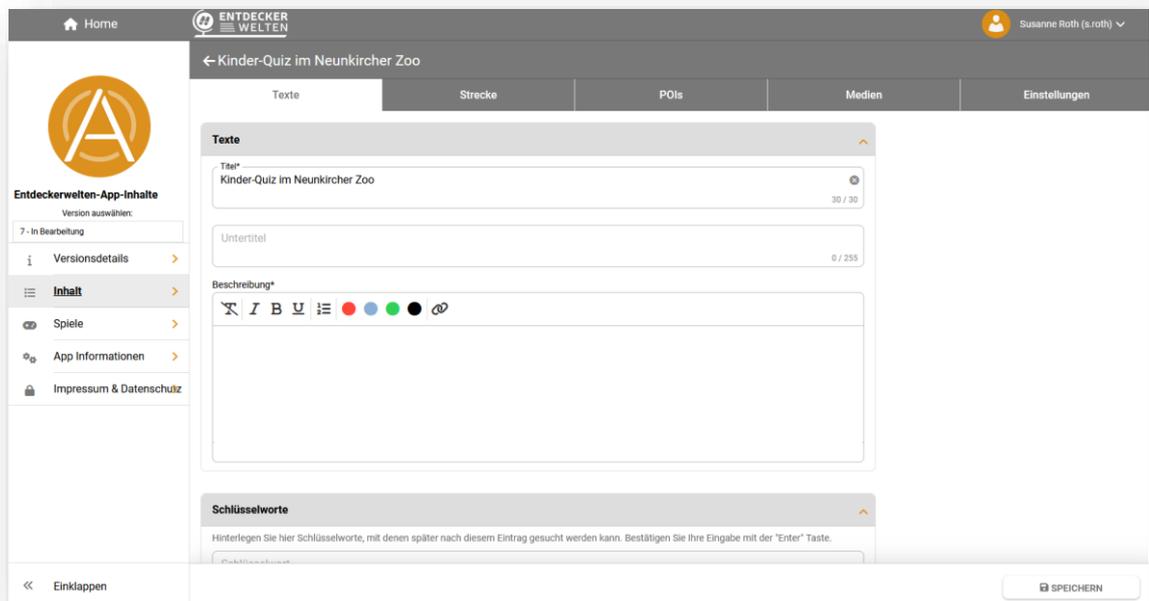


## 5.2 Tour bearbeiten

Klicken Sie die Tour an und wechseln Sie in die Ansicht zur Bearbeitung einer Tour.

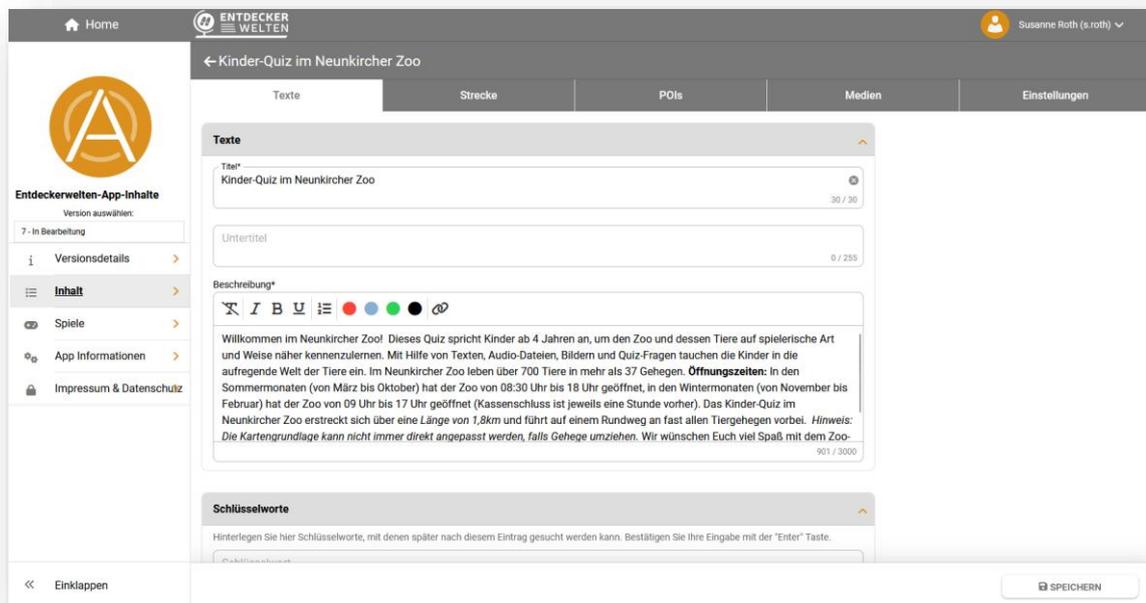
Wurde Ihr Content-Package mehrsprachig angelegt, finden Sie am oberen rechten Rand einen Button zum Umschalten der Sprache.

Bitte beachten Sie, dass Sie den Text in allen Sprachen eingeben müssen. Bilder, die Sie hochladen, werden automatisch in allen Sprachen übernommen. Audios und Videos müssen Sie pro Sprache hinzufügen.



## 5.2.1 Reiter „Texte“

- Beschreibung: Beschreiben Sie Ihre Tour und hinterlegen Sie ggf. wichtige Informationen zu Dauer und Ablauf der Tour. Falls Sie die Texte in Word vorschreiben, achten Sie darauf, dass Sie keine Word-Formatierungen mitkopieren. Im Editor stehen Ihnen Formatierungsmöglichkeiten (bold, italic, Schriftfarbe) sowie eine Funktion zum Einfügen eines Textlinks zur Verfügung.
- Schlüsselwörter: Schlüsselwörter erleichtern Ihren Nutzern das auffinden der Tour im Menü. Markieren Sie Ihre Tour z.B. als „für Kinder geeignet“, „barrierearm“ oder vergeben Sie Schlagworte wie „Natur“, „Kultur“ etc. Nach der Eingabe jedes Schlagwortes, müssen Sie mit Enter bestätigen



## 5.2.2 Reiter „Medien“

Über den Reiter „Medien“ fügen Sie Bilder, Audios, Videos, 360Grad-Ansichten und virtuelle Touren Ihrer Tour hinzu.

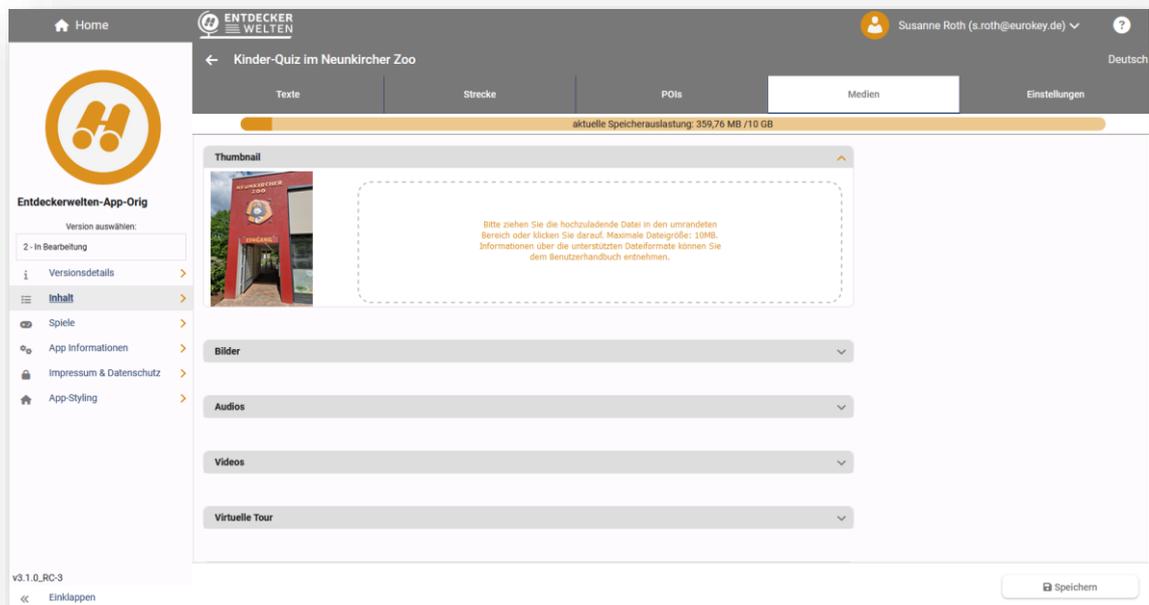
Im oberen Bereich des Reiters finden Sie eine Übersicht über die aktuelle Auslastung des Ihnen zur Verfügung stehenden Speicherplatzes.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass Sie keine Medien mehr hochladen können, wenn der Speicherplatz erschöpft ist.

Zum Hochladen eines Bildes, Audios etc. öffnen Sie den jeweiligen Bereich auf dem Reiter. Ziehen Sie die Datei aus Ihren Datei-Explorer in das markierte Feld auf der rechten Seite. Alternativ können Sie auch auf das Feld klicken und so Ihren Datei-Explorer öffnen.

Beachten Sie die Hinweise zu [Mediengröße und -formate](#).

Speichern Sie die Änderungen über den Speichern-Button rechts unten ab.



## 5.2.3 Reiter „Strecke“

Touren können sowohl mit einer vorgegebenen Streckenführung (z.B. Wandertouren oder Stadtführungen) als auch ohne vorgegebene Streckenführung (z.B. Indoor-Touren) konzipiert werden.

Haben Sie sich für eine Tour mit fester Streckenführung entschieden, können Sie auf dem Reiter „Strecke“ die Streckenführung festlegen.

Dazu haben Sie drei Möglichkeiten:

- Laden Sie eine bestehende GPX-Datei ins Portal hoch oder
- zeichnen die Strecke direkt im Portal in die Karte ein
- lassen Sie den Streckenverlauf durch das Portal generieren

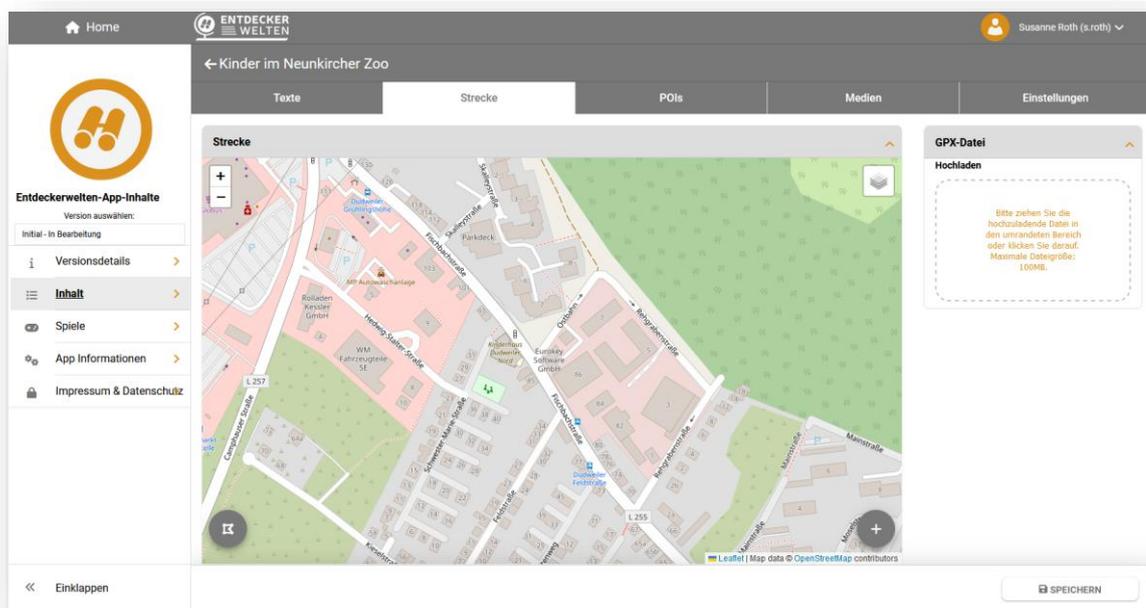
Beachten Sie bitte, dass eine feste Streckenführung nur für Outdoor-Touren mit GPS-Empfang möglich ist.

### 5.2.3.1 GPX-Datei hochladen

- Öffnen Sie den Datei-Explorer auf Ihrem PC und ziehen Sie eine Datei vom Format .gpx in das Feld auf der rechten Seite.
- Alternativ klicken Sie in das Feld. Es öffnet sich Ihr Datei-Explorer und Sie können die Datei auswählen.
- Nach dem Hochladen wird die Strecke im Portal hochgeladen. Sollte Ihre GPX-Datei POIs enthalten, werden auch diese ins Portal importiert.

### 5.2.3.1.1 Exkurs: Erstellen von GPX-Dateien

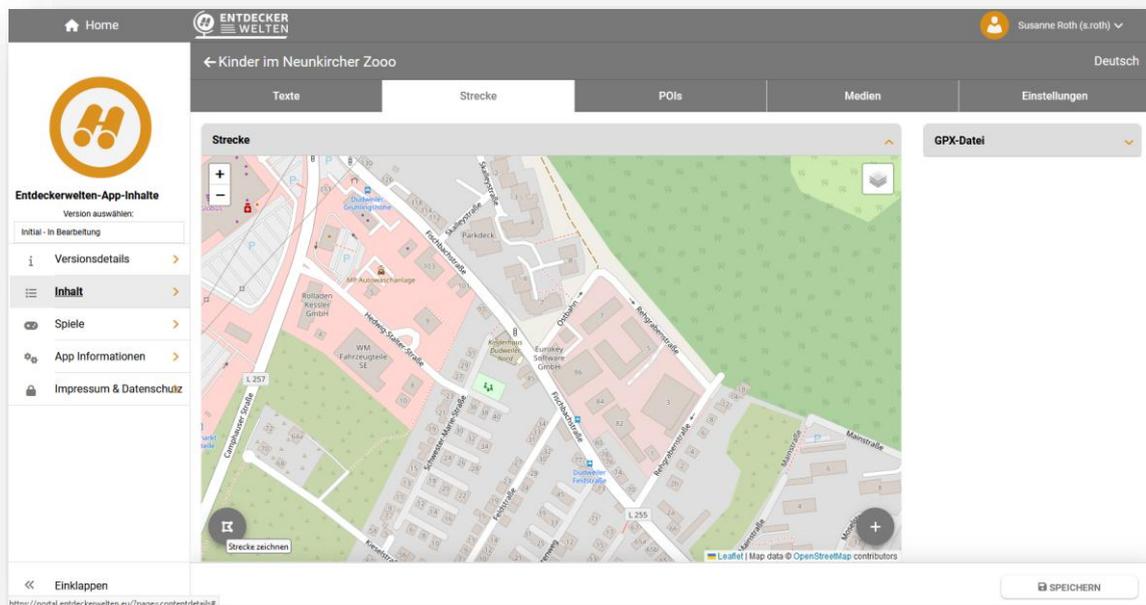
GPX-Dateien erstellen Sie am einfachsten, in dem Sie die Strecke vor Ort laufen und Ihre Bewegungen aufzeichnen. Dazu gibt es verschiedene Apps, die Sie dabei unterstützen.



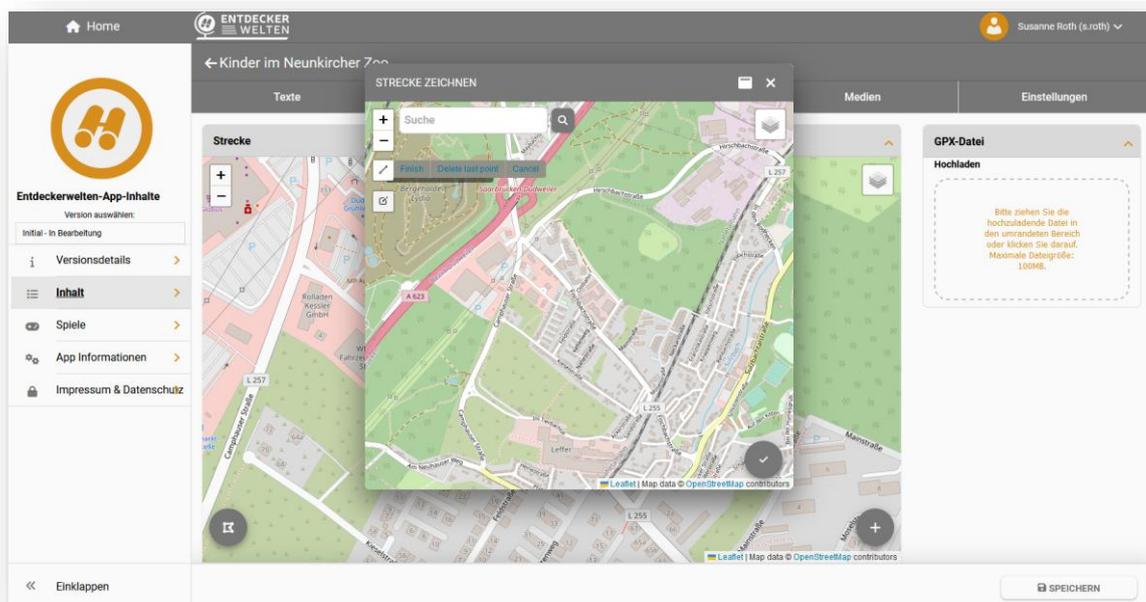
### 5.2.3.2 Strecke zeichnen und bearbeiten

Alternativ können Sie die Strecke direkt im Entdeckerwelten-Portal in die Karte einzeichnen.

Öffnen Sie dazu den Streckeneditor über das Strecken-Symbol am unteren linken Rand.



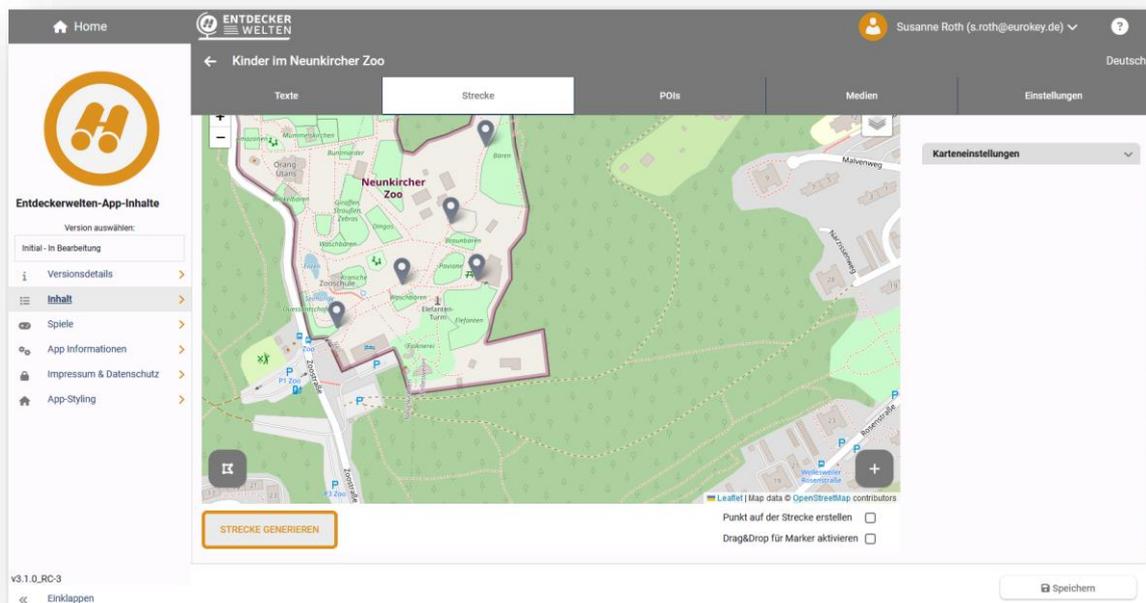
- Zeichnen Sie die Strecke im Editor ein (siehe [Exkurs: Der Strecken-Editor](#)) und speichern Sie anschließend den Streckenverlauf ab.



- Die Strecke wird auf der Karte in der Mitte des Reiters „Strecke“ angezeigt.
- Um den Streckenverlauf zu bearbeiten, öffnen Sie den Streckeneditor erneut.

### 5.2.3.3 Strecke generieren

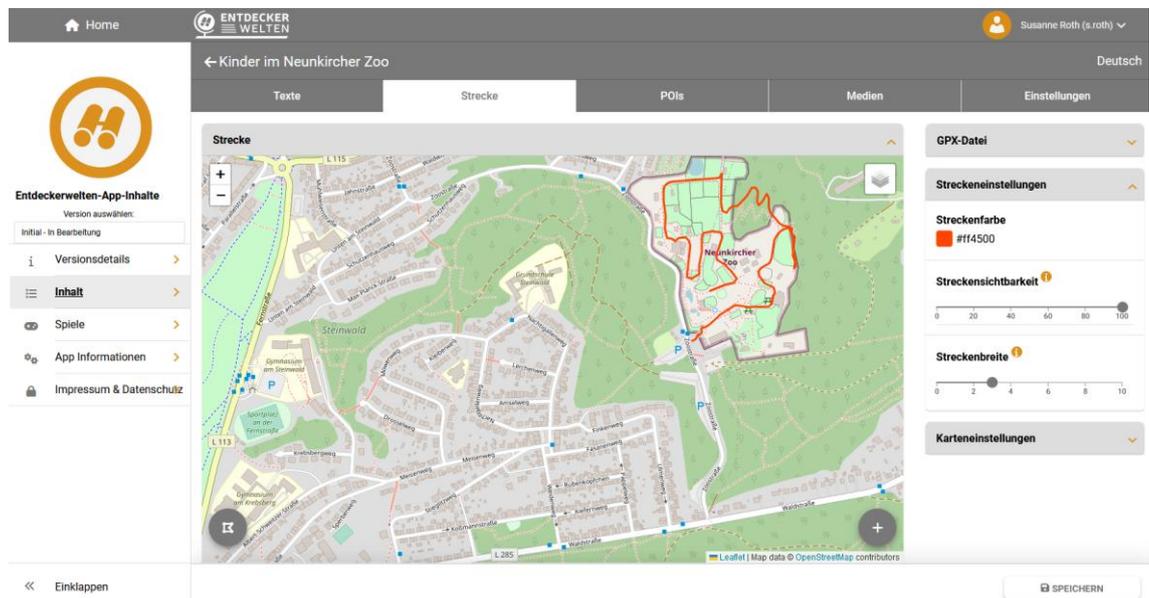
- Erstellen Sie zunächst die POIs. Nutzen Sie dazu entweder die Möglichkeiten auf dem Reiter „POIs“ oder erstellen Sie die POIs durch Klick auf die Karte (siehe [Einen POI erstellen](#)). Beachten Sie, dass die POIs über Geo-Koordinaten verfügen müssen.
- Klicken Sie dann auf den Button „Strecke generieren“ im Reiter „Strecke“.



- Die Strecke wird anhand der erstellten POIs generiert, wobei der Streckenverlauf durch die Reihenfolge der POIs bestimmt wird. Die Reihenfolge kann im Reiter "POIs" geändert werden.
- Im Anschluss können Sie die generierte Strecke über den [Streckeneditor](#) anpassen.

### 5.2.3.4 Strecken-Layout festlegen

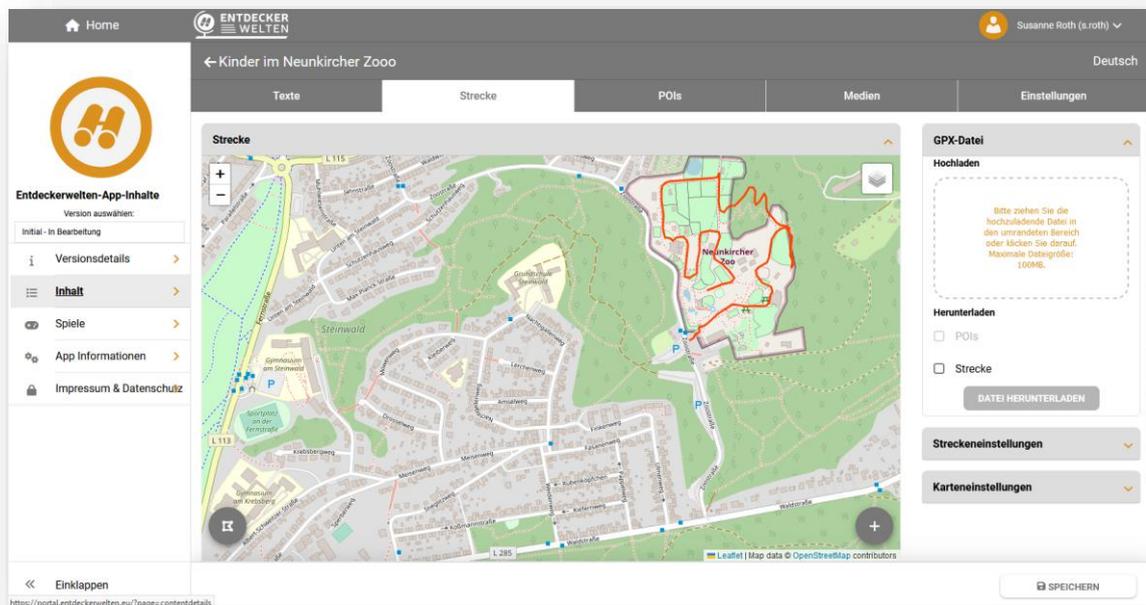
- Im rechten Bereich finden Sie verschiedene Einstellungsmöglichkeiten, über die Sie die Darstellung Ihrer Strecke in der App beeinflussen können.



- Streckeneinstellungen
  - o Streckenfarbe – Farbe der Streckenmarkierung
  - o Streckensichtbarkeit (Transparenz-Grad 0 = unsichtbar, 100 = deckend)
  - o Strecken-Breite – Breite der Streckenmarkierung
- Karteneinstellungen
  - o Startauflösung (= initiale Kartenauflösung beim Start der Tour, als Faustregel gilt, je kleinräumiger die Tour, desto größer die Startauflösung)
  - o Auflösungsgrenzen (minimale und max. Kartenauflösung)
- Position des Nutzers anzeigen: die Position des Nutzers wird auf der Karte in der App angezeigt

### 5.2.3.5 Strecke herunterladen

Sie können über die Buttons im rechten Bereich die Strecke als .gpx-Datei – wahlweise mit oder ohne die POIs – herunterladen.



### 5.2.3.6 Wegweiser erstellen und bearbeiten

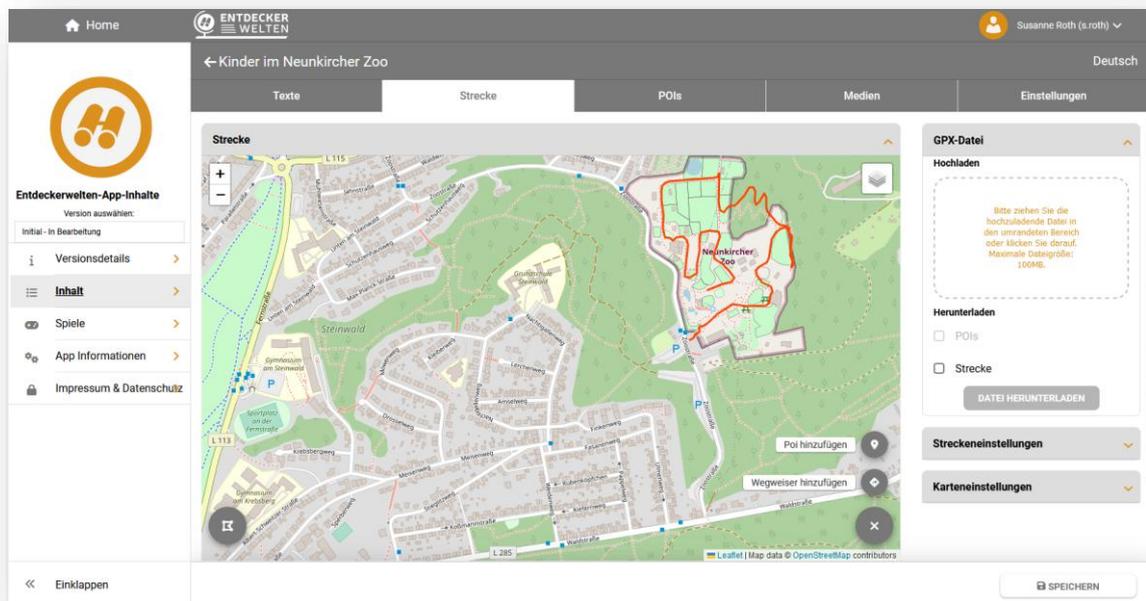
Wegweiser unterstützen Ihre Nutzer dabei sich auf der Strecke zurechtzufinden. Sie können vordefinierte Wegweiser nutzen oder Wegweiser mit eigenen Hinweisen erstellen.

#### 5.2.3.6.1 Vordefinierte Wegweiser nutzen

Das Entdeckerwelten-System enthält bei 5 vordefinierte Wegweiser:

- Halb rechts abbiegen
- Geradeaus
- Rechts abbiegen
- Links abbiegen
- Halb links abbiegen

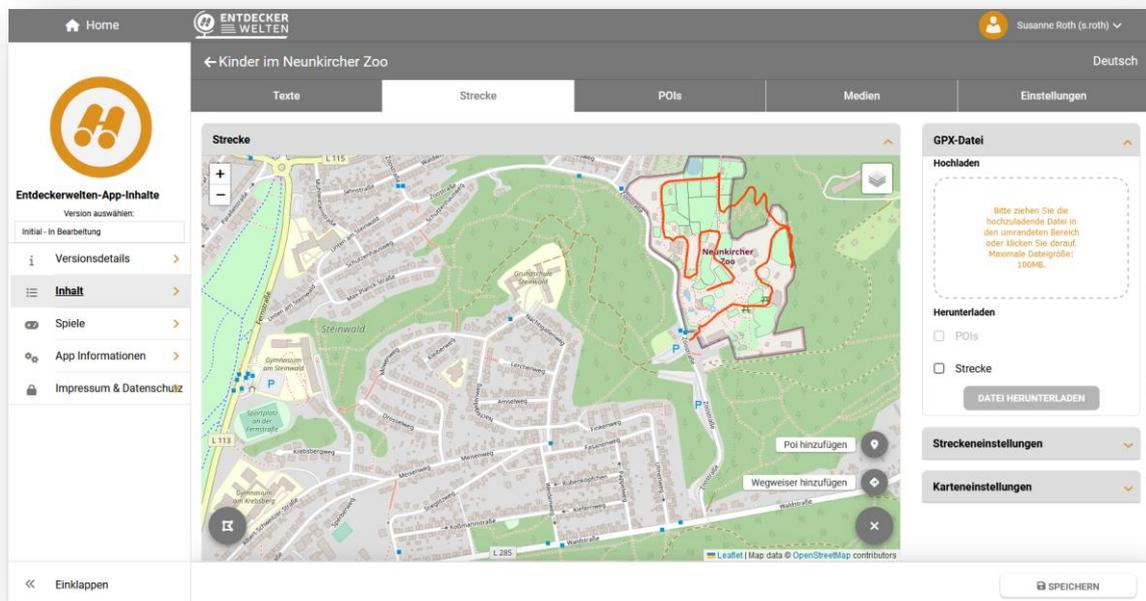
Um einen Wegweiser hinzuzufügen, aktivieren Sie den „Erstellen“-Modus, in dem Sie auf den Plus-Button im rechten unteren Kartenbereich klicken.



- Wählen Sie die Option „Wegweiser erstellen“
- Der Cursor Ihrer Maus ändert sich zu einem Fadenkreuz.
- Positionieren Sie den Wegweiser direkt auf der Karte und wählen Sie den Wegweiser aus.
- Es öffnet sich ein „Erstellen-Dialog“, in dem die Texte und Audios bereits in allen Sprachen Ihrer App vordefiniert sind. Über die Option „Marker Einstellungen“ im Erstellen-Dialog könne Sie festlegen, ob der Marker in der App angezeigt werden soll oder ob der Nutzer bei Erreichen des Wegweisers nur über einen Hinweis informiert werden soll.
- Speichern Sie den Wegweiser ab.

### 5.2.3.6.2 Eigene Wegweiser erstellen

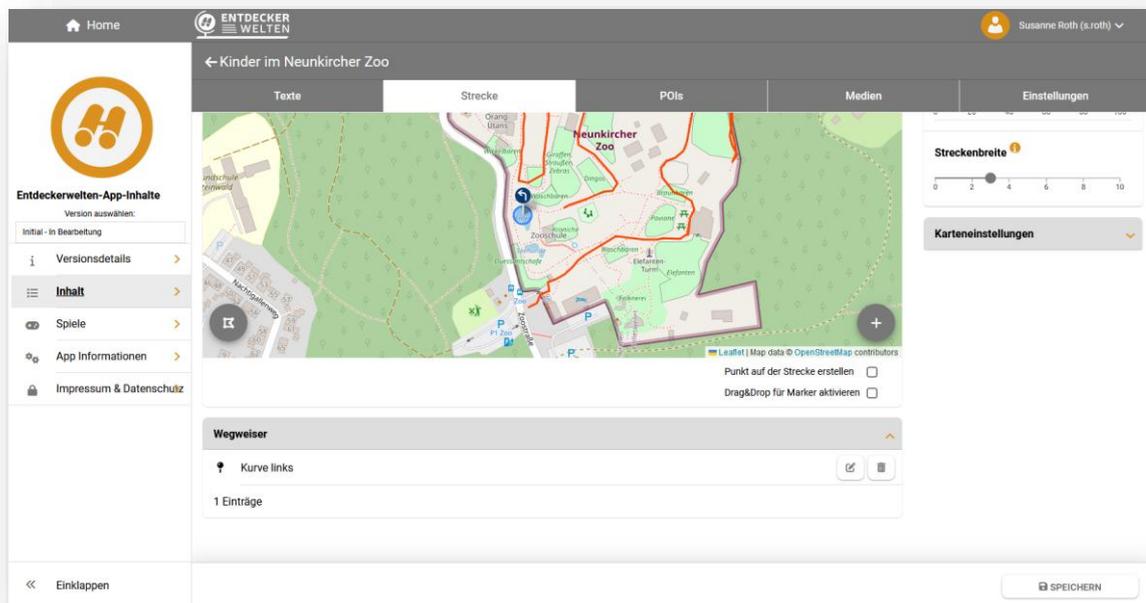
Neben den vordefinierten Wegweisern, haben Sie auch die Möglichkeit, Wegweiser mit eigenen Hinweisen zu erstellen. Dazu aktivieren Sie den „Erstellen“-Modus, in dem Sie auf den Plus - Button im rechten unteren Kartenbereich klicken.



- Wählen Sie die Option „Wegweiser erstellen“
- Der Cursor Ihrer Maus ändert sich zu einem Fadenkreuz.
- Positionieren Sie den Wegweiser direkt auf der Karte und wählen Sie die Option „manuelle Erstellung“
- Es öffnet sich ein „Erstellen-Dialog“, in dem Sie einen Hinweistext sowie ein entsprechendes Audio hinterlegen können. Bitte beachten Sie, dass Sie Text und Audio in allen, in ihrer App verfügbaren Sprachen, hinterlegen müssen.
- Über die Option „Marker Einstellungen“ im Erstellen-Dialog könne Sie festlegen, ob der Marker in der App angezeigt werden soll oder ob der Nutzer bei Erreichen des Wegweisers nur über einen Hinweis informiert werden soll.
- Speichern Sie den Wegweiser ab.

### 5.2.3.6.3 Wegweiser bearbeiten

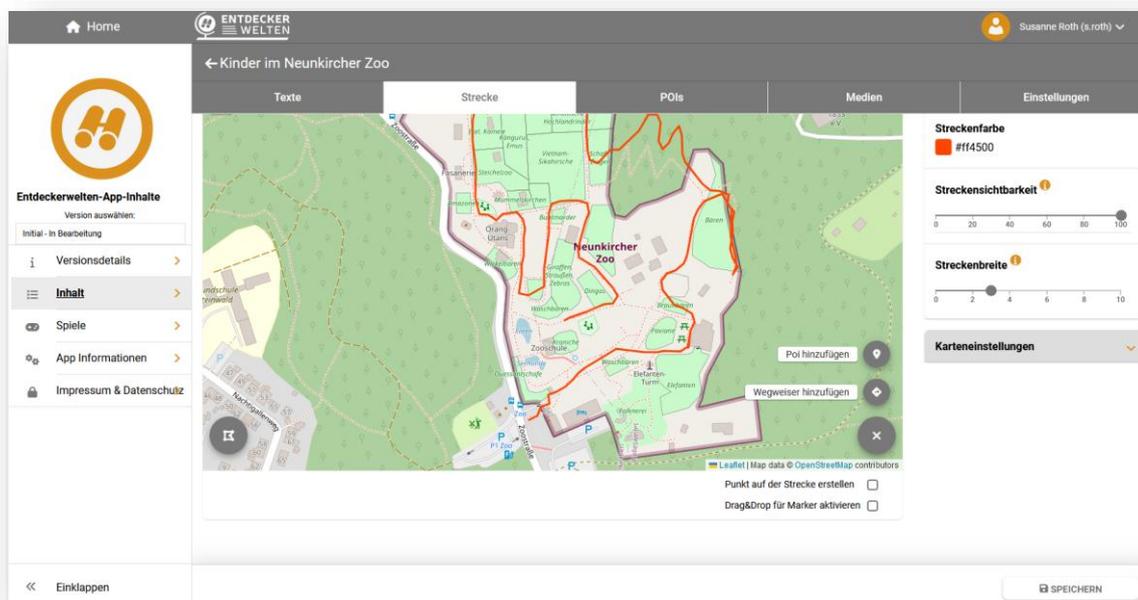
Im unteren Bereich des Reiters „Strecke“ finden Sie eine Liste der erstellten Wegweiser, über die Sie bereits erstellte Wegweiser bearbeiten und ggf. löschen können.



### 5.2.3.7 POIs hinzufügen

POIs (= Point of Interest) sind Stationen entlang der Strecke, die Ihre Sehenswürdigkeiten markieren. POIs im Outdoor-Bereich, die über GPS verortet werden sollen, können Sie direkt über die Karte hinzufügen. Für alle anderen POIs nutzen Sie bitte den [Reiter „POIs“](#)

- Um einen POI hinzuzufügen, aktivieren Sie den „Erstellen“-Modus, in dem Sie auf den Plus - Button im rechten unteren Kartenbereich klicken.
- Wählen Sie, ob Sie die Option „POI hinzufügen“.



- Der Cursor Ihrer Maus ändert sich zu einem Fadenkreuz.
- Positionieren Sie den POI auf der Karte
- Vergeben Sie einen Namen und laden Sie ein Vorschaubild ([Thumbnail](#)) hoch (optional). Die GPS-Koordinaten des POIs werden automatisch vom System vorbefüllt
- Speichern Sie den POI ab.

Mit einem Doppelklick können Sie den erstellten POI zur Bearbeitung öffnen. Weitere Hinweise zum Erstellen und Bearbeiten von POIs finden Sie unter [POIs anlegen und bearbeiten](#)

#### 5.2.3.8 Option „Punkt auf der Strecke erstellen“

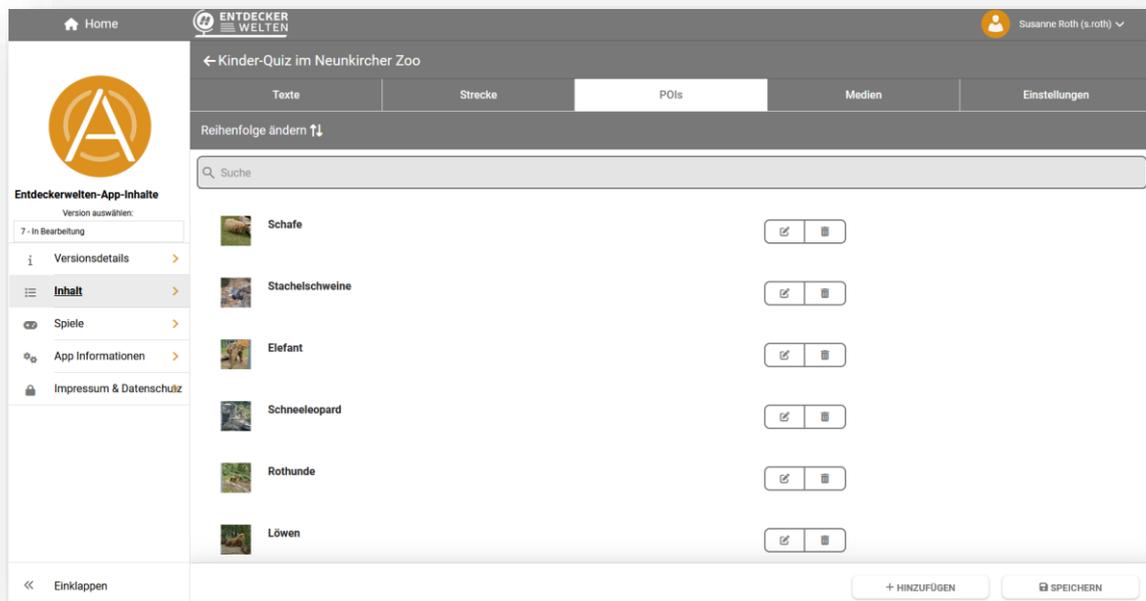
Wenn Sie diese Option aktivieren, werden POIs und Wegweiser immer direkt auf der Strecke verortet.

#### 5.2.3.9 Option „Drag&Drop für Marker aktivieren“

Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie die POIs und Wegweiser durch Drag&Drop auf der Karte neu positionieren. Ziehen Sie den zugehörigen Marker mit der Maus an die neue Position.

### 5.2.4 Reiter „POIs“

Auf diesem Reiter finden Sie eine Liste aller POIs, die Sie für Ihre Tour erstellt haben.



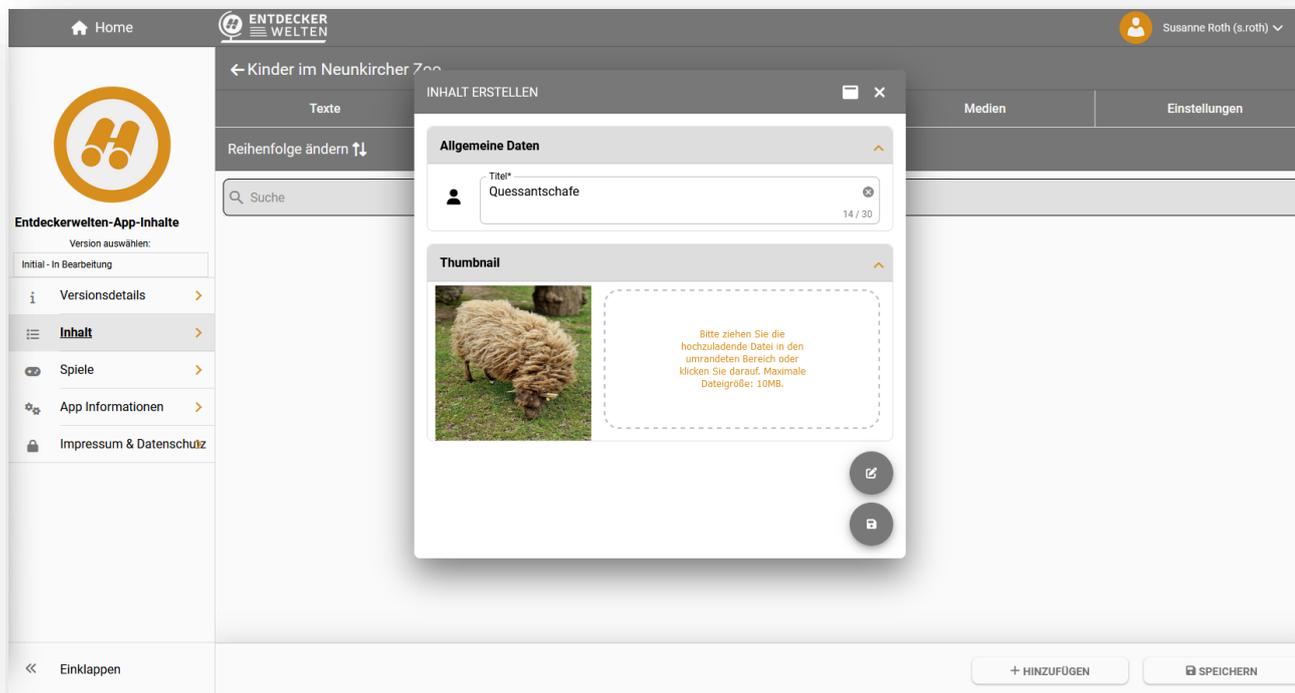
Über den Button „Hinzufügen“ im unteren Bereich, können Sie neue POIs hinzufügen. POIs im Outdoor-Bereich, die über GPS verortet werden sollen, können Sie auch direkt über den Reiter „Strecke“ hinzufügen.

Bestehende POIs können über die Buttons auf der rechten Seite bearbeitet oder gelöscht werden

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass das Löschen von POIs nicht umkehrbar ist. Löschen Sie POIs nur wenn Sie sicher sind, dass Sie die Inhalte nicht mehr benötigen.

### 5.2.4.1 POI hinzufügen

- Klicken Sie auf den Button „Hinzufügen“.
- Vergeben Sie einen Namen und laden Sie ein Vorschaubild ([Thumbnail](#)) hoch (optional).



Mit einem Klick auf den Eintrag können Sie den erstellten POI zur Bearbeitung öffnen.

Weitere Hinweise zum Erstellen und Bearbeiten von POIs finden Sie unter [POIs anlegen und bearbeiten](#)

### 5.2.5 Für Fortgeschrittene: Reiter „Einstellungen“

Über die Einstellungen legen Sie fest, ob Ihre Tour beim nächsten Export veröffentlicht werden soll oder nicht.

- Version veröffentlichen: Die Tour wird bei der nächsten Veröffentlichung der App mit veröffentlicht
- Version gesperrt veröffentlichen: Die Tour ist in der nächsten Veröffentlichung der App enthalten, kann aber nur mit einem QR-Code freigeschaltet werden, den Sie hier erstellen und weitergeben können
- Version nicht veröffentlichen: Die Tour wird bei der nächsten Veröffentlichung der App nicht mitberücksichtigt. Nutzen Sie diese Funktion z.B. für Touren, die noch in Bearbeitung sind

## 5.3 POIs anlegen und bearbeiten

POIs (= Point of Interest) sind Stationen Ihrer Tour. Zu jedem POI können Sie Informationen in Form von Texten und Medien hinterlegen. Sobald die App einen POI erkennt, erhält der Nutzer ein

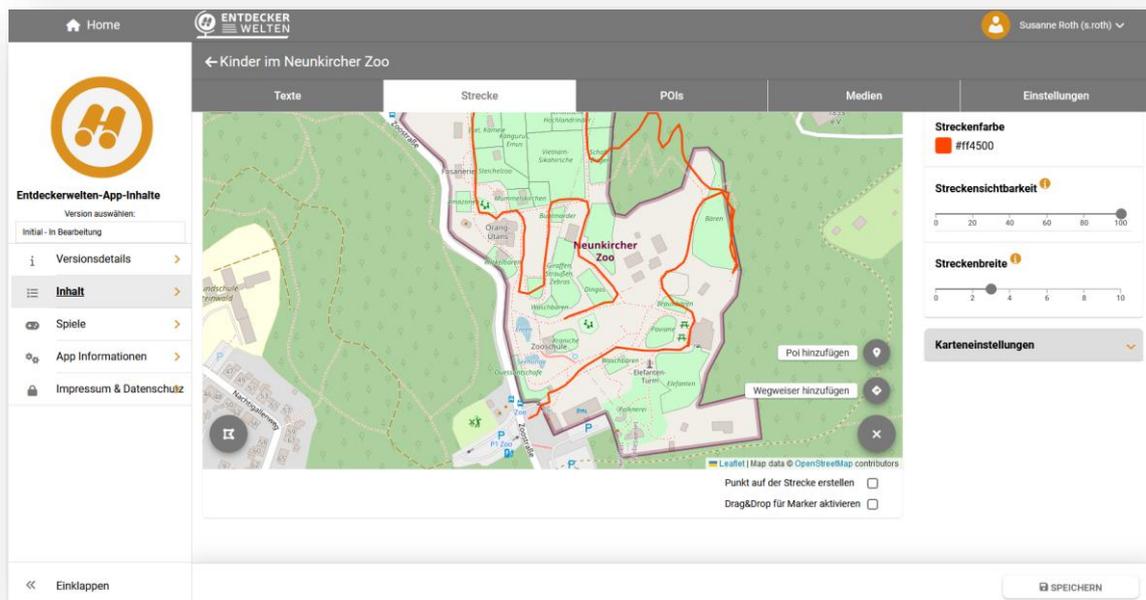
entsprechendes Signal und die zugehörigen Informationen werden in der App angezeigt. Wie ein POI erkannt werden soll, können Sie ebenso wie die Inhalte des POIs im Entdeckerwelten-Portal definieren.

### 5.3.1 Einen POI erstellen

POIs im Outdoor-Bereich, die per GPS verortet werden, können Sie beim Bearbeiten der Tour auf dem Reiter „Strecke“ direkt auf der Karte anlegen. Für alle anderen POIs nutzen Sie den Reiter „POIs“.

#### 5.3.1.1 POI über die Karte erstellen

- Wählen Sie Ihre Tour an und wechseln Sie auf den Reiter „Strecke“.
- Aktivieren Sie den „Erstellen“-Modus, in dem Sie auf den Plus - Button im rechten unteren Kartenbereich klicken.
- Wählen Sie, ob Sie die Option „POI hinzufügen“.

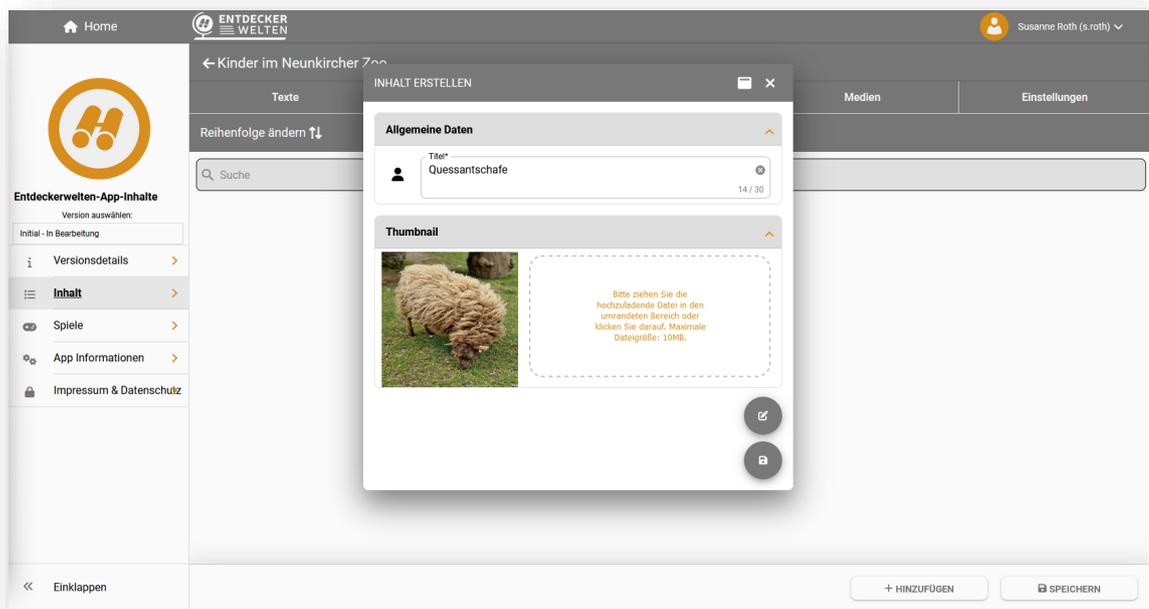


- Der Cursor Ihrer Maus ändert sich zu einem Fadenkreuz.
- Positionieren Sie den POI auf der Karte
- Vergeben Sie einen Namen und laden Sie ein Vorschaubild ([Thumbnail](#)) hoch (optional). Die GPS-Koordinaten des POIs werden automatisch vom System vorgefüllt
- Speichern Sie den POI ab.

Mit einem Doppelklick können Sie den POI zum Bearbeiten öffnen.

### 5.3.1.2 POI über den Reiter „POIs“ erstellen

- Öffnen Sie Ihre Tour und wechseln Sie zum Reiter „POIs“
- Klicken Sie auf den Button „Hinzufügen“.
- Vergeben Sie einen Namen und laden Sie ein Vorschaubild ([Thumbnail](#)) hoch (optional).



Mit einem Klick auf den Eintrag können Sie den erstellten POI zur Bearbeitung öffnen.

### 5.3.2 POI bearbeiten

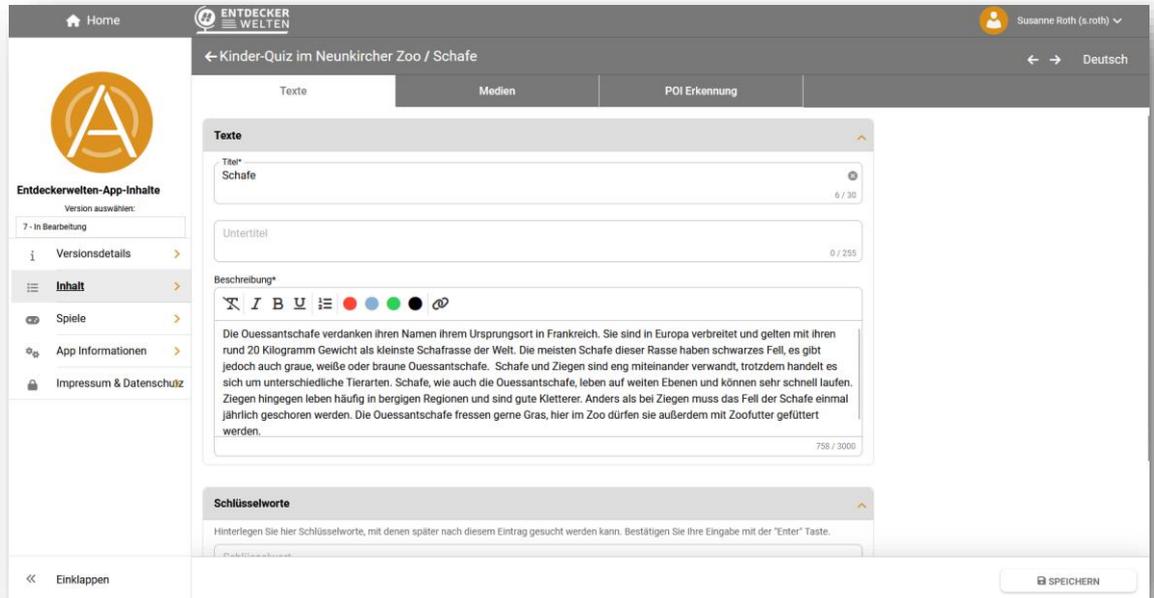
Die Bearbeitung eines POIs erfolgt über mehrere Reiter hinweg.

Im oberen Bereich finden Sie eine Breadcrumb-Navigation, mit der Sie zurück zur Tour navigieren können.

Über die Pfeile am rechten oberen Rand können Sie zwischen einzelnen POIs navigieren.

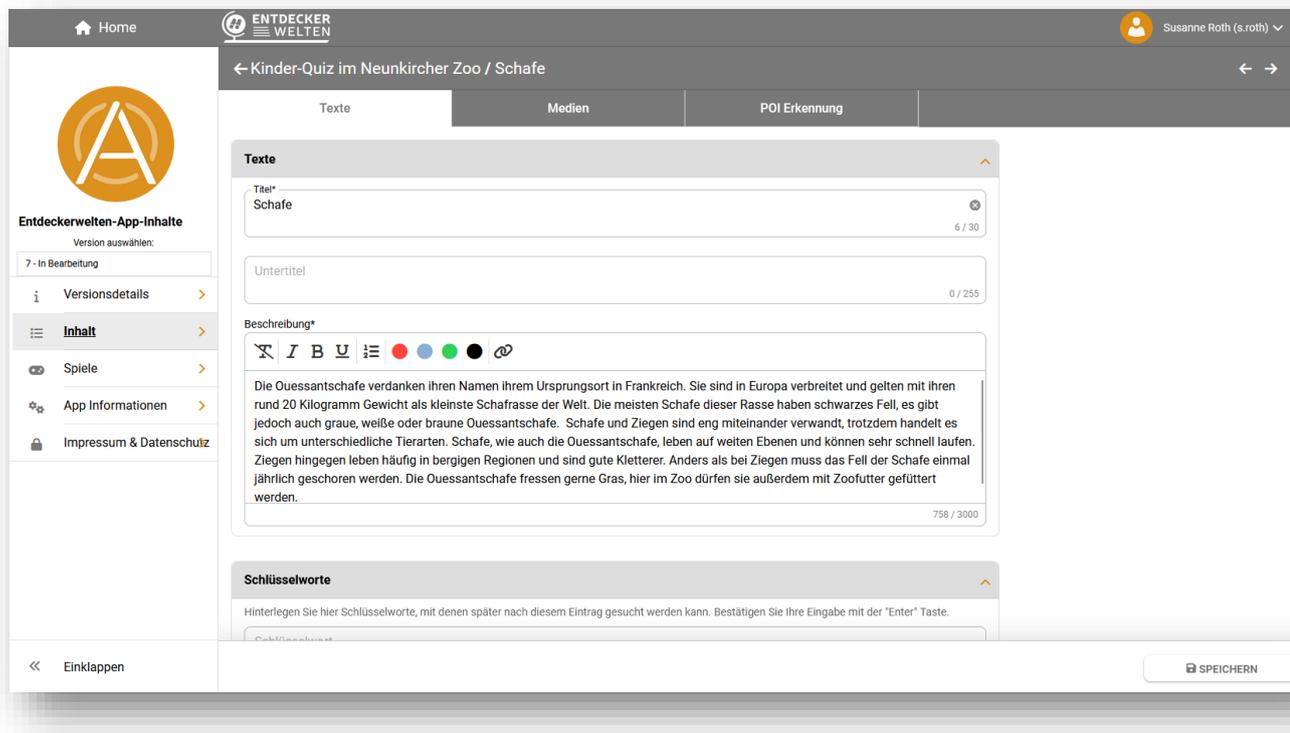
Wurde Ihr Content-Package mehrsprachig angelegt, finden Sie am oberen rechten Rand einen Button zum Umschalten der Sprache.

Bitte beachten Sie, dass Sie den Text in allen Sprachen eingeben müssen. Bilder, die Sie hochladen, werden automatisch in allen Sprachen übernommen. Audios und Videos müssen Sie pro Sprache hinzufügen.



### 5.3.2.1 Reiter „Texte“

- Beschreibung: Fügen Sie hier den Text Ihres Eintrages hinzu. Falls Sie die Texte in Word vorschreiben, achten Sie darauf, dass Sie keine Word-Formatierungen mitkopieren. Im Editor stehen Ihnen Formatierungsmöglichkeiten (bold, italic, Schriftfarbe) sowie eine Funktion zum Einfügen eines Textlinks zur Verfügung.
- Schlüsselworte: Schlüsselworte sind Suchbegriffe, die Ihren Nutzern das Auffinden der POIs in der App erleichtern. Nach der Eingabe jedes Schlagwortes, müssen Sie mit Enter bestätigen
- Speichern Sie die Änderungen über den Speichern-Button rechts unten ab



### 5.3.2.2 Reiter „Medien“

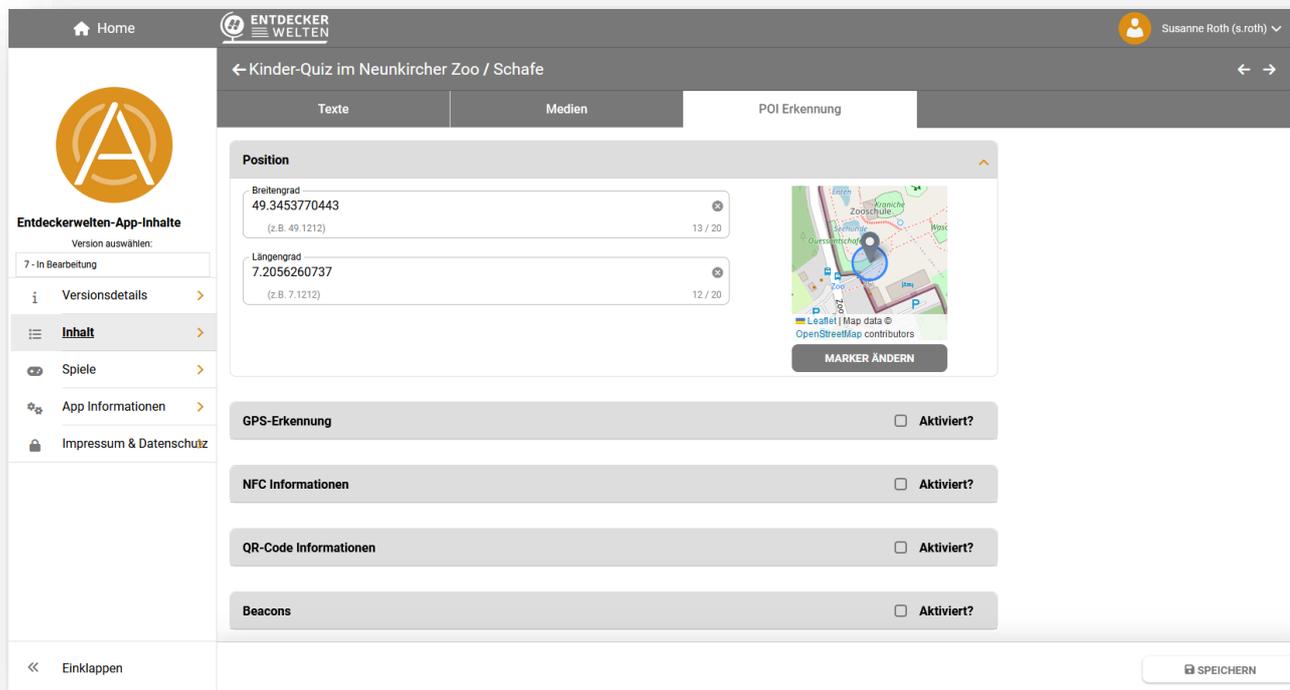
- Über den Reiter „Medien“ fügen Sie Bilder, Audios, Videos, 360Grad-Ansichten und virtuelle Touren Ihrem POI hinzu.
- Öffnen Sie den jeweiligen Bereich und laden Sie die entsprechende Datei hoch.
- Zum Hochladen ziehen Sie die Datei aus Ihrem Datei-Explorer in das markierte Feld auf der rechten Seite. Alternativ können Sie auch auf das Feld klicken und so Ihren Datei-Explorer öffnen.
- Beachten Sie die Hinweise zu [Medien-Größe und Formate](#)
- Speichern Sie die Änderungen über den Speichern-Button rechts unten ab.

### 5.3.2.3 Reiter „POI-Erkennung“

Definieren Sie hier die Erkennungsmethode(n) über die der POI bei Nutzung der App erkannt wird. Sie können zwischen mehreren Erkennungsmethoden wählen und auch mehrere Erkennungsmethoden wählen

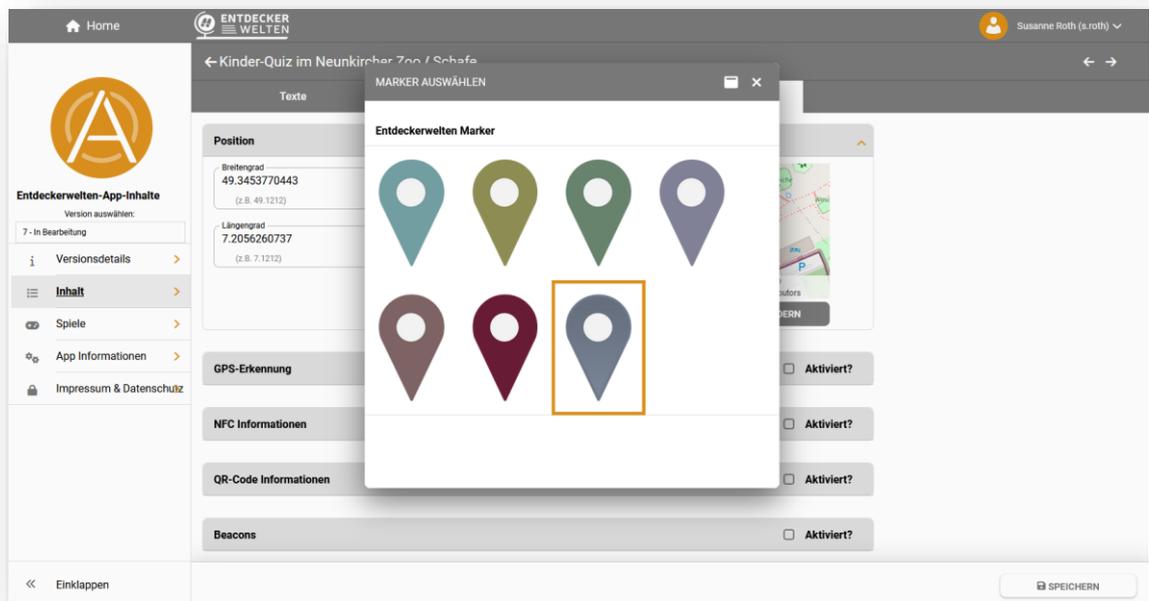
#### 5.3.2.3.1 Position

Geben Sie hier die Geo-Koordinaten Ihres POIs an. Sollten Sie den POI direkt über die Karte erstellt und verortet haben, ist dieser Abschnitt bereits vorbefüllt.



#### 5.3.2.3.1.1 Marker ändern

Über diese Option können Sie einen anderen Marker zur Kennzeichnung des POIs auswählen. So können Sie z.B. Arten von POIs (Einkehrmöglichkeiten, Aussichtspunkte, kulturelle Sehenswürdigkeiten etc.) Ihrer Tour mit unterschiedlich farbigen Markern kategorisieren.



#### 5.3.2.3.2 GPS-Erkennung

Aktivieren Sie diese Option für POIs im Außenbereich, die per GPS referenziert werden sollen.

- Event bei POI-Erkennung (siehe [Aktionen im Falle einer POI-Erkennung](#))
- Auslöseradius: Radius in Metern um den POI, in dem der POI erkannt wird.

Weitere Informationen finden Sie im Exkurs zur [POI-Erkennung](#).

#### 5.3.2.3.3 QR-Code

Aktivieren Sie diese Option, wenn der POI über einen QR-Code erkannt werden soll.

Legen Sie vor dem generieren des QR-Codes bitte das [Aktionen im Falle einer POI-Erkennung](#) fest.

Weitere Informationen finden Sie im Exkurs zur [POI-Erkennung](#).

#### 5.3.2.3.4 Auswahl über die POI-Liste

Jede Entdeckerwelten-App verfügt über eine Liste der in der Tour enthaltenen POIs. Legen Sie hier fest, wie reagiert werden soll, wenn der Nutzer einen POI der Liste antippt (siehe [Aktionen im Falle einer POI-Erkennung](#)).

#### 5.3.2.3.5 Für Fortgeschrittene: NFC-Information

- NFC-ID: Hinterlegen Sie hier die ID, mit der der NFC-Chip beschriftet wurde.
- Event bei POI-Erkennung; siehe [Aktionen im Falle einer POI-Erkennung](#)

Weitere Informationen finden Sie im Exkurs zur [POI-Erkennung](#).

#### 5.3.2.3.6 Für Fortgeschrittene: Beacons

Weitere Informationen finden Sie im Exkurs zur [POI-Erkennung](#).

### 5.3.2.4 Aktionen im Falle einer POI-Erkennung

Wird ein POI in der App erkannt, kann das je nach Konfiguration eine andere Reaktion auslösen. Sie haben die Wahl zwischen folgenden Optionen:

- Eintrag markieren: Nur gültig bei der Auswahl über die POI-Liste. Wählt den Eintrag in der Liste nur an.
- POI anzeigen: Informationen wie Texte und Medien des POIs werden angezeigt
- Audio automatisch abspielen: Das erste Audio zum POI wird sofort nach Erkennen des POIs abgespielt
- Erstes Video: Das Video zum POI wird automatisch abgespielt (nur bei bereits geöffneter App)

## 6 SCHNITZELJAGDEN UND QUIZ-TOUREN ERSTELLEN

Das Entdeckerwelten-Portal bietet Ihnen die Möglichkeit, auf Basis einer bestehenden Tour, Schnitzeljagden oder Quiz-Touren zu erstellen.

Um eine Schnitzeljagd oder Quiz-Tour zu erstellen, müssen Sie zunächst eine Entdeckerwelten-Tour mit allen POIs erstellen und mit Inhalt befüllen. (siehe [Touren erstellen und bearbeiten](#)). Zu dieser Tour erstellen Sie anschließend unter „Spiele“ ein Spiel. Pro Tour können Sie auch mehrere Spiele, z.B. für unterschiedliche Zielgruppen oder in unterschiedlichen Modi (siehe [Reiter „Einstellungen“](#)) erstellen.

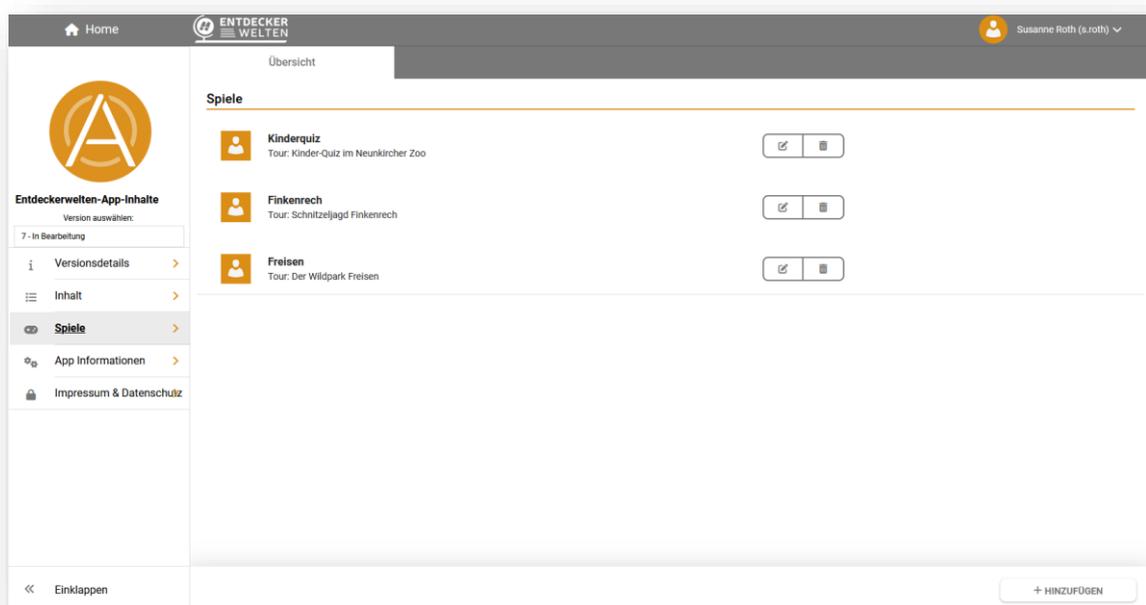
Jedes Spiel enthält mehrere Quizze. Ein Quiz entspricht einer Anzahl von Fragen, die an einem POI gespielt werden können.

### 6.1 Spiele erstellen und bearbeiten

Pro Tour können Sie ein oder mehrere Spiele, z.B. für unterschiedliche Zielgruppen oder in unterschiedlichen Modi erstellen

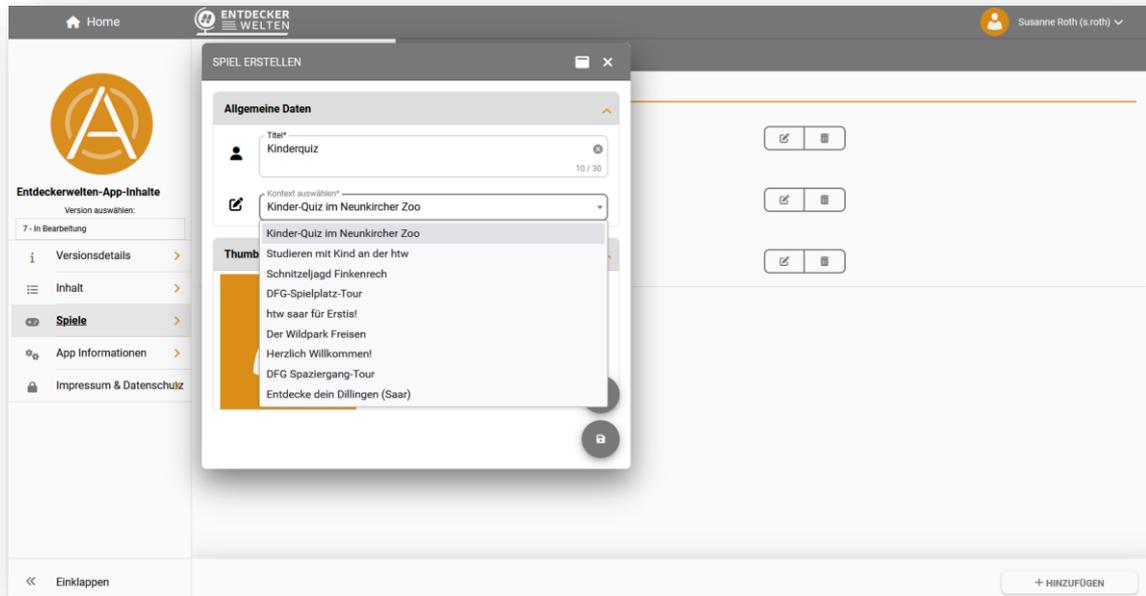
#### 6.1.1 Neues Spiel erstellen

- Wechseln Sie ins Modul „Spiele“ und klicken Sie auf den „Hinzufügen-Button“ am unteren rechten Rand.



- Titel: Vergeben Sie einen Namen für Ihr Spiel.

- Kontext vergeben: Wählen Sie die Tour aus, auf die das Spiel sich bezieht
- Speichern Sie ab.



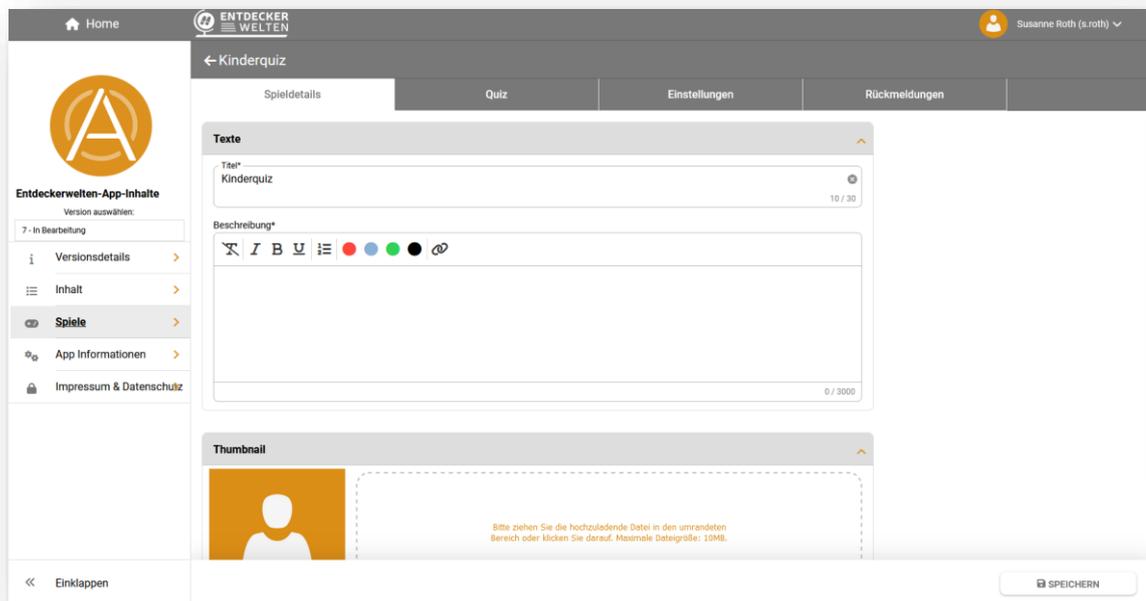
Mit einem Klick auf den Spiele-Eintrag, wird die Tour zum Bearbeiten geöffnet.

## 6.1.2 Spiel bearbeiten

Wechseln Sie ins Modul „Spiele“ und wählen Sie einen Eintrag an. Die Bearbeitung erfolgt auf mehreren Reitern.

### 6.1.2.1 Reiter „Spieledetails“

Ändern Sie hier den Titel des Spiels und hinterlegen Sie eine optionale Beschreibung.

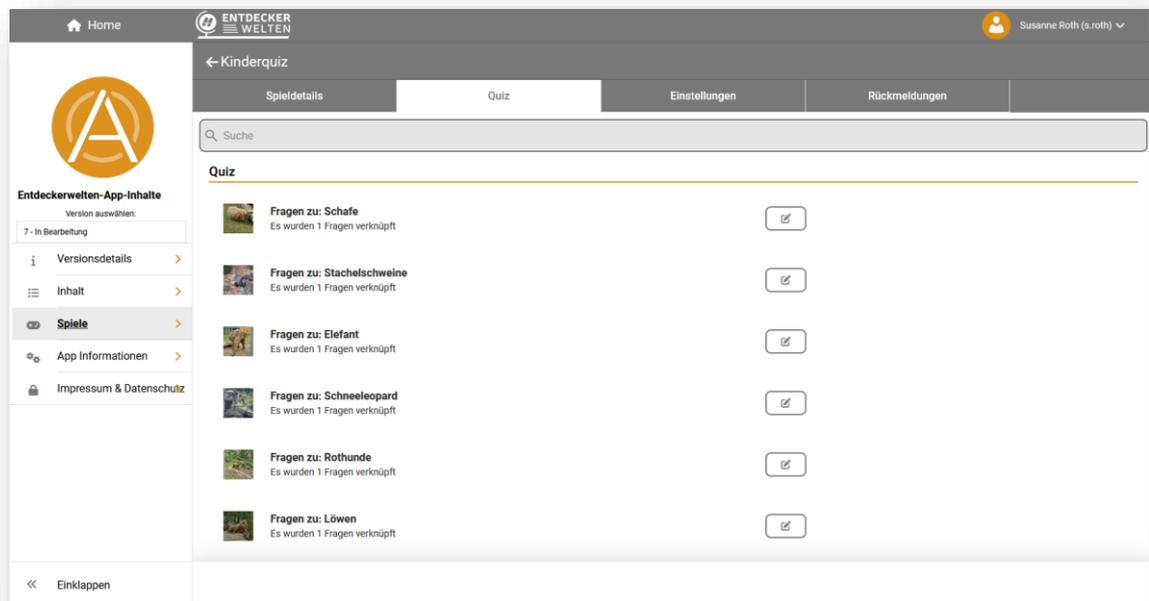


### 6.1.2.2 Reiter „Quiz“

Hier finden Sie eine Übersicht über alle POIs Ihrer gewählten Tour. Pro POI können Sie ein Quiz mit mehreren Fragen hinterlegen.

**Hinweis:** Auch wenn das nicht zwingend erforderlich ist, sollten Sie für ein gutes Spiele-Erlebnis, zu jedem POI ein Quiz hinterlegen.

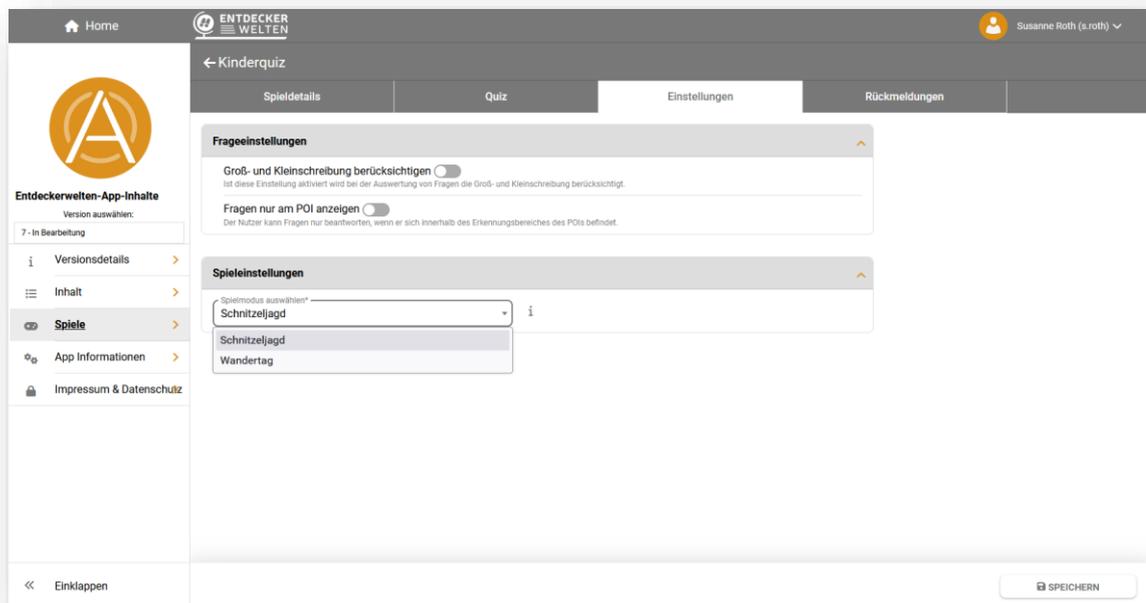
Weitere Informationen zum Bearbeiten eines Quiz finden Sie unter [Quiz konfigurieren](#)



### 6.1.2.3 Reiter „Einstellungen“

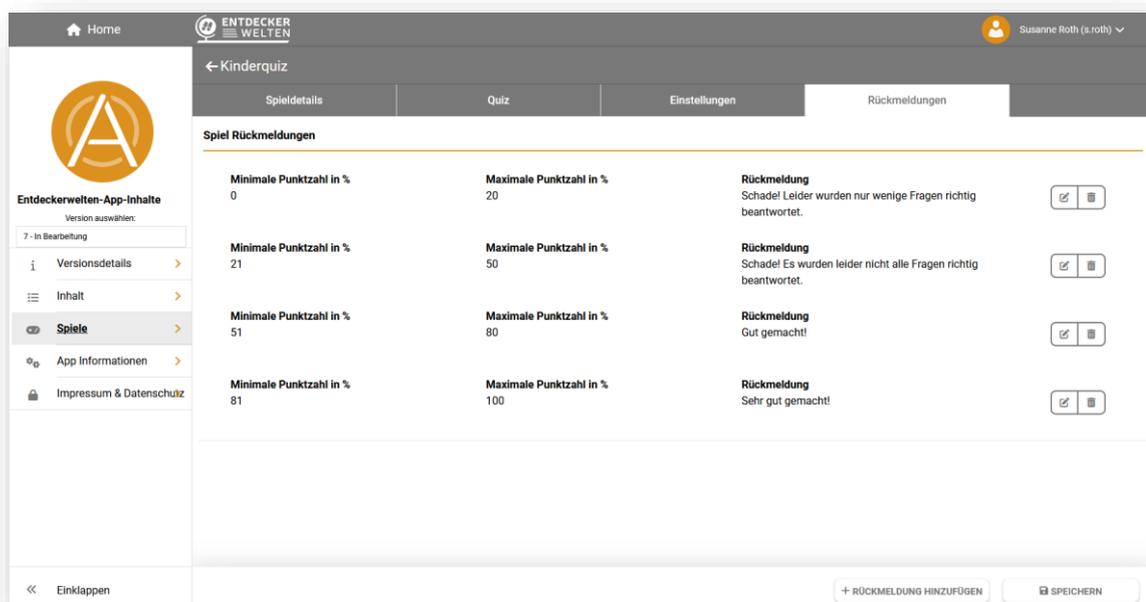
Hier treffen Sie verschiedene Einstellungen zum Spiel.

- Groß- und Kleinschreibung berücksichtigen: Bei der Auswertung der Text-Fragen wird die Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt.
- Fragen nur am POI anzeigen: Ist diese Option aktiviert, können Fragen nur vor Ort beantwortet werden
- Spieleinstellungen  
Es stehen Ihnen zwei Spiele-Modi zur Verfügung:
  - o Schnitzeljagd: die Spieler spielen durch die Beantwortung der Fragen jeweils den Weg und den folgenden POI frei.
  - o Wandertags-Modus: der Weg und alle POIs sind von Anfang an sichtbar.



#### 6.1.2.4 Für Fortgeschrittene: Reiter „Rückmeldungen“

Abhängig von der Punktzahl können Sie hier Rückmeldungen definieren, die dem Spieler nach Abschluss des Spiels angezeigt werden.



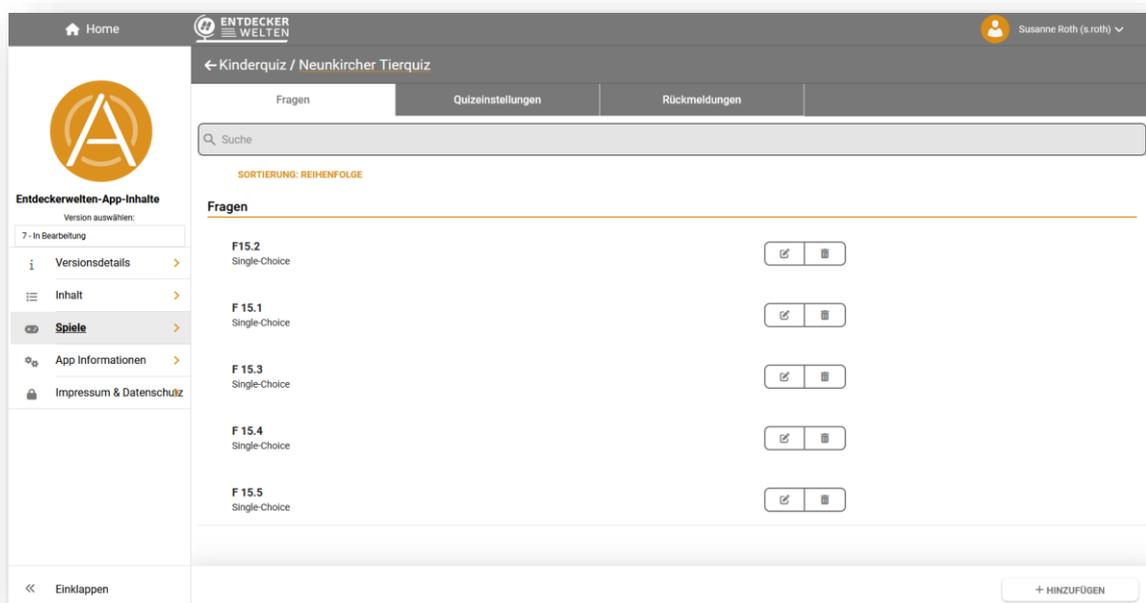
## 6.2 Quiz konfigurieren

Klicken Sie auf dem Reiter „Quiz“ einen Eintrag an, um das zugehörige Quiz zu bearbeiten. Die Bearbeitung findet über mehrere Reiter statt.

### 6.2.1 Reiter „Fragen“

Hier finden Sie einen Überblick über alle Fragen im Quiz.

Über den Button „Hinzufügen“ im unteren Bereich können Sie neue Fragen erstellen.

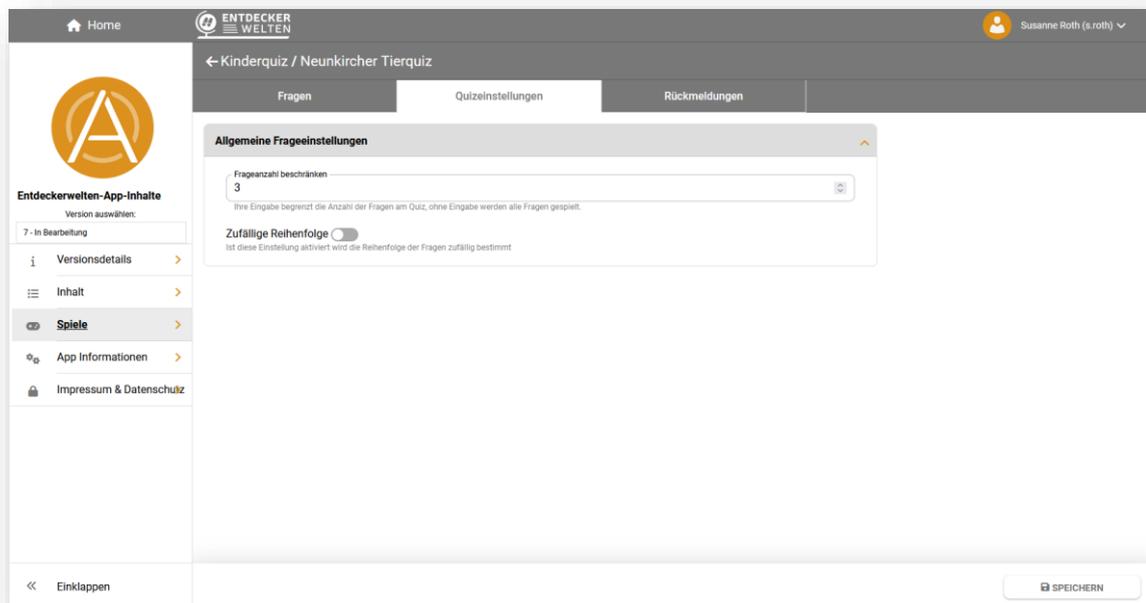


Hinweise zum Erstellen und Bearbeiten von Quiz-Fragen finden Sie [Quiz-Fragen erstellen und bearbeiten](#)

### 6.2.2 Für Fortgeschrittene: Reiter „Quizeinstellungen“

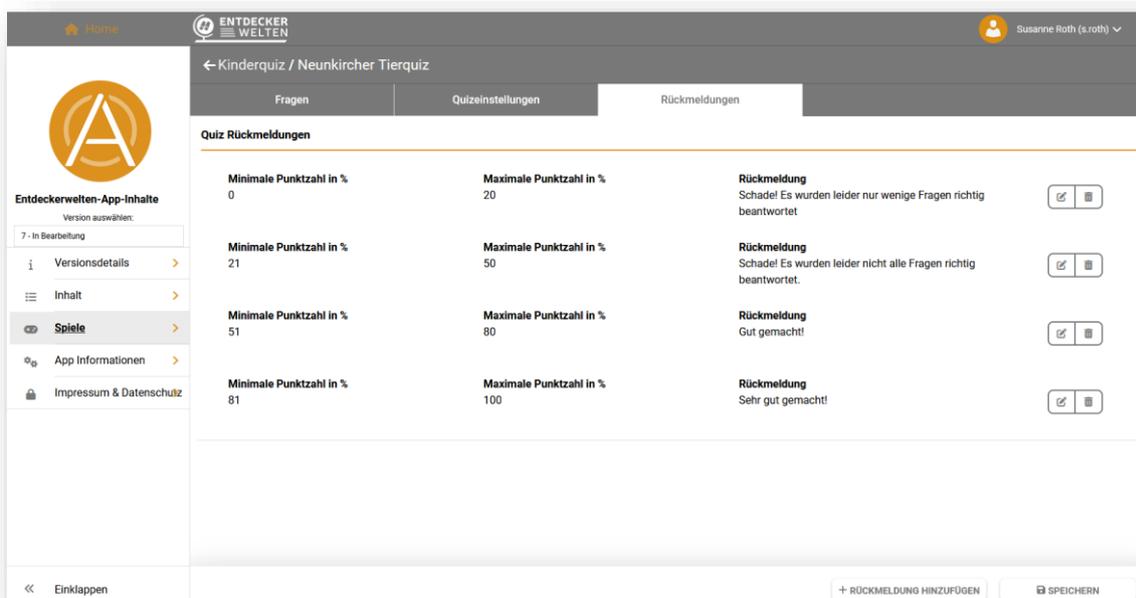
Hier können Sie verschiedene Einstellungen für Ihr Quiz treffen.

- Sie können die Anzahl der Fragen, die der Spieler pro Quiz beantworten muss, einschränken. Enthält ein Quiz mehr als die vorgegebene Anzahl von Fragen, wird die gewählte Anzahl von Fragen zufällig aus allen vorhandenen Fragen ausgewählt.
- Zufällige Reihenfolge: Diese Option legt fest, ob die Fragen in Reihenfolge ihrer Erstellung oder zufällig und in loser Reihenfolge präsentiert werden.



### 6.2.2.1 Für Fortgeschrittene: Reiter „Rückmeldungen“

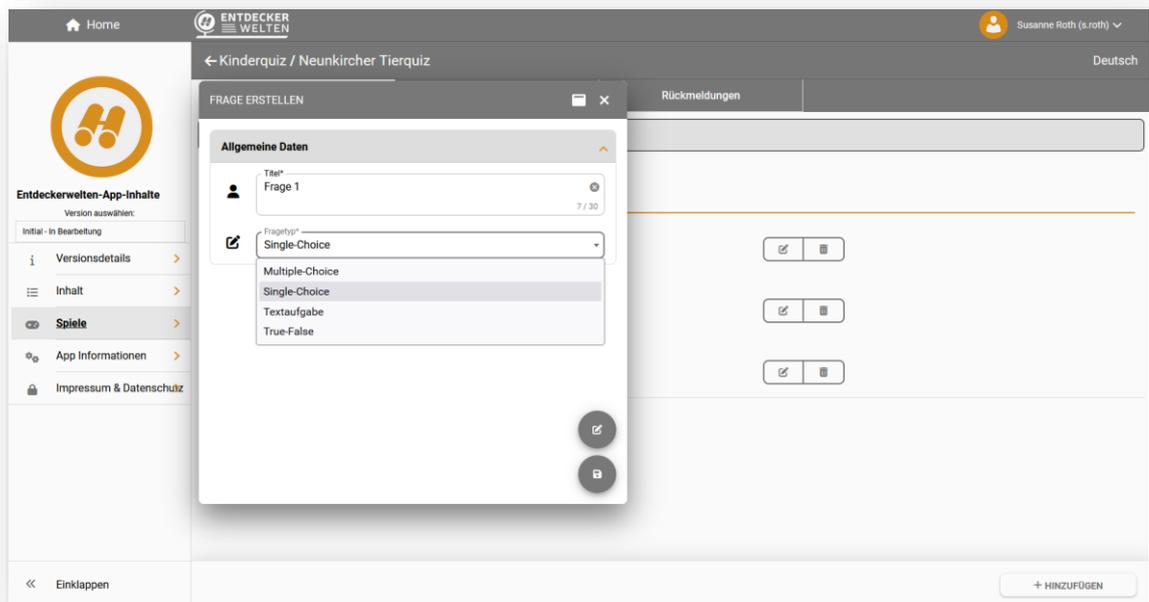
Abhängig von der Punktzahl können Sie hier Rückmeldungen definieren, die dem Nutzer nach Abschluss des Quiz angezeigt werden.



## 6.3 Quiz-Fragen erstellen und bearbeiten

### 6.3.1 Neue Frage erstellen

- Wählen Sie das Quiz an und wechseln Sie auf den Reiter „Fragen“.
- Klicken Sie auf „Hinzufügen“
- Vergeben Sie einen Namen und wählen Sie den Frage-Typ.



Folgende Fragetypen stehen Ihnen zur Verfügung

- Single-Choice: der Anwender kann aus mehreren Optionen eine richtige Antwort wählen.
- Multiple-Choice: der Anwender kann aus mehreren Optionen eine oder mehrere richtige Antworten auswählen
- True/False: der Anwender entscheidet, ob eine Aussage richtig oder falsch ist.
- Textaufgabe: der Anwender muss als Antwort einen Text eingeben

Speichern Sie die Frage ab. Zum Bearbeiten der Frage klicken Sie die Frage in der Übersicht an.

### 6.3.2 Quiz-Frage bearbeiten

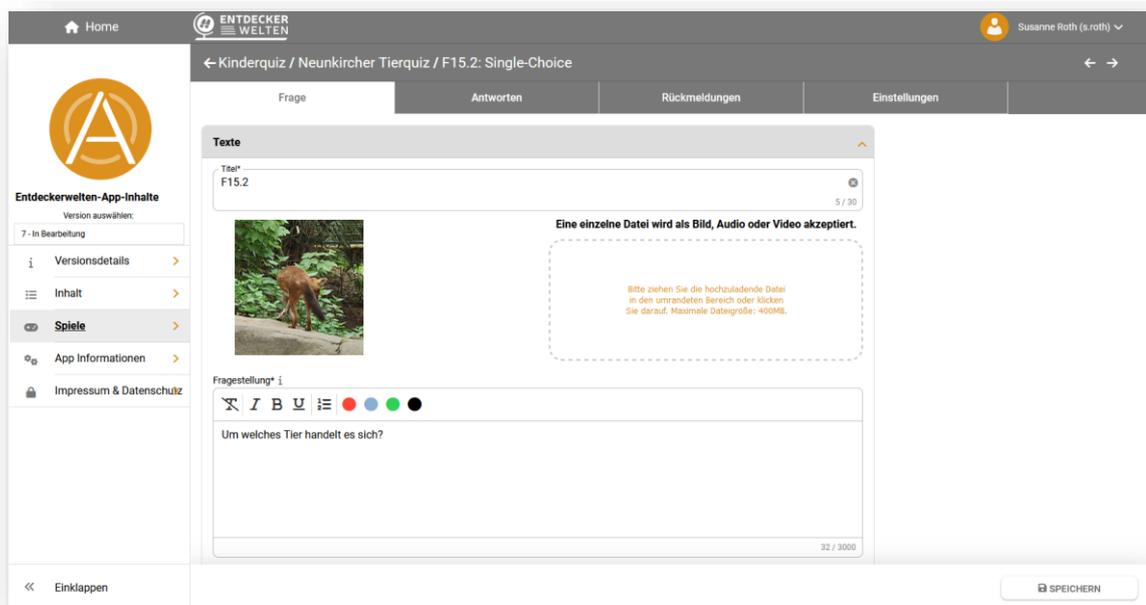
Die Bearbeitung erfolgt in mehreren Schritten.

#### 6.3.2.1 Fragetypen MultipleChoice, SingleChoice, True/False, Text-Aufgabe

##### 6.3.2.1.1 Reiter „Frage“

Hinterlegen Sie hier die Fragenstellung. Falls Sie die Texte aus Word kopieren, stellen Sie sicher, dass Sie keine Formatierung mitkopieren. Der Editor stellt Ihnen Möglichkeiten zur Text-Formatierung (fett, kursiv, Schriftfarben) zur Verfügung.

Sie können zusätzlich eine Medien-Datei (Bild, Audio oder Video) hochladen (siehe [Mediengröße und -formate](#))

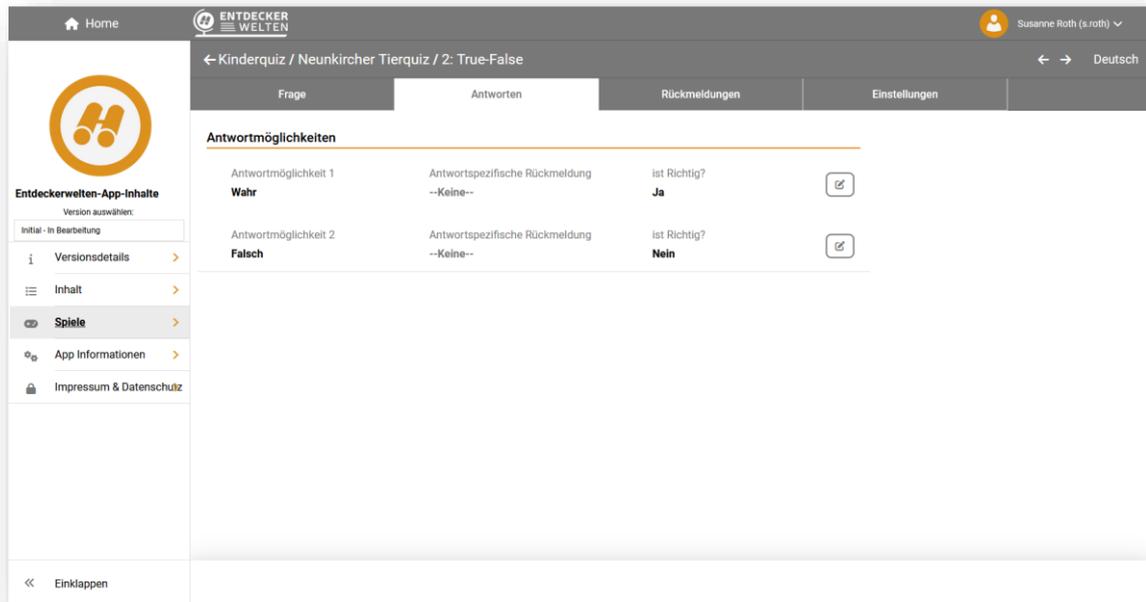


### 6.3.2.1.2 Reiter „Antworten“

#### 6.3.2.1.2.1 Antwortmöglichkeiten bei „True / False“ - Fragen

Ihnen stehen die Antwort-Optionen „Wahr“ und „Falsch“ zur Verfügung. Markieren Sie eine der Antwort-Optionen als „Richtig“.

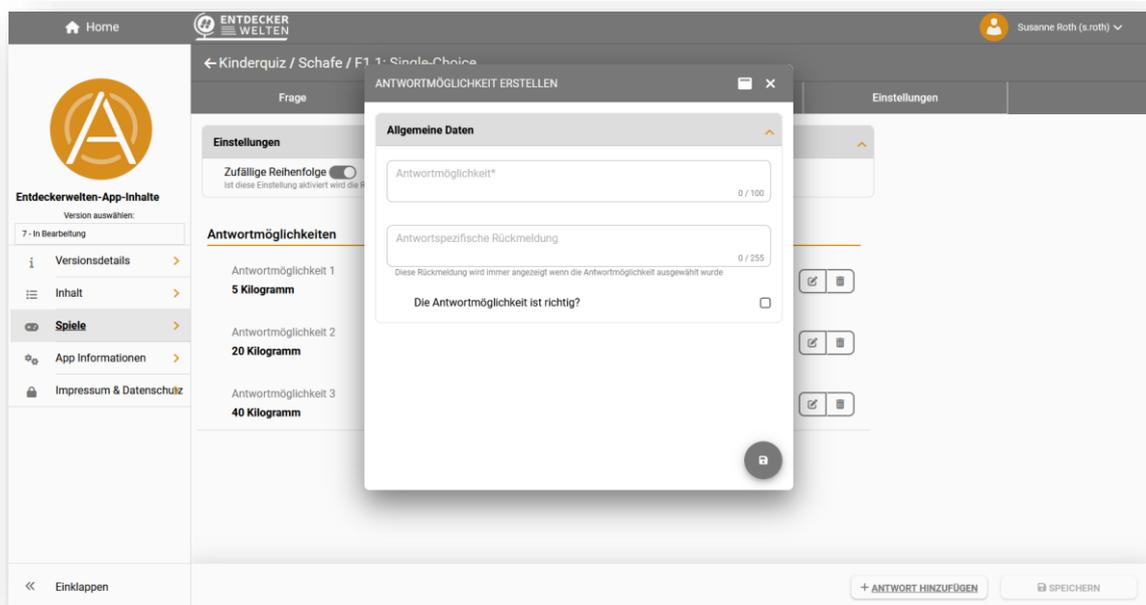
Sie können zudem den Antwort-Text abändern, um die Antwort an Ihre Frage anzupassen.



### 6.3.2.1.2.2 Antwortmöglichkeiten bei Single-Choice, Multiple-Choice und Text-Aufgaben

Sie können zur gestellten Frage mehrere Antwort-Optionen hinterlegen.

Klicken Sie dazu auf den Button „Antwort hinzufügen“.



Pro Antwort-Option hinterlegen Sie

- den Antwort-Text
- optional eine Antwort-spezifische Rückmeldung
- ob die Antwort richtig oder falsch ist.

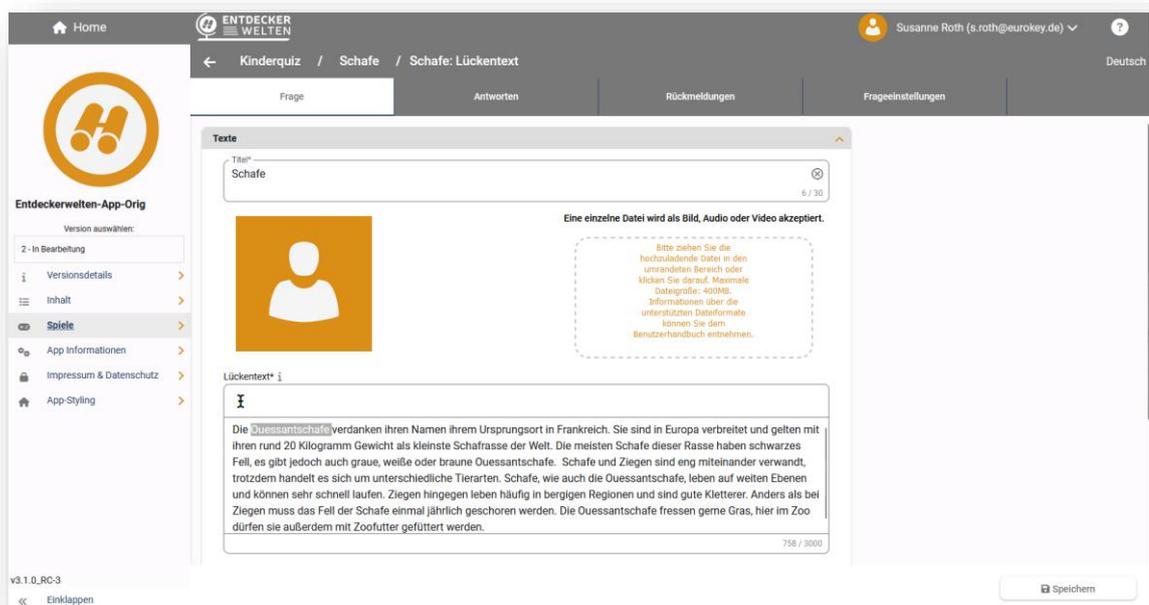
Zudem können Sie festlegen, ob die Antworten in zufälliger Reihenfolge angezeigt werden sollen.

### 6.3.2.2 Fragetyp Lückentext

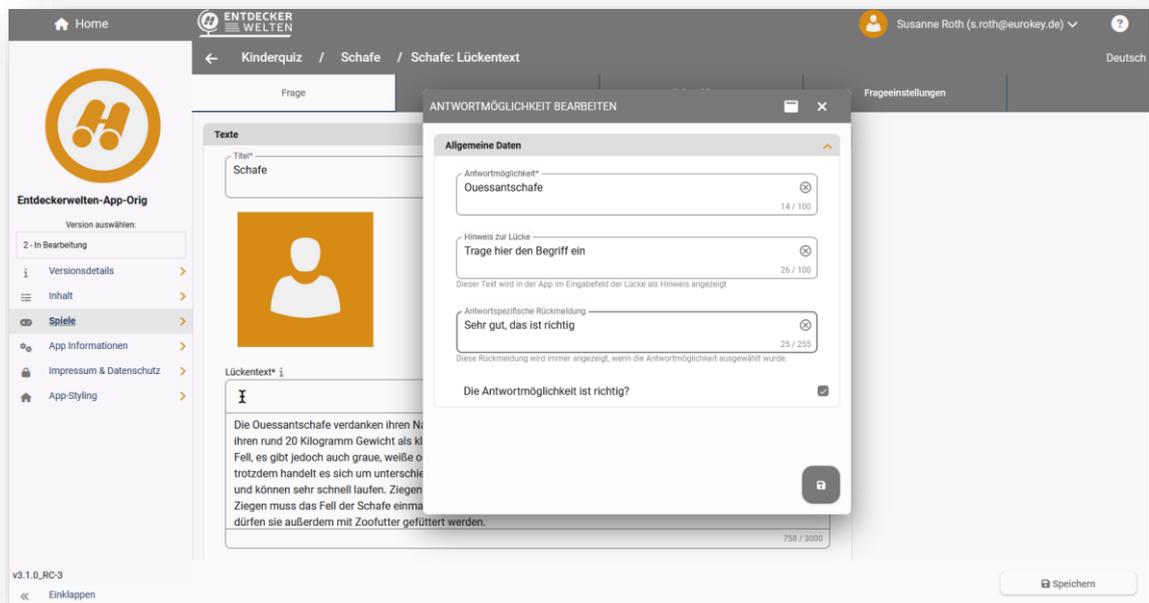
#### 6.3.2.2.1 Reiter „Frage“

Tragen Sie hier zunächst Ihren Text ein.

Anschließend markieren Sie den ersten zu ratenden Begriff und erstellen über das Lückensymbol im Editor eine Lücke:



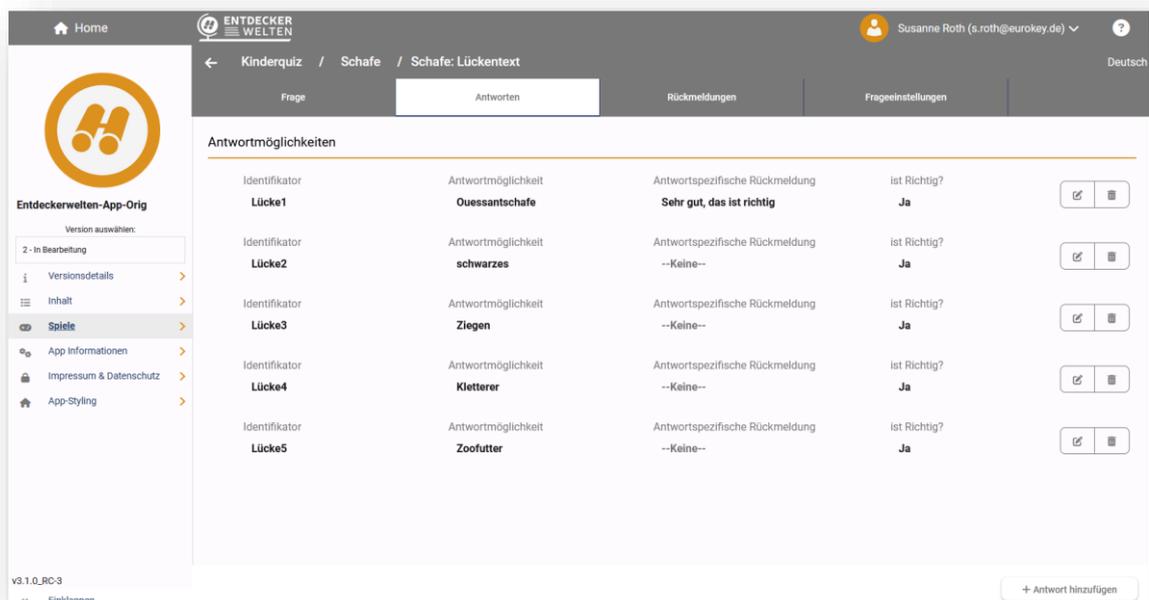
Im anschließenden Dialog definieren Sie den allgemeinen Hinweistext, der in der App angezeigt wird sowie ggf. eine antwortspezifische Rückmeldung



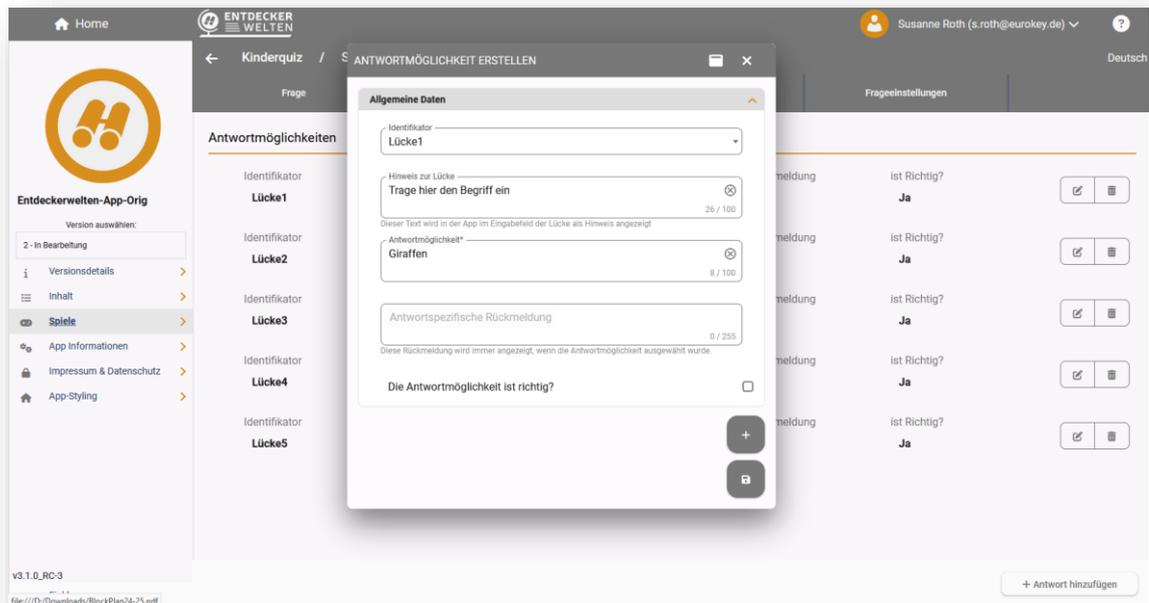
Fahren Sie fort, bis alle Lücken im Text erstellt sind.

### 6.3.2.2.2 Reiter „Antwort“

Auf dem Reiter können Sie alle im Frage-Reiter definierten Lücken einsehen sowie zusätzliche Antwortoptionen hinterlegen.



Um weitere Antwortoptionen zu hinterlegen, klicken Sie auf „Antwort hinzufügen“ und wählen anschließend die Lücke aus, für die Sie die Antwort erstellen möchten. Dann hinterlegen Sie den Antworttext sowie ggf. die Rückmeldung und markieren Sie die Antwort als richtig oder falsch.

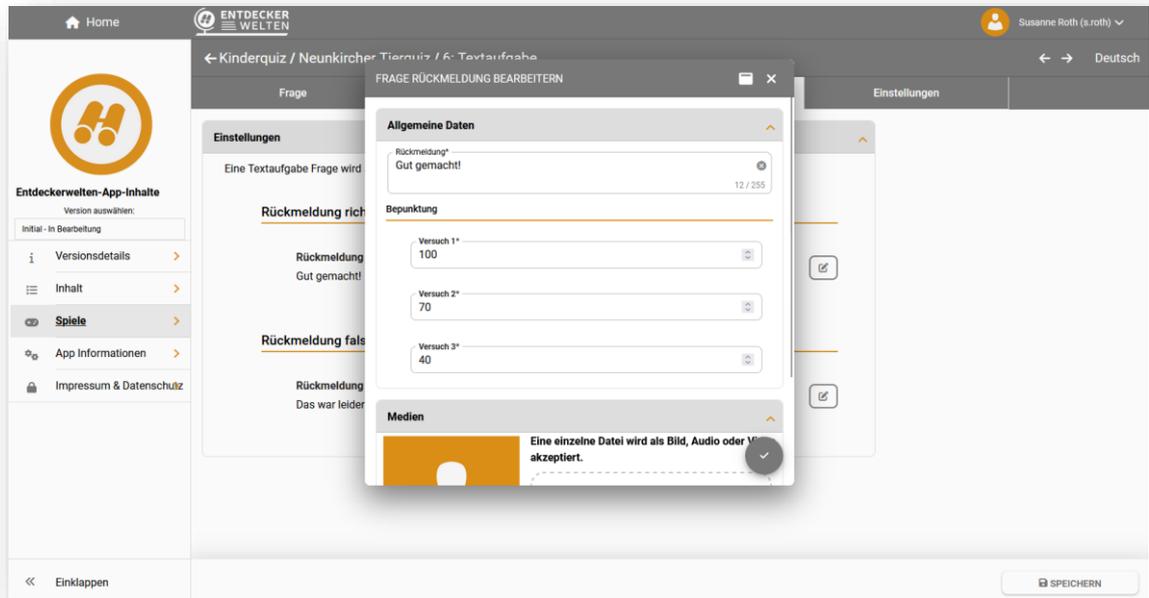


### 6.3.2.3 Für Fortgeschrittene: Reiter „Rückmeldungen“

Zu jeder Frage hat der Spieler eine Anzahl von Versuchen, um die richtige Lösung zu finden. Die Anzahl der Punkte, die der Spieler bei richtiger Lösung erhält, reduziert sich mit der Anzahl der benötigten Versuche.

Auf diesem Reiter können Sie folgende Einstellungen treffen

- die Rückmeldung bei Eingabe der richtigen Antwort erhält
- die Rückmeldung bei Eingabe einer falschen Antwort erhält
- die Anzahl der Punkte definieren, die der Spieler abhängig von der Anzahl der benötigten Versuche erhält

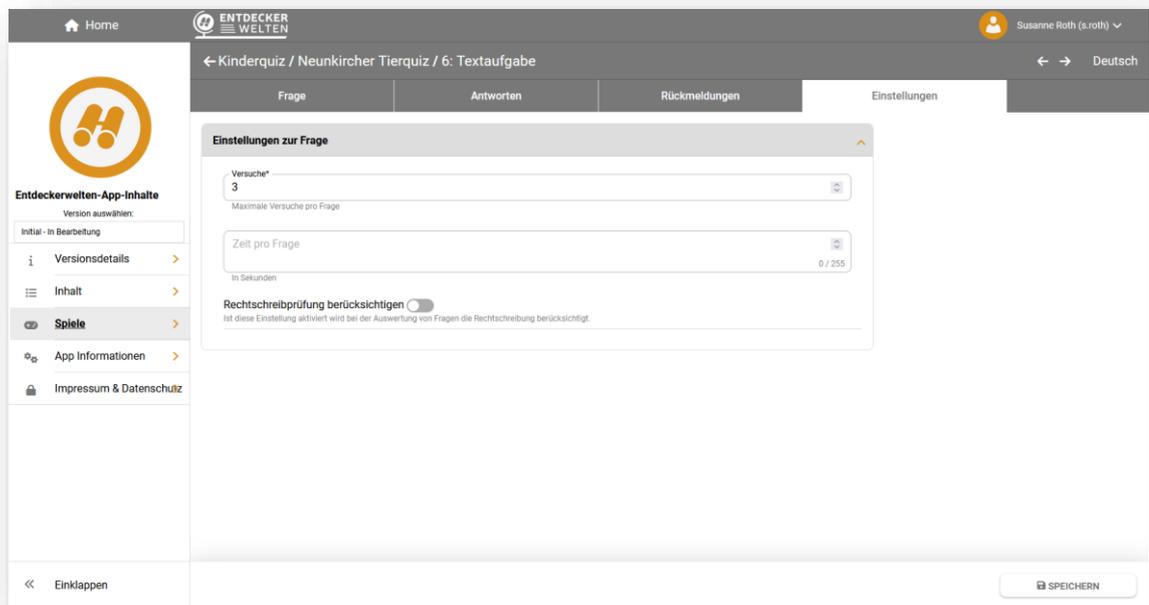


**Hinweis:** Die Anzahl der Versuche könne Sie im Reiter „Einstellungen“ anpassen.

#### 6.3.2.4 Für Fortgeschrittene: Reiter „Einstellungen“

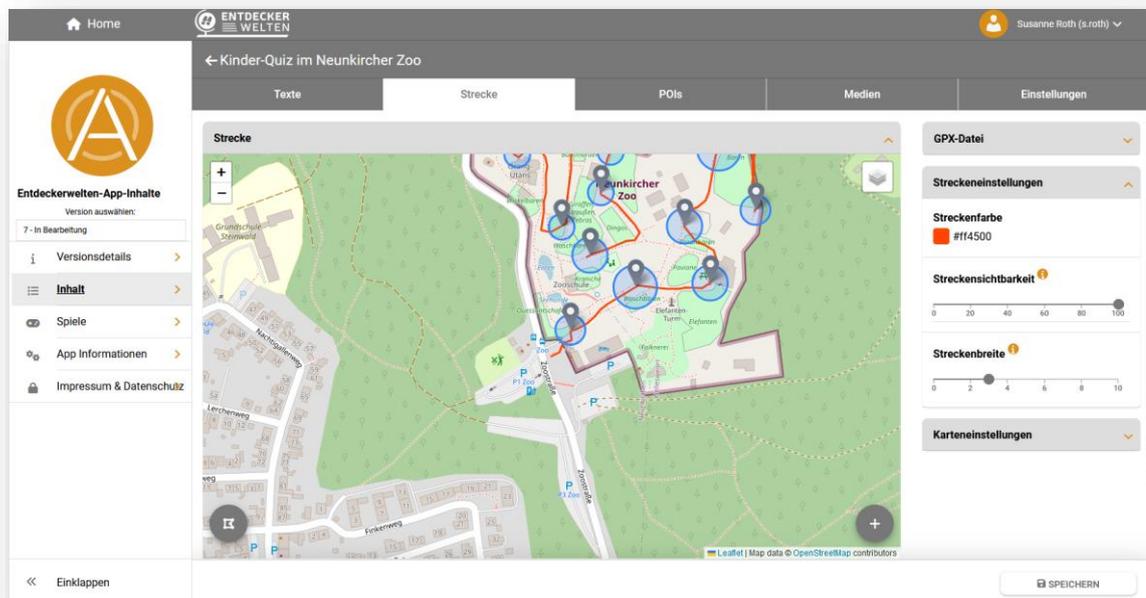
Auf diesem Reiter können Sie folgende Einstellungen treffen

- Anzahl der Versuche die der Spieler hat bis die Frage aufgelöst wird
- Zeit pro Frage: in diesem Fall muss der Spieler die Frage gegen die Zeit beantworten
- Rechtschreibung berücksichtigen

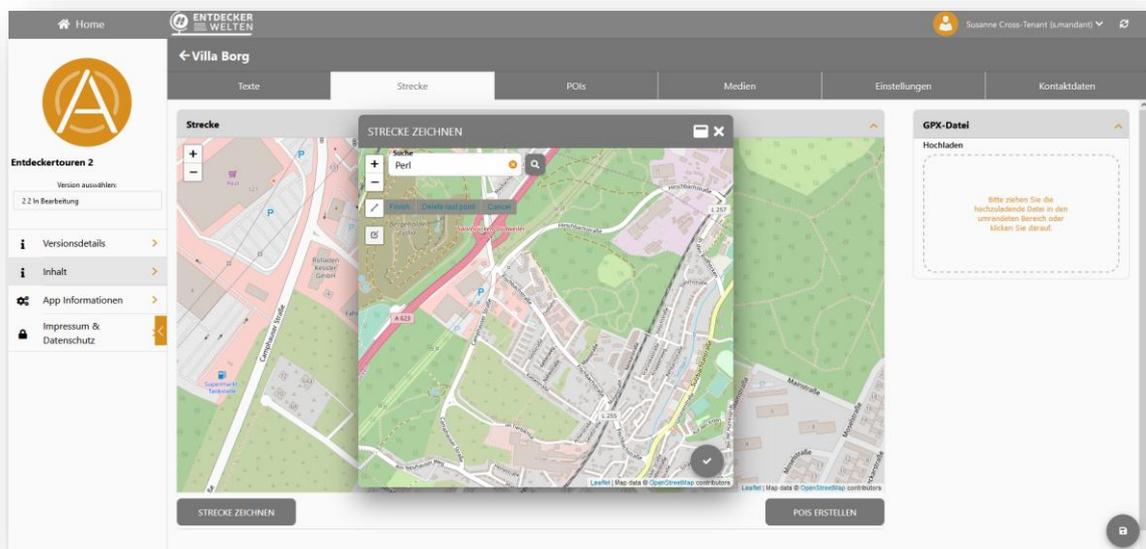


## 7 EXKURS: DER STRECKEN-EDITOR

Über den Strecken-Editor können Sie den Streckenverlauf Ihrer Tour direkt im Portal zeichnen. Öffnen Sie dazu den Streckeneditor über das Strecken-Symbol am linken unteren Rand der Karte.



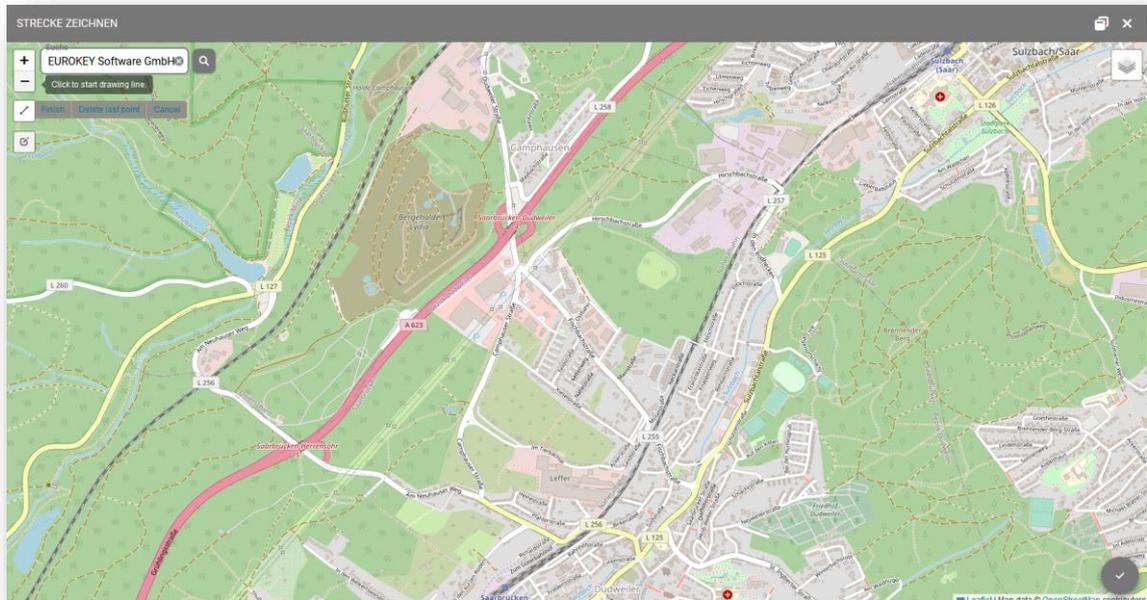
- Der Strecken-Editor öffnet sich in einem eigenen Fenster.
- Über das Symbol oben rechts im Fenster können Sie den Editor in den Vollbild-Modus umschalten.



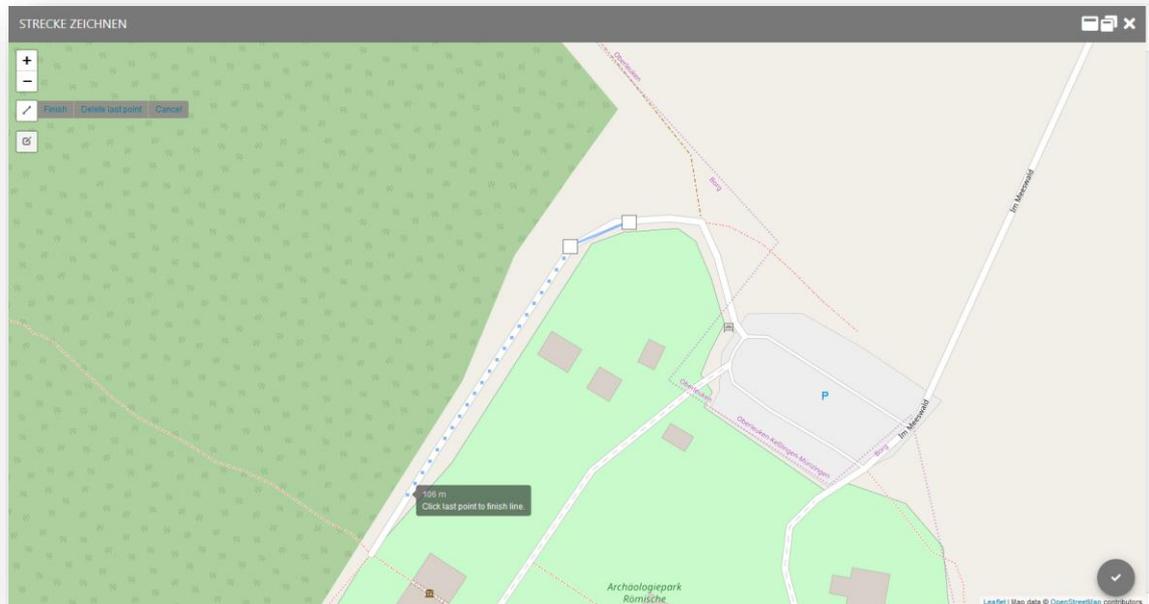
### 7.1.1 Neue Strecke zeichnen

- Im oberen linken Bereich des Editors finden Sie ein Suchfeld. Geben Sie hier einen Ort oder eine Adresse ein, an der Sie Ihre Tour beginnen möchten. Der Editor fokussiert diesen Bereich.

- Über die + / - Buttons an linken Rand können Sie in die Karte zoomen.



- Wenn Sie den Editor das erste Mal öffnen, startet der Editor direkt im Zeichenmodus. Ansonsten können Sie über das Strecken-Symbol (Strich) am linken Rand den Zeichen-Modus einschalten.
- Wählen Sie den Startpunkt der Tour und klicken Sie die Karte an.
- Es wird eine erste Markierung gesetzt und der Cursor Ihrer Maus wechselt zur Hand.
- Zeichnen Sie die Strecke ein, in dem Sie entlang der geplanten Streckenführung Markierungen auf die Karte setzen.  
Tipp: Zunächst den Verlauf grob einzeichnen, anschließend auf die Markierungen klicken und den Streckenverlauf durch Ziehen der Strecke nachjustieren



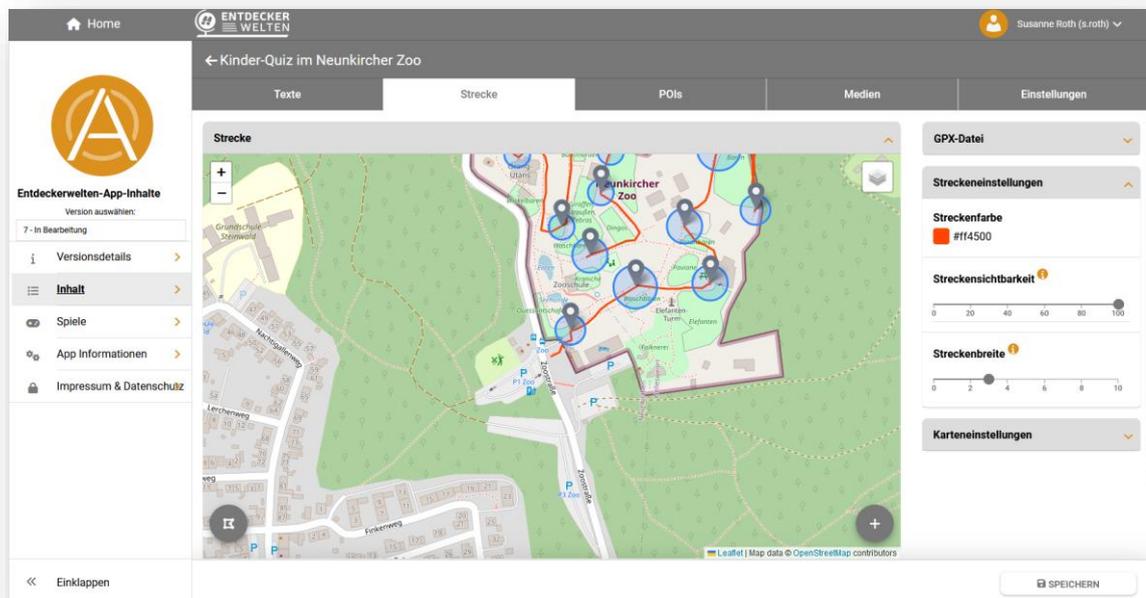
- Nach Ende des Zeichenvorganges, verlassen Sie den Zeichen-Modus mit Klick auf „Finish“
- Anschließend speichern Sie Ihre Strecke durch Klick auf „save“ oder das Häkchen-Symbol am rechten unteren Bildrand.

### 7.1.1.1 Wichtige Tipps zum Zeichnen der Strecke

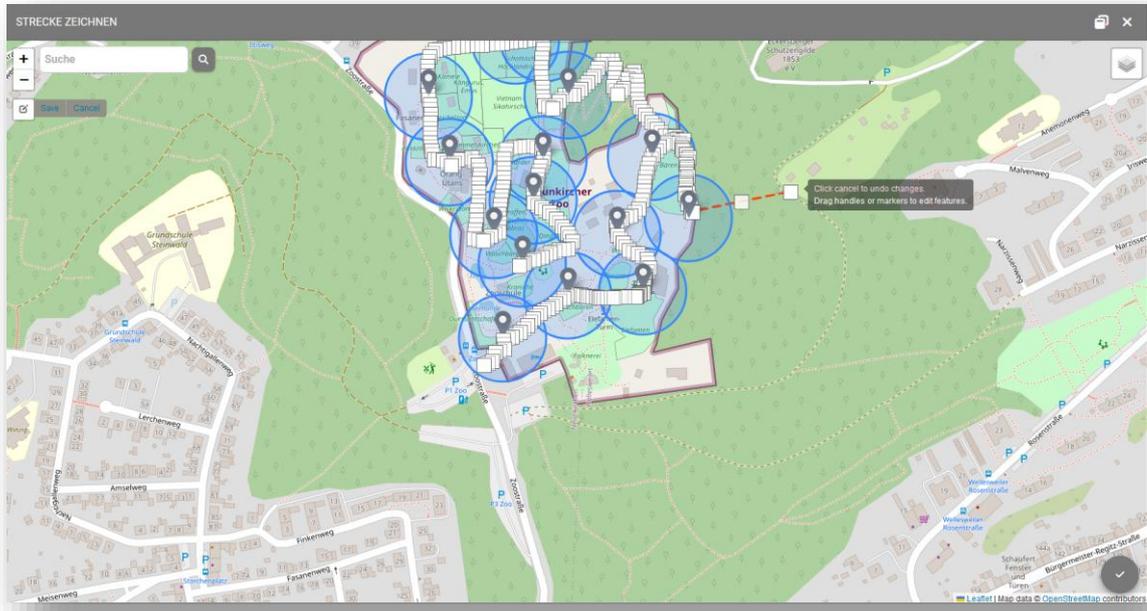
- Bitte beachten Sie, dass Ihre Strecke durchgängig verlaufen muss. Jede Tour darf nur einen Start- bzw. Endpunkt haben.
- Nutzen Sie für Ihre Tour vorhandenen (Wander-)Wege.
- Achten Sie darauf, nur Wege zu benutzen, die für Ihre Zielgruppe geeignet sind.
- Führen Sie die Strecke nicht durch unzugängliches Gelände oder potentiell gefährliche Straßen wie Schnellstraßen etc.
- Nutzen Sie zum Überqueren von Straßen die dafür vorgesehen Stellen (Fußgänger-Überwege, Unterführungen etc.)

### 7.1.2 Streckenverlauf bearbeiten

Um einen bestehenden Streckenverlauf im Portal zu bearbeiten, öffnen Sie den Strecken-Editor über das Strecken-Symbol am linken unteren Rand der Karte.



- Schalten Sie den Streckeneditor in den Vollbild-Modus.
- Anschließend schalten Sie über das Stiftsymbol am linken Kartenrand in den Bearbeiten-Modus.
- In diesem Modus sind die Markierungspunkte der Strecke als Quadrate sichtbar.
- Sie können den Streckenverlauf ändern, indem Sie eine der quadratischen Markierungen mit der Maus anklicken und an eine andere Position ziehen.



- Anschließend speichern Sie Ihre Strecke durch Klick auf „save“ oder das Häkchen-Symbol am rechten unteren Bildrand.

## 8 EXKURS: POI ERKENNUNG

Entdeckerwelten bietet Ihnen verschiedene Möglichkeiten zur POI-Erkennung an. Die Einstellungen dazu treffen Sie bei der POI-Bearbeitung im Entdeckerwelten-Portal (siehe [Reiter POI-Erkennung](#))

### 8.1 GPS-Erkennung

In diesem Fall wird ein POI anhand seiner Geo-Koordinaten per GPS erkannt. Diese Einstellung eignet sich für POIs im Außenbereich. In Gebäuden oder Hallen besteht häufig kein ausreichender GPS-Empfang. Hier sollten Sie andere Erkennungsmethoden wählen.

Bitte beachten Sie, dass bei dieser Erkennungstechnologie ein Mindestabstand zwischen den POIs eingehalten werden muss. Andernfalls werden die POIs aufgrund natürlicher GPS-Schwankungen nicht einwandfrei identifiziert.

Um geringfügige GPS-Schwankungen auszugleichen, bietet Ihnen das System die Möglichkeit einen Auslöseradius zu definieren, in dem der POI erkannt wird.

### 8.2 QR-Code

Aktivieren Sie diese Option, wenn der POI über einen QR-Code erkannt werden soll. Sie können über das System alle QR-Codes herunterladen, drucken und anschließend neben bzw. am POI befestigen.

#### 8.2.1 QR-Codes generieren

Um eine Liste der QR-Codes zu generieren wechseln Sie ins Modul „Versionsdetails“. Hier finden Sie die Möglichkeit eine Liste der QR-Codes herunterzuladen.

**Bitte beachten Sie, dass sich die QR-Codes einer Demoversion von der produktiven Version unterscheiden. Sie finden daher sowohl im Abschnitt „Veröffentlichte Version“ als auch im Abschnitt „Demo-Version“ einen Button zum Download der QR-Codes.**

### Veröffentlichte Demoversion

Versionsname  
**Initial**

---

Versionsnummer  
**1**

---

Status  
**Demo veröffentlicht**

---

#### QRCode für Test App

Für eine Vorschau Ihrer Inhalte, starten Sie die Entdeckerwelten-App auf Ihrem Smartphone. Anschließend öffnen Sie über das QR-Code Symbol am oberen rechten Rand Ihre Kamera und scannen den angezeigten QR-Code. Die Inhalte werden automatisch geladen.

Über die Option "geladene Inhalte verwerfen" im Seiten-Menü der App, können Sie die App wieder in den Ausgangszustand versetzen.



Text kopieren: 

Herunterladen: 

[POI QR-CODES HERUNTERLADEN](#)

**Veröffentlichte Version**

Versionsname  
**Initial**

---

Versionsnummer  
**1**

---

Status  
**Veröffentlicht**

---

**QR Code zum Laden der App**

Wenn Sie nicht über eine individuelle App verfügen, können Sie Ihre veröffentlichten Inhalte direkt in die Entdeckerwelten-App laden. Geben Sie dazu diesen QR Code an Ihre Zielgruppe weiter oder veröffentlichen Sie ihn auf Ihrer Webseite und in Ihren Werbematerialien.

Zum Laden der Inhalte starten Sie die Entdeckerwelten-App auf Ihrem Smartphone, öffnen Sie über das QR-Code Symbol am oberen rechten Rand Ihre Kamera und scannen Sie den angezeigten QR-Code. Die Inhalte werden automatisch geladen, das Layout der App wird gemäß der im App-Styling hinterlegten Vorgaben angepasst. Über die Option "geladene Inhalte verwerfen" im Seiten- Menü der App, können Sie die App wieder in den Ausgangszustand versetzen.

**Hinweis: Der QR Code ändert sich nicht beim Veröffentlichen einer neuen Version!**



Text kopieren:

Herunterladen:

[POI QR-CODES HERUNTERLADEN](#)

## 8.3 Auswahl über die POI-Liste

Jede Entdeckerwelten-App verfügt über eine Liste der in der Tour enthaltenen POIs.

## 8.4 Für Fortgeschrittene: NFC-Information

NFC sind kleine Chips, die in Reichweite des Nutzers am Exponat angebracht werden können und unterschiedliche Informationen, wie z.B. die POI-ID enthalten können.

Über den Kontakt (Berührung) zwischen Smartphone und NFC-Tag können die Informationen ausgelesen und im Smartphone verarbeitet werden.

Um diese Funktion nutzen zu können, muss die Nutzung von NFC im Smartphone erlaubt werden.

Hinweis: Aus Sicherheitsgründen sollten NFC-Tags nur schreibgeschützt angebracht werden.

### 8.4.1 Für Fortgeschrittene: Beacons

Beacons sind kleine Sendeinheiten, die ein Funksignal aussenden, das von der App empfangen und interpretiert werden kann. Beacons kommen meist im Innenbereich zum Einsatz.

Falls Sie Beacons verwenden möchten, sprechen Sie uns bitte an.

## 9 EXKURS: APP-STYLING

Das Modul „App-Styling“ bietet Ihnen verschiedene Möglichkeiten das Aussehen Ihrer zukünftigen App zu beeinflussen.

Die Einstellungen gelten sowohl wenn Sie eine eigene App verwenden als auch wenn Sie Ihr Content-Package in die Entdeckerwelten-App laden.

Über den Styling-Editor können Sie die Darstellung von Bildern und Farben beeinflussen. Über die Vorschau-Funktion auf der rechten Seite können Sie die Auswirkung Ihrer Änderung prüfen

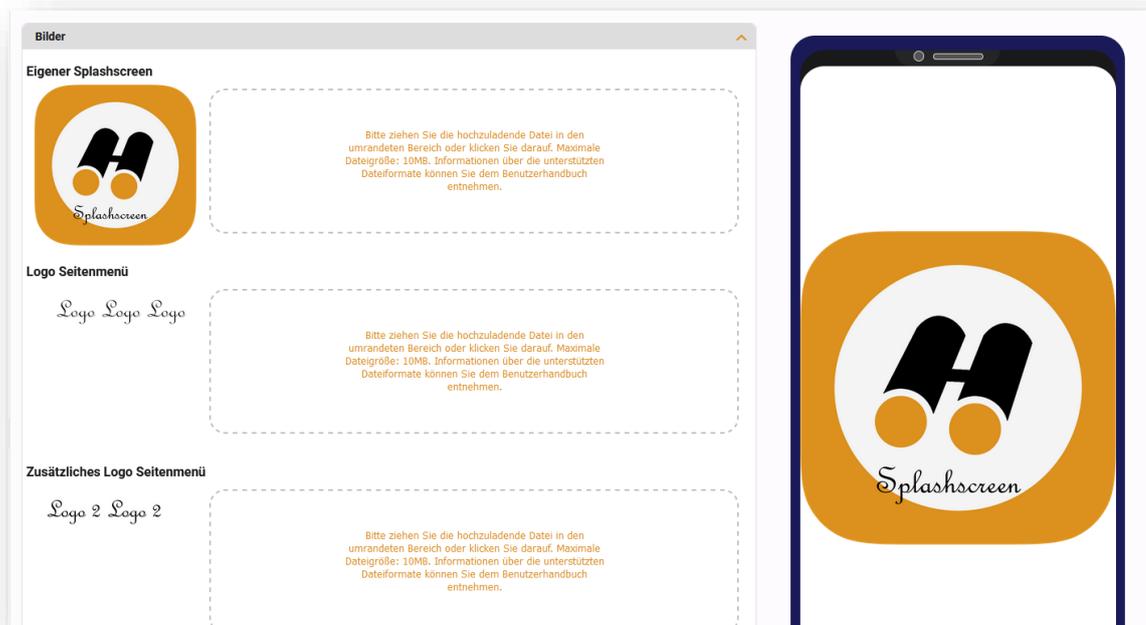
Hinweis: Bitte beachten Sie, dass nicht alle Elemente Ihrer zukünftigen App über das Portal anpassbar sind.

### 9.1 Bilder anpassen

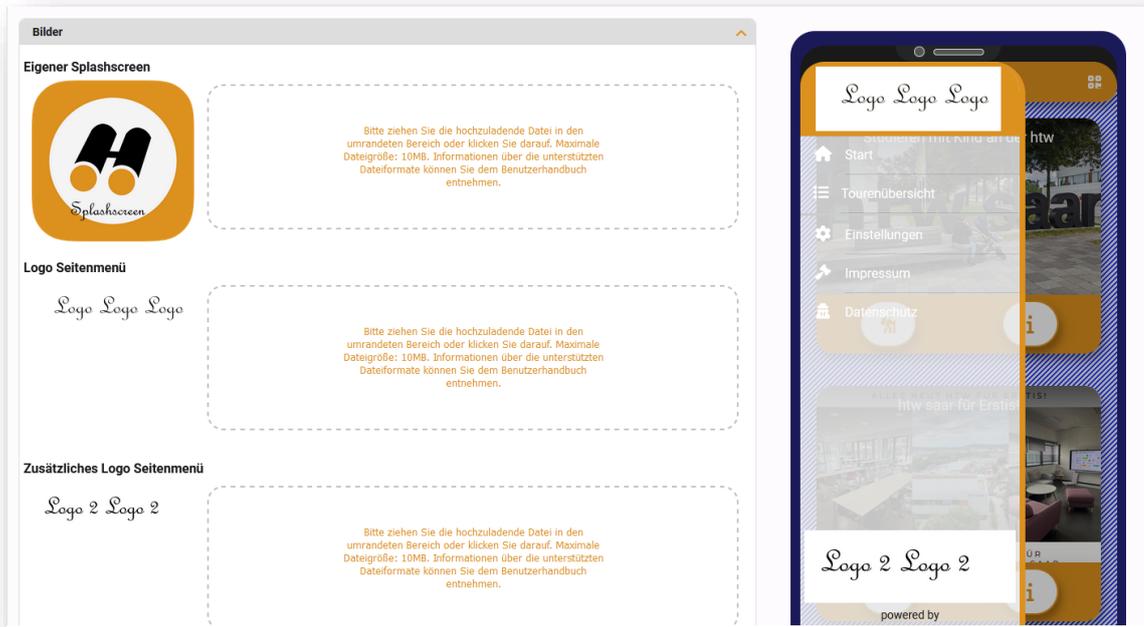
Es werden .png oder .jpeg bzw. .jpg Dateien akzeptiert.

Zur Layout-Überprüfung nutzen Sie bitte die Vorschau oder prüfen Sie das Layout in der Testversion auf Ihrem Smartphone.

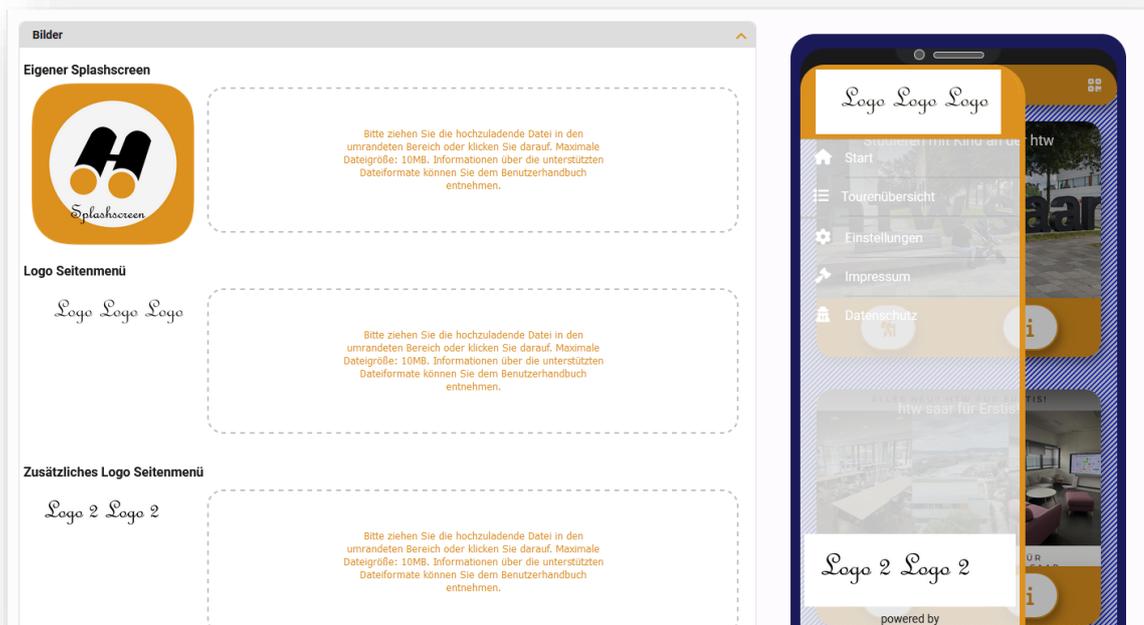
#### 9.1.1 Eigener Splashscreen



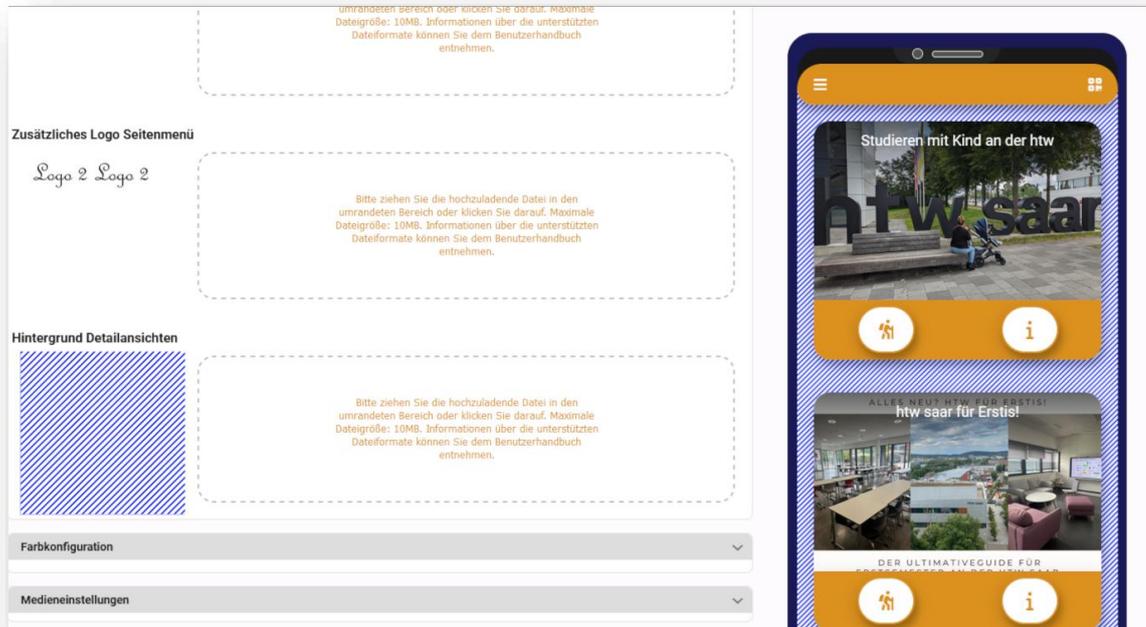
## 9.1.2 Logo Seitenmenü



## 9.1.3 Zusätzliches Logo Seitenmenü



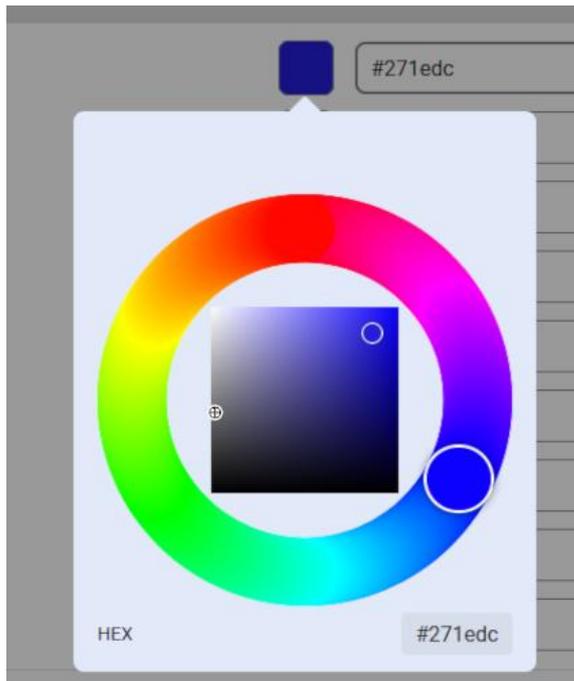
## 9.1.4 Hintergrund Detailansicht



## 9.2 Farbkonfiguration

### 9.2.1 Farben einstellen

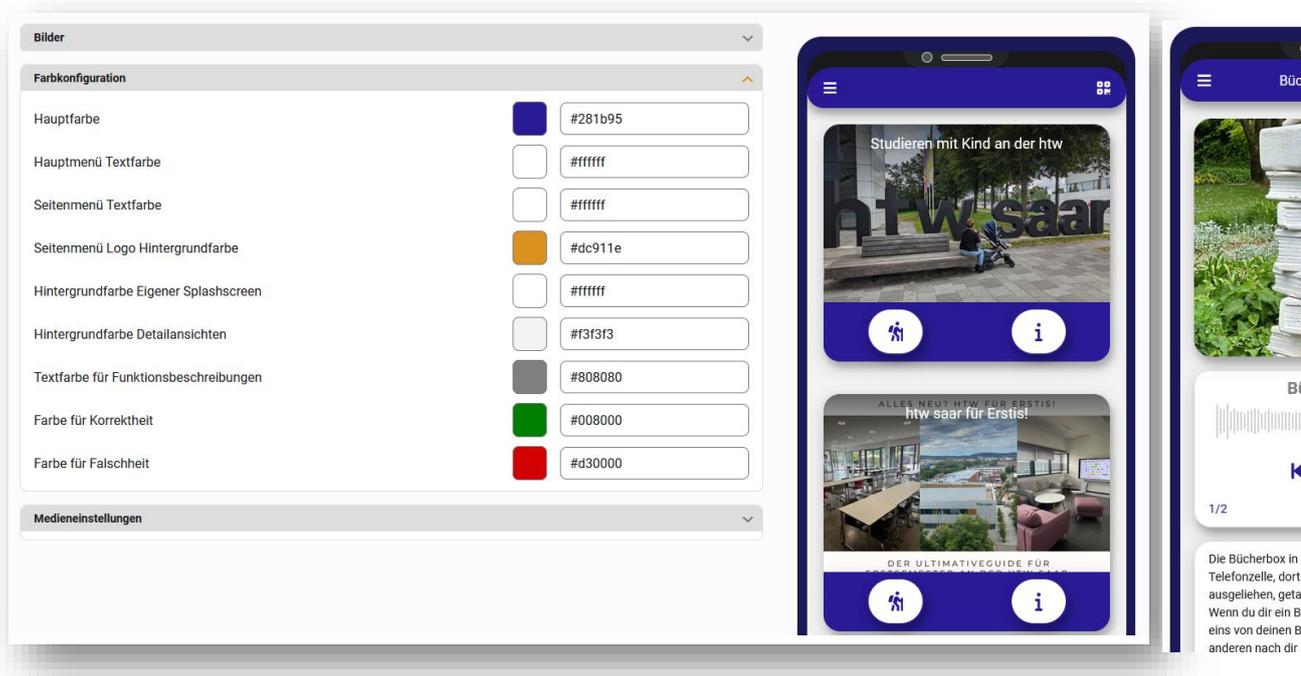
Zum Einstellen steht Ihnen der Farbkreis zur Verfügung. Wählen Sie zunächst im äußeren Kreis die Grundfarbe, anschließend können Sie im inneren Teil die exakte Farbgebung und Helligkeit einstellen.



### 9.2.2 Optionen

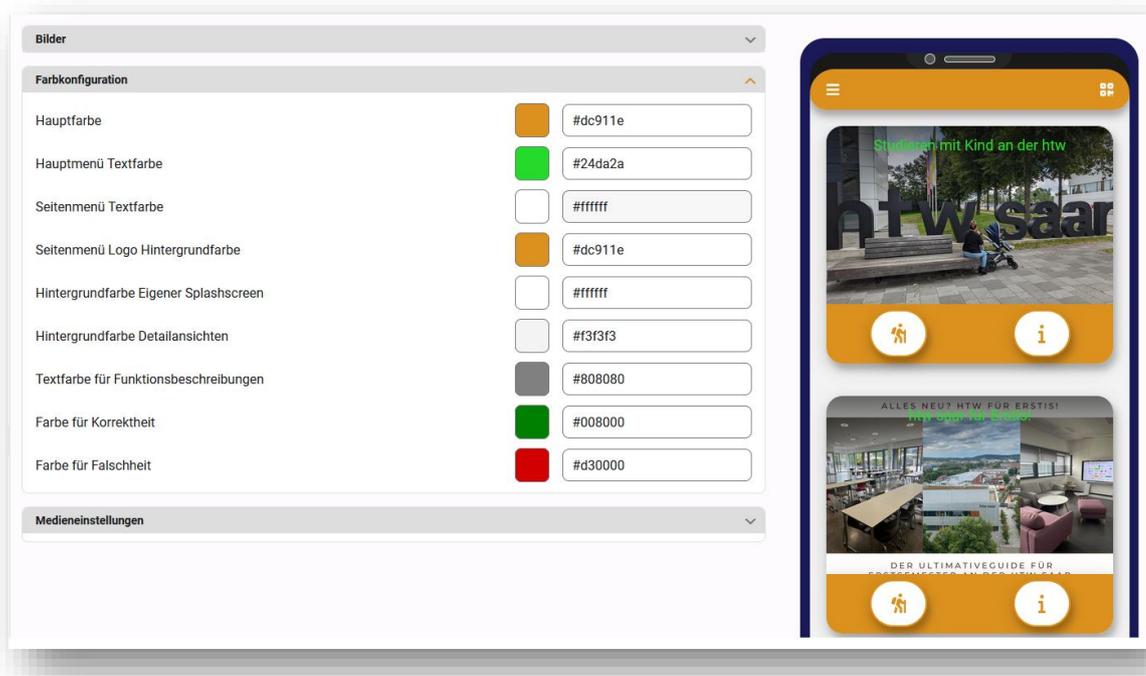
#### 9.2.2.1 Hauptfarbe

Beeinflusst die Überschriften im Menü, der Detailansichten sowie die Haupt-Steuerungselemente



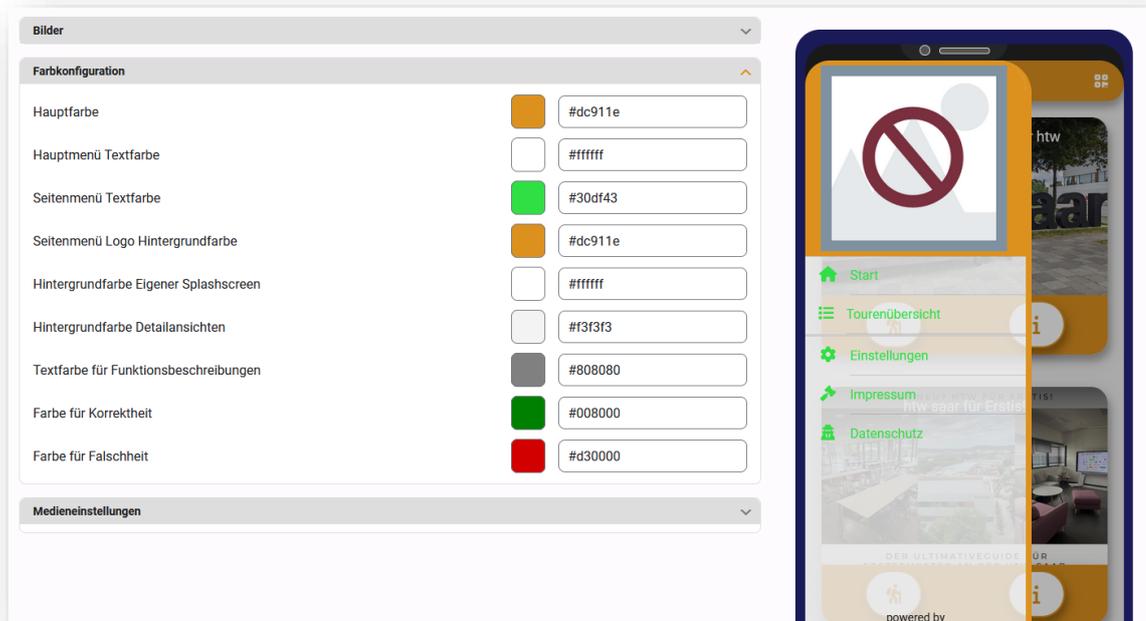
### 9.2.2.2 Schriftfarbe Hauptmenü

Beeinflusst die Textfarbe der Beschriftung der Touren. Falls Sie Tour-Bilder in unterschiedlichen Farben verwenden, empfiehlt es sich, eine neutrale Schriftfarbe zu wählen.



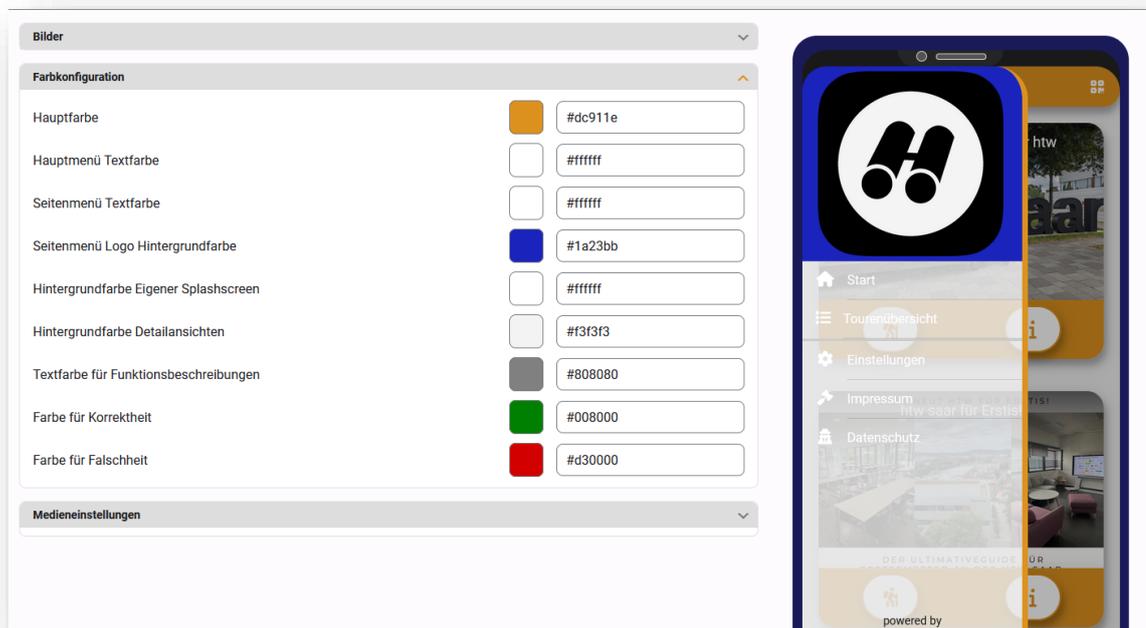
### 9.2.2.3 Schriftfarbe Seitenmenü

Beeinflusst die Textfarbe im Seitenmenü.



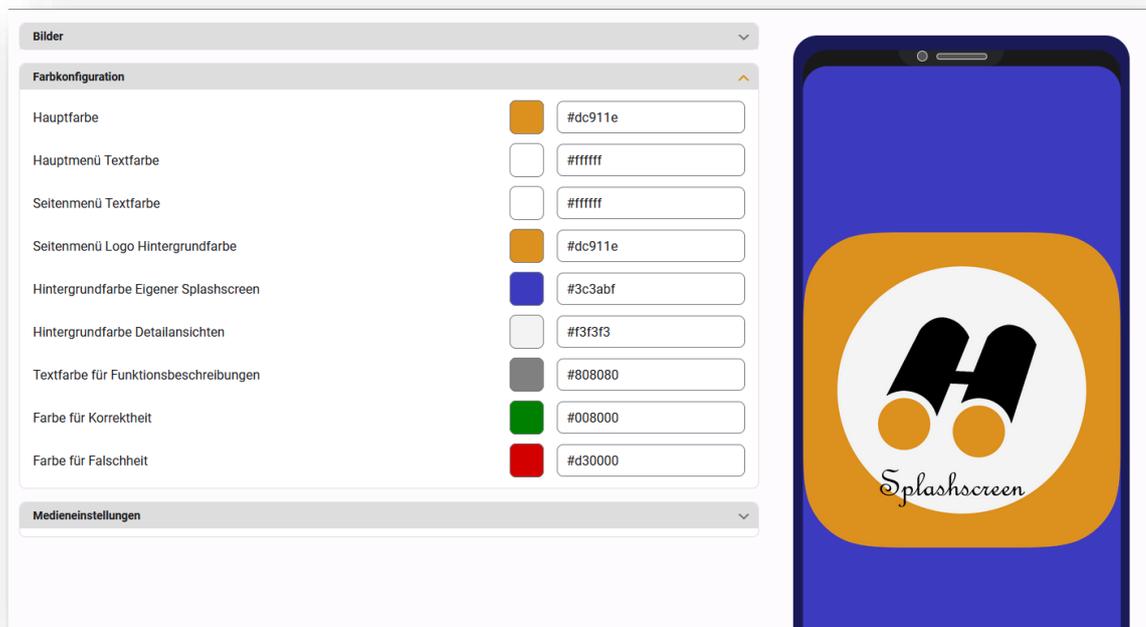
### 9.2.2.4 Hintergrundfarbe Logo (Seitenmenü)

Beeinflusst die Farbgebung des Logo-Hintergrunds im Seitenmenü



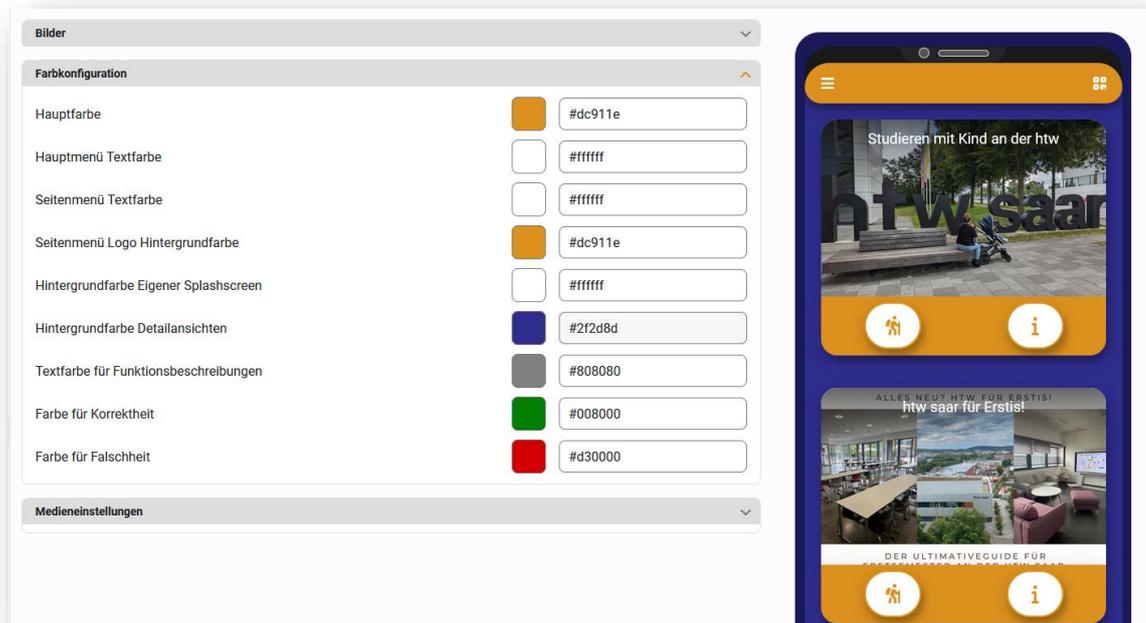
### 9.2.2.5 Hintergrundfarbe Splashscreen

Beeinflusst den Hintergrund des Splashscreens



### 9.2.2.6 Hintergrundfarbe Detailansicht

Beeinflusst den Hintergrund des Haupt-Menüs sowie der Detailansichten



### 9.2.2.7 Hintergrundfarbe „richtig“

Beeinflusst die Hintergrundfarbe der Rückmeldung bei richtiger Antwort

### 9.2.2.8 Hintergrundfarbe „falsch“

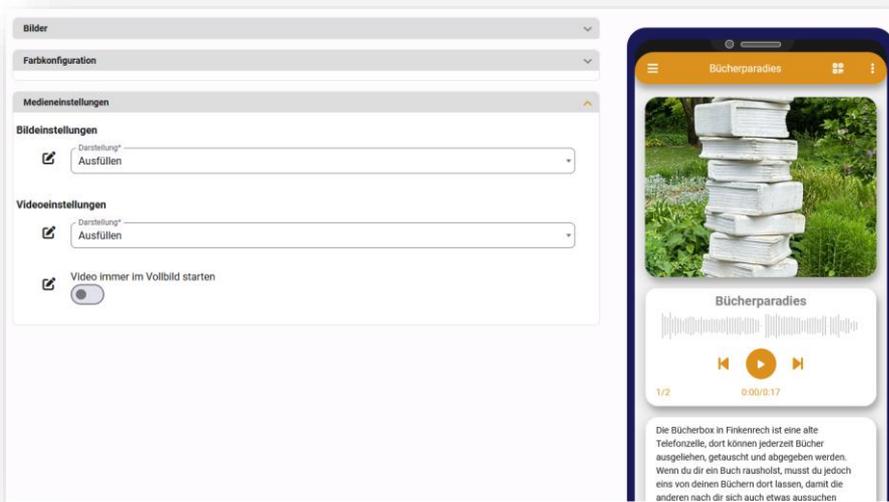
Beeinflusst die Hintergrundfarbe der Rückmeldung bei falscher Antwort

## 9.3 Medieneinstellungen

### 9.3.1 Bildeinstellung / Videoeinstellungen „ausfüllen“

Der Bereich für Bilder bzw. Videos wird komplett ausgefüllt. Wie groß die zur Verfügung stehende Fläche ist, ist abhängig von der individuellen Bildschirm-Auflösung des Gerätes.

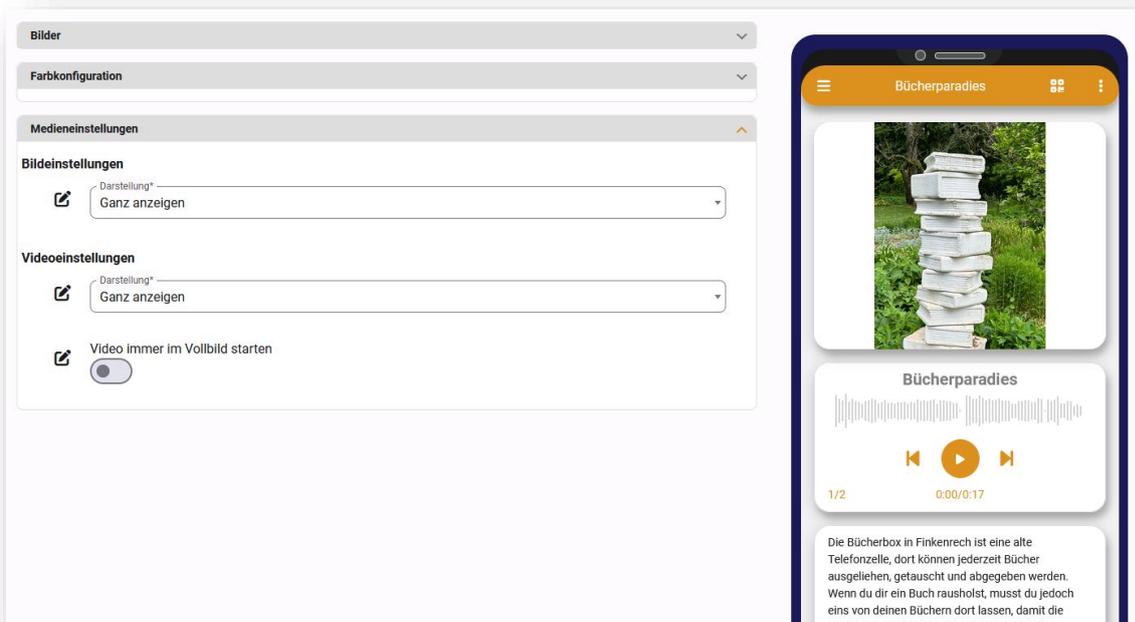
Das Bild / Video wird in den verfügbaren Platz eingepasst. Dadurch ist es möglich, dass entweder rechts und links oder oben und unten Informationen an den Bildrändern nicht sichtbar sind. Wenn Sie diesen Modus wählen, sollten sich also relevante Informationen in der Bildmitte befinden. Zudem werden erfahrungsgemäß Medien im Querformat ansprechender dargestellt.



Hinweis: Dies betrifft nur die Darstellung innerhalb der Detailseiten. Die Darstellung im Vollbild zeigt immer das vollständige Bild / Video.

### 9.3.2 Bildeinstellung / Videoeinstellungen „ganz anzeigen“

Das Bild bzw. Video wird innerhalb des verfügbaren Platzes vollständig angezeigt. Je nach Bildformat entsteht dabei ein Seitenrand.



### 9.3.3 Video immer im Vollbild starten

Das Video wird nach Klick auf den Media-Player im Vollbild-Modus gestartet.

Hinweis: Diese Einstellung wird nicht berücksichtigt, wenn für einen POI als Event bei POI-Erkennung die Option „Erstes Video, bei geöffnetem Tab, automatisch abspielen“ eingestellt ist.

## 10 MEDIEN-GRÖßE UND FORMATE

Bitte achten Sie bei Medien, insbesondere bei Bildern und Videos, auf die Dateigröße. Vermeiden Sie unnötig große Bilddateien und reduzieren Sie wenn möglich die Qualität ihrer Videos.

Beim Download der Tour zur offline-Nutzung werden alle Medien auf das Smartphone der Nutzer heruntergeladen. Durch übergroße Medien erhöht sich nicht nur die Downloadzeit, auch der benötigte Platz auf dem Smartphone der Nutzer steigt.

### 10.1 Thumbnails

- Thumbnails sind Vorschaubilder, die in der Menüstruktur Ihrer Apps angezeigt werden.
- Dateiformat: jpg, png, gif
- Format: quadratisch

### 10.2 Bilder

- Dateiformat: jpg, png
- Dateigröße: <1MB
- Auflösung: <= 1920\*1080
- Idealerweise sollten alle Bilder das gleiche Format haben

### 10.3 Videos

- Dateiformat: mp4
- Dateigröße: < 10MB
- Dauer: Videos sollten möglichst kurz (max. ca. 1-3 Minuten) lang sein. Ideal sind ca. 90 Sekunden.

### 10.4 Audios

- Dateiformat: .mp3
- Dateigröße: <1MB
- Audios sollten möglichst nicht länger als 90 Sekunden sein

## 10.5 360Grad Ansicht

- Dateiformat: .jpg

## 10.6 3D-Modell

- Sie benötigen zwei Dateien:
  - 3D-Modell: .glb
  - Hintergrund: .hdr

## 11 HINWEISE ZUR LIZENZIERUNG

### 11.1 Lizenzen in Entdeckerwelten

Je nach Ihrem gewählten Lizenzpaket stehen Ihnen im Entdeckerwelten-Portal Funktionen nicht oder nur eingeschränkt zur Verfügung. Dies betrifft z.B. Medientypen oder Mediengröße sowie Anzahl und Umfang der zu erstellenden Apps.

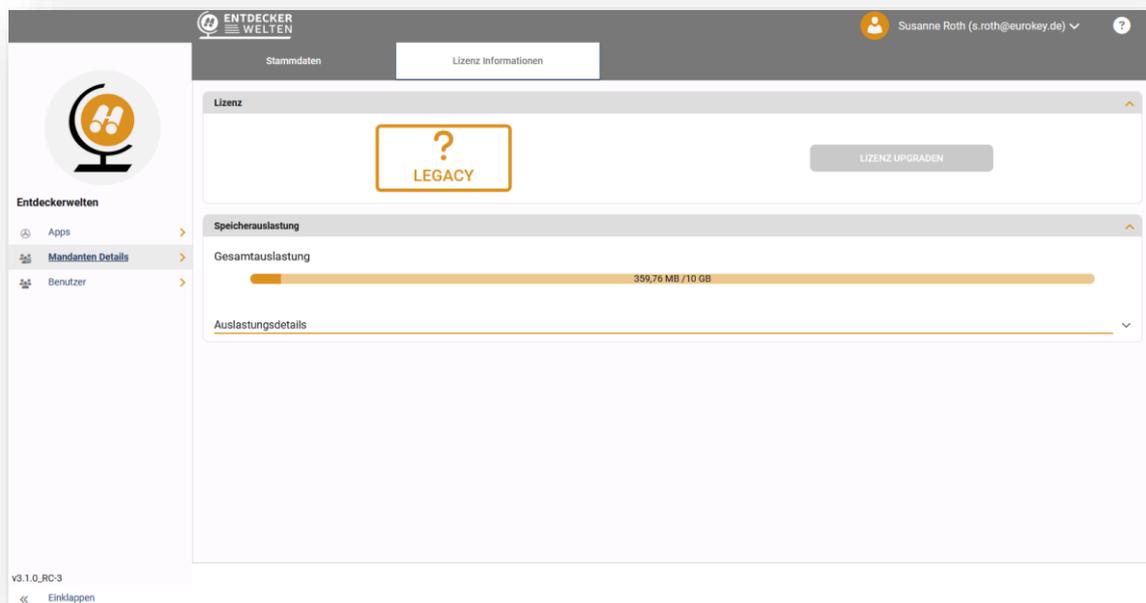
Welcher Funktionsumfang in Ihrem Lizenzpaket enthalten ist, entnehmen Sie bitte unserer Webseite unter [www.entdeckerwelten.eu](http://www.entdeckerwelten.eu) sowie den AGBs.

Funktionen, die Ihnen aufgrund Ihres Lizenzpaketes nicht zur Verfügung stehen, sind mit einem Hinweis gekennzeichnet.

Sie können jederzeit auf ein anderes Lizenzpaket wechseln, um sich Funktionen freischalten zu lassen.

### 11.2 Überblick über Ihr Lizenzpaket (nur Administrator)

Detaillierte Informationen zu Ihrem Lizenzpaket finden Sie im Reiter „Lizenz-Informationen“ unter dem Menüpunkt „Mandanten-Details“.



Im Abschnitt „Speicherauslastung“ finden Sie hier einen Überblick über den Ihnen zur Verfügung stehenden sowie bereits belegten Speicherplatz.

Speicherplatz wird im Wesentlichen durch die von Ihnen hochgeladenen Medien belegt. Daher finden Sie auch auf dem Reiter „Medien“ eine zusätzliche Übersicht über den freien Speicherplatz.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass Sie keine Medien mehr hochladen können, wenn der Speicherplatz erschöpft ist. Hinweise zu den optimalen Mediengrößen finden Sie im Abschnitt [Medien-Größe und Formate](#)

### 11.3 Lizenz Upgrade (nur Administrator)

Über den Button „Lizenz upgraden“ im Reiter „Lizenz-Informationen“ unter dem Menüpunkt „Mandanten-Details“ können Sie zu einem höheren Lizenzpakt wechseln. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Webseite unter [www.entdeckerwelten.eu](http://www.entdeckerwelten.eu) sowie die AGBs.

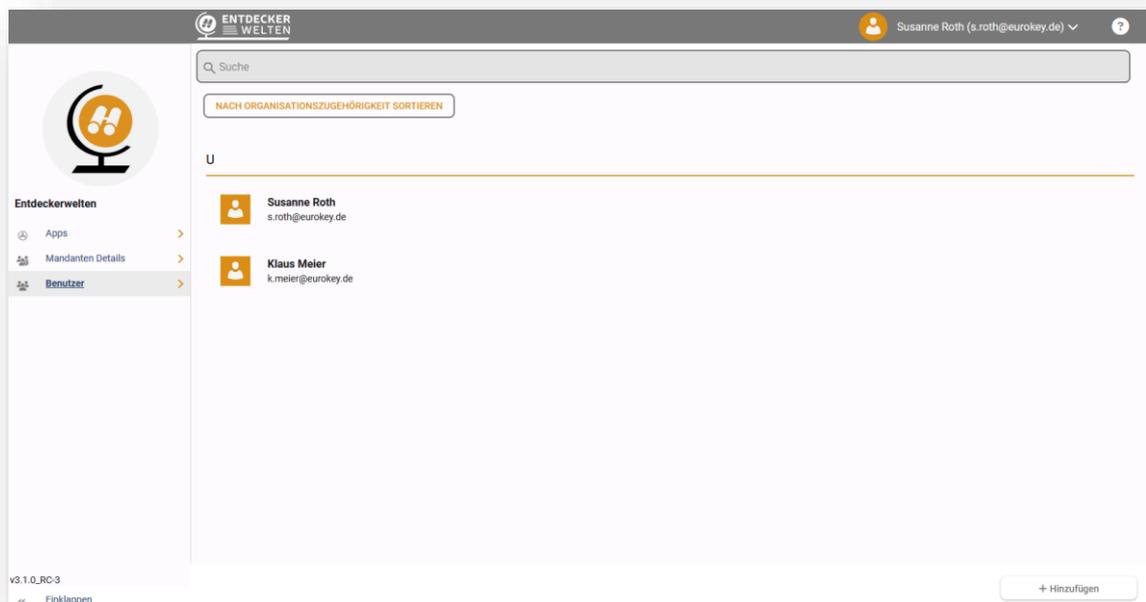
## 12 BENUTZERVERWALTUNG (NUR ORGANISATIONEN, NUR ADMINISTRATOR)

Wenn Sie Entdeckerwelten im Rahmen einer Organisation nutzen, haben Sie die Möglichkeit weitere Nutzer um Portal hinzuzufügen und diesen Nutzern Rechte auf einzelne Touren oder Content-Packages zu geben.

### 12.1 Modul „Benutzer“

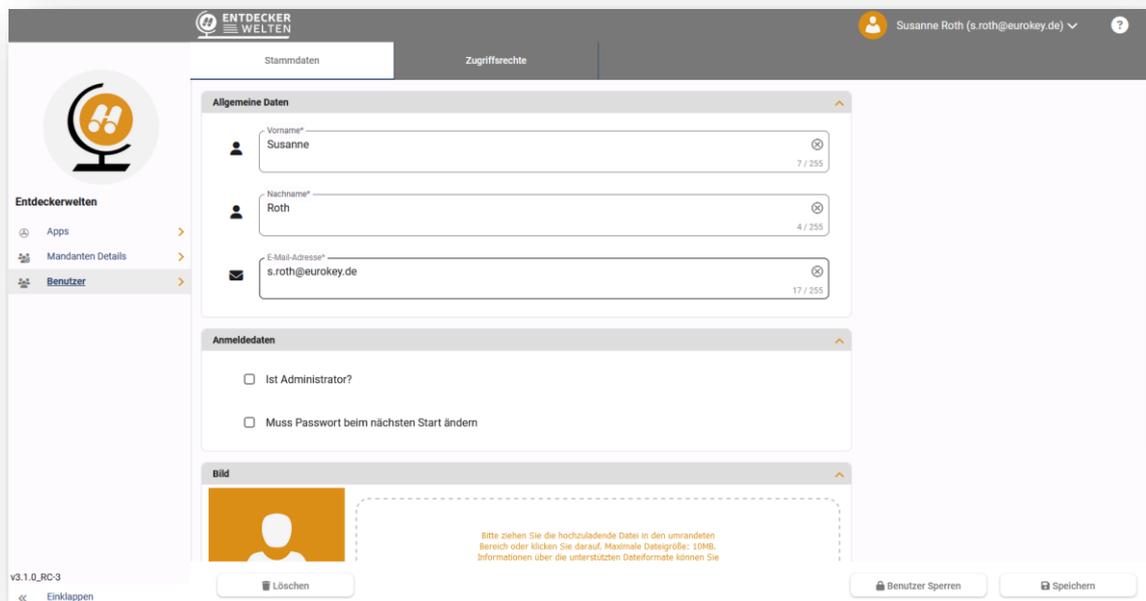
Wechseln Sie ins Modul „Benutzer“. Hier finden Sie eine Übersicht über vorhandene Benutzer.

Über den Button „Hinzufügen“ können Sie neue Nutzer anlegen. Die Nutzer werden vom System automatisch benachrichtigt



#### 12.1.1 Reiter „Stammdaten“

Über den Stammdaten-Reiter können Sie Name, Vorname und E-Mail-Adresse eines neuen Benutzers hinterlegen bzw. bestehende Benutzer bearbeiten.



## 12.1.2 Reiter „Zugriffsrechte“

Auf dem Reiter „Zugriffsrechte“ hinterlegen Sie, auf welche Inhalte der Nutzer Zugriff hat. Wählen Sie dazu ein Content-Package an und legen Sie im nachfolgenden Dialog die Zugriffsrechte des Nutzers fest.

Zugriff können Sie entweder für das gesamte Content-Package (Vollzugriff) oder auf ausgewählte Touren vergeben.

