

Entdeckerwelten

# Handbuch Entdeckerwelten-Portal Version 3.1

PROJEKTBESCHREIBUNG	Version	1.0	
	Datum	02.04.2025	



1	Über	DIESES HANDBUCH	5
2	Vora	B - TIPPS ZUR INHALTLICHEN KONZEPTION	6
	2.1	Der rote Faden	6
	2.2	Zielgruppe	6
	2.3	Die Streckenführung	6
	2.3.1	Achtung	6
	2.4	Medien	7
3	Der V	Veg zu Ihrer Tour	8
	3.1	Schritt 1: Fin Content-Package erstellen und bearbeiten	8
	311		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
4	INFOR	MATIONSEINTRÄGE ERSTELLEN UND BEARBEITEN	22
	41	Neuen Informationseintrag erstellen	22
	47	Informationspintrag hearbeiten	.22
	4.21	Poitor Toyto"	. <u>22</u>
	4.2.1	Reiter Medien"	.25
_	Tour		20
2	TOUR		24
	5.1	Neue I our erstellen	.24
	5.2	Tour bearbeiten	.25
	5.2.1	Reiter "lexte"	.26
	5.2.2	Keiter "Medien"	. 27
	5.2.3	Reiter "Strecke"	.28
	5.2.4	Keiter "PUIS"	/צ. סר
	5.2.5	rur rortgeschrittene: Keiter "Einstellungen	.39
	5.5 5.7	POIS dillegen und DedrDeilen	.59
	5.3.1	EINEN PUI erstellen	.40
	5.3.2	PUI bearbeiten	41



6	<b>S</b> CHN	ITZELJAGDEN UND QUIZ-TOUREN ERSTELLEN	47
	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
7	Ехки	RS: DER STRECKEN-EDITOR	61
	7.1.1	Neue Strecke zeichnen	62
	7.1.2	Streckenverlauf bearbeiten	64
8	Ехки	RS: POI ERKENNUNG	67
-	811	GPS_Frkennung	67
	817	OR-Code	07
	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
9	Ехки	rs: APP-Styling	70
_	9.1	Bilder annassen.	70
	911	Figener Snlashscreen	70
	9.1.7	Logo Seitenmenij	71
	9.1.3	Zusätzliches Logo Seitenmenü	
	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
10	Medi	EN-GRÖßE UND FORMATE	79
	10.1	Thumbnails	79
	10.2	Bilder	79
	10.3	Videos	79
	10.4	Audios	
	10 5	360Grad Ansicht	
	10.6	3D-Modell	80
11	HINW	EISE ZUR LIZENZIERUNG	81

Seite 3 von 85



	11.1	Lizenzen in Entdeckerwelten	81
	11.2	Überblick über Ihr Lizenzpaket (nur Administrator)	81
	11.3	Lizenz Upgrade (nur Administrator)	82
12	Βενυ	tzerverwaltung (nur Organisationen, nur Administrator)	.83
	12.1	Modul "Benutzer"	83
	12.1.1	Reiter "Stammdaten"	83
	12.1.2	Reiter "Zugriffsrechte"	84

Seite 4 von 85



# 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.

Seite 5 von 85



# **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 Begehbarkeit 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.

Seite 6 von 85



# 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 <u>Mediengröße</u> und Auflösung.

Seite 7 von 85



# **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.

ŧ				Susanne Roth (s.roth) 🗸
			Q, Buchen nach	
	<b>@</b>		A structure of the state of the	
			¥ E (1)	
ntdec	kerwelten		Entdeckerweiten-App-inhalte	
٨	Apps	>	6: Veröffentlicht	
100	Mandanten Details	>		
***	Benutzer	>	1 Einträge	
«	Einklappen			+ HINZUFÜGEN

- 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.

Seite 8 von 85



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

- Speichern Sie das neue Content-Package ab.

				Stammdaten	
	6		App In	formationen	
	<u> </u>		:	Name der App* 0/30	
tdecken	welten		C	Ist Privat?	
App	ps	>	۲	Unterstützte Sprachen Deutsch >	
Ange Ma	landanten Details	>	R	Two-	
💒 Be	enutzer	>	٢	valiuerapp v	
			Ľ	einfache Bearbeitung •	
			Veröff	entlichungseinstellungen	
			Die hier	r aufgeführten Einstellungen werden ausschließlich vom Entdeckerwelten-Team vorgenommen.	
			Ľ	Zielversion des Exports* Version 3 *	
			Ľ	Benutzendefiniertes URL-Schema entdeckerweiten://	
		_	App Ic	ion A	
« Eir	nklappen				B SPEICHERN

### 3.1.3 Content-Package 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.



	🔒 Home		ECKER	Susanne Roth (s.roth) 🗸
			Stammdaten	
		Reihenfol	ige ändern <b>†↓</b>	
		Menüstre	ıktur	
Entdec	kerweiten-App-Inhalte		Studieren mit Kind an der htw Typ: Tour	Image: Second
7 - In Be	Version auswählen: earbeitung		htw saar für Erstis!	
i	Versionsdetails >		Typ: Tour	
≡	Inhalt >	in the second	Entdecke dein Dillingen (Saar) Typ: Tour	Image: State
œ	Spiele >			
••	App Informationen		Kinder-Quiz im Neunkircher Zoo Typ: Tour	Image: Second se
	Impressum & Datenschuiz			
			Schnitzeljagd Finkenrech Typ: Tour	
		Ť	DFG Spaziergang-Tour Typ: Tour	Image: Second se
			DFG-Spielplatz-Tour Typ: Tour	
~	Einklappen			+ HINZUFÜGEN

#### 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 <u>Informationseinträge</u> <u>erstellen und bearbeiten</u>

Seite 10 von 85



### 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 <u>Schnitzeljagden und Quiz-Touren er-</u> stellen

# 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.

		(h) 🗸
	Impressum Datenschutz	
Im	mpressum ^	
	$\mathbb{X}   H_1   H_2   H_3   I   \mathbb{B}   \mathbb{U}   \mathbb{H}   \mathbb{E} \equiv \mathbb{H}   \bullet $	
Entdeckerwelten-App-Inhalte Version auswählen:	Impressum	
Initial - In Bearbeitung	Verantwortliche für den Inhalt dieser App:	
i Inhalt	// Tragen Sie hier Ihre Daten ein	
The spiele spiel	Rechte an Medien:     // Tracen Sie hier odr. Bild-oder Torrechte ein	- 1
♠ App Informationen >	Technische Realisierung	
Impressum & Datenschulz	EUROKEY Software GmbH Fischbachstr. 86 a 66125 Saarbrücken	
Ăn		
Einklappen		

Seite 11 von 85



# 3.5 Schritt 5: Styling (nur Administrator)

Über das Modul "Styling" können Sie spätere das Aussehen Ihre 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.

Seite 12 von 85



	🔒 Home	(	(2) ENTDECKER ■ WELTEN	Susanne Roth (s.roth) 🗸
			In Bearbeitung	
			DEMOVERSION VERÖFFENTLICHEN VERSION VERÖFFENTLICHEN NEUE VERSION ERSTELLEN	
	VEV.		Veröffentlichte Version 🗸	
ntdeo	kerweiten-App-Inhalte Version auswählen:		Veröffentlichte Demoversion	
7 - In B	sarbeitung		Versionsname	
i	Versionsdetails	>	Initial	
:=	Inhalt	>	Versionsnummer 1	
œ	Spiele	>	Status Demo veröffentlicht	
¢¢	App Informationen	>		
	Impressum & Datenso	chuîz	QRCode für Test App Für eine Vorschau Ihrer veröffentlichten Inhalte, starten Sie die Entdeckerweiten-App auf Ihrem Smartphone und öffnen; Über das icon oben links in der App, das Seitemmeni. Klicken Sie darin auf den Punkt "Entdeckerweiten Portal". Anschließen diffens Sie über den Button 'QR-CODE SCANNEN' Ihre Kamera-App und scannen den oben angezeigten QRCode. Ihre Inhalte werden automatisch geladen Alternativ können Sie mittels des "Text Kopieren" Buttons, unter dem QR-Code, den Code in Textform kopieren. Dieser kann dann über den Button 'QR-CODE EINFÜGEN' in die Entdeckerweiten-App kopiert werden. Nach einer Bestätigung mittels 'OK' Button, werden auch hier die Inhalte automatisch geladen.	
«	Einklappen		Text kopieren: 🥑 Herunterladen: 🛓	

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.

Seite 13 von 85





- 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.

Seite 14 von 85





# 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".

Seite 15 von 85



숨 Home		ENTDECKER Welten	6	Susanne Roth (s.roth@eurokey.de) ~ 🔹 📀	٩
		Ausgewählte Version			
		Versionaname 2	ß		
		Versionsnummer 2			
tdeckerwelten-App-Inhalte					
Version auswählen:		status In Rearbeitung			
- In Bearbeitung		in seek serving			
Versionsdetails	>		FN		
Inhalt	>				
Spiele	>	Veröffentlichte Version	~		
App Informationen	>				
Impressum & Datenschutz	>				
App-Styling	>				
0_RC-3					
Einklappen					

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.

Seite 16 von 85



🟫 Home		Susanne Roth (s.roth) 🗸
	Status In Bearbeitung DEMOVERSION VERÖFFENTLICHEN VERSION VERÖFFENTLICHEN NEUE VERSION ERSTELLEN	
Intdeckerweiten-App-Inhaite Version auswählen:	Veröffentlichte Version	
7 - In Bearbeitung	- Versionsnummer 6	
E Inhalt	Status Veröffentlicht	
App Informationen	QRCode für Test App	
A Impressum & Datenschulz	Für eine Vorschau Ihrer veröffentlichten Inhalte, starten Sie die Entdeckerweiten-App auf Ihrem Smartphone und öffmer, Uber das Icon oben links in der App, das Steimennen. Kicken Sie darin auf der Punkt "Entdeckerweiten Portal". Anschließend öffnen Sie über den Button "QR-CODE SCANNEN" Ihre Kamera-App und scannen den oben angezeigten QRCode. Ihre Inhalte werden automatisch geladen Alternativ können Sie mittels des "Text Kopieren" Buttons, unter dem QR-Code, den Code in Textform kopieren. Dieser kann dann über den Button "QR-CODE EINFÜGEN" in die Entdeckerweiten-App kopiert werden. Nach einer Bestätigung mittels "OK" Button, werden auch hier die Inhalte automatisch geladen. Text kopieren:	
« Einklappen	retuitetavet.	

#### 3.7.1.1 Versionierung

Bitte beachten Sie, dass Sie nach dem Erstellen einer Version, die exportierte Version gesperrt ist. Sollten Sie zu einen 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

Seite 17 von 85





- 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.

Seite 18 von 85





#### 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.



	🔒 Home		CKER		Susanne Rath (s.roth) 🗸
			Stammdaten	Interaktive Karte	
		Veröffen	tlicht in Version: 6		
			Der Wildpark Freisen Typ: TOUR		( 🕲 ( ) (n die Znischendblage topieren)
Entdec	kerwelten-App-Inhalte Version auswählen: earbeitung		DFG Spaziergang-Tour Typ: TOUR		
i	Versionsdetails >		DFG-Spielplatz-Tour Typ: TOUR		( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )
∷ 8	Spiele >		Entdecke dein Dillingen (Saar)		
¢ <sub>0</sub>	App Informationen		Typ: TOUR		
	Impressum & Datenschuiz	Saarbrücken Natuur	Herzlich Willkommen! Typ: TOUR		
		255	<b>htw saar für Erstis!</b> Typ: TOUR		<ul> <li>(a)</li> <li>(b)</li> <li>(c)</li> <li>(c)</li></ul>
			Kinder-Quiz im Neunkircher Zoo Typ: TOUR		
«	Einklappen				

### 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.



Seite 20 von 85



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



Seite 21 von 85



# **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".

🔒 Home				Susanne Roth (s.roth) 🗸
	Stammdaten			
	Reihenfolge ändern <b>†</b> ↓	INHALT ERSTELLEN	×	
	Es konnten keine Einträge	Allgemeine Daten	^	
		Über diese App	8	
Entdeckerwelten-App-Inhalte Version auswählen:			14/30	
Initial - In Bearbeitung		Thumbnail	^	
i Versionsdetails >				
i≡ Inhalt >		hod im	Bitte ziehen Sie die zuladende Datei in den zudeten Bereich oder	
Spiele		kicki	n Sie darauf. Maximale Dateigröße: 10M8.	
♦ <sub>0</sub> App Informationen >				
A Impressum & Datenschultz				
			•	
« Einklappen			+	HINZUFÜGEN

- Vergeben Sie anschließend einen Namen und laden Sie ein Vorschaubild hoch (optional). Das Vorschaubild wird im App-Menü angezeigt. (siehe <u>Thumbnails</u>)
- 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,

Seite 22 von 85



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

	← Über diese App			Deutso
	Texte	Medien		Englis
<b>57</b>	Texte		^	
kerweiten-App-inhalte	Über diese App		٥	
Version auswählen:			147.30	
n Bearbeitung	Untertitel		0.1055	
versionsdetails			0/200	
Inhalt >	Beschreibung*			
Spiele >	X I B ⊡ ≔ ● ●			
App Informationen	Die App enthält mehrer Touren			
Impressum & Datenschu <mark>)</mark> z				
			34 / 3000	
	Schlüsselworte		^	
	Hinterlegen Sie hier Schlüsselworte, mit d	denen später nach diesem Eintrag gesucht werd	en kann. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der "Enter" Taste.	
	Cabillanahuast			
Einklappen				B SPEICHERN

### 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.

Seite 23 von 85





# **5TOUREN 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 <u>Thumbnails</u>)
- Speichern Sie über den Speichern-Button ab. Alternativ können Sie über den Editieren-Button direkt zur Bearbeitung des Informationseintrages wechseln.

Seite 24 von 85





# 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.

Seite 25 von 85



		Texte	Strecke	POIs	Medien	Einstellungen
		Texte			^	
		_ Titel*				
ntdeckerweiten-App-i	halte	Kinder-Quiz im Neunkircher Zoo			<b>©</b>	
Version auswähler					30730	
7 - In Bearbeitung		Untertitel				
i Versionsdetails	>				0/255	
:= Inhalt	>	Beschreibung*				
		𝕂 I B 型 ≟≡ ● ●	•• •			
Spiele	>					
♦ <sub>0</sub> App Information	en >					
🔒 Impressum & D	atenschultz					
		Schlüsselworte			~	
		Hinterlegen Sie hier Schlüsselworte, mi	t denen später nach diesem Eintrag gesucht v	verden kann. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit d	ier "Enter" Taste.	
		Cabildaaalwaxt				

### 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.
- Schlüsselworte: Schlüsselworte 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

Seite 26 von 85



	- 11							
	Texte	Strecke	POIs	Medien	Einstellungen			
	Texte			~				
	Titel*							
tdeckerweiten-App-inhalte	Kinder-Quiz im Neunkircher Zoo			20 / 20				
Version auswählen:								
7 - In Bearbeitung	Untertitel							
i Versionsdetails >				0/255				
i≡ Inhalt >	Beschreibung*							
m Spiele	X I B 🗹 🚝 🔴 🌒 🔵 🕻	Ø						
	Willkommen im Neunkircher Zoo! Diese	s Quiz spricht Kinder ab 4 Jahren a	n, um den Zoo und dessen Tiere auf sj	bielerische Art				
App Informationen     >	und Weise näher kennenzulernen. Mit Hi aufregende Welt der Tiere ein. Im Neunk	ilfe von Texten, Audio-Dateien, Bild ircher Zoo leben über 700 Tiere in	ern und Quiz-Fragen tauchen die Kinde mehr als 37 Gehegen. Öffnungszeiten:	r in die In den				
	Sommermonaten (von März bis Oktober	) hat der Zoo von 08:30 Uhr bis 18	Uhr geöffnet, in den Wintermonaten (v	on November bis				
Impressum & Datenschultz	Enhnung) het des Zeeuren 00 Uhr hie 171	uiz im n vorbei. Hinweis:						
Impressum & Datenschultz	Neunkircher Zoo erstreckt sich über eine	e Lange von 1,8km und funrt auf ei		Die Kartengrundlage kann nicht immer direkt angepasst werden, falls Gehege umziehen. Wir wünschen Euch viel Spaß mit dem Zoo- 901 / 3000				
A Impressum & Datenschulz	Neunkircher Zoo erstreckt sich über eine Die Kartengrundlage kann nicht immer die	e Lange von 1,8km und tunrt auf ei irekt angepasst werden, falls Geheg	e umziehen. Wir wünschen Euch viel S	901/3000				
A Impressum & Datenschuliz	Neunkircher Zoo von 05 on 05 n 05 n Neunkircher Zoo erstreckt sich über eine Die Kartengrundlage kann nicht immer die	e Lange von 1,8km und tunrt auf ei rekt angepasst werden, falls Geheg	e umziehen. Wir wünschen Euch viel S	901/3000				
A Impressum & Datenschultz	Schlüsselworte	s Lange von 1,3km und tunrt auf ein rekt angepasst werden, falls Geheç	e umziehen. Wir wünschen Euch viel S	901/3000				
A Impressum & Datenschultz	Perdua) hat der 200 von 69 und is 17 0 Neunkiche Zoe ersteckt sich über eine Die Kartengrundlage kann nicht immer die Schlüsselworte Hinterlegen Sie hier Schlüsselworte, mit denen s	e Lange von 1, akm und tunrt auf ein rekt angepasst werden, falls Geheg upäter nach diesem Eintrag gesucht we	e umziehen. Wir wünschen Euch viel Sj den kann. Bestätigen Sie ihre Eingabe mit de	901/3000				

### 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.

Seite 27 von 85



	ᆎ Home						e Roth (s.roth@eurokey.de) 🗸	?
			← Kinder-Quiz im Neunkire	cher Zoo	Zoo			Deutsch
			Texte	Strecke		Medien	Einstellungen	
					aktuelle Speicherauslastung: 359,76 MB /10	GB		
			Thumbnail			^		
Entde	ckerwelten-App-Orig							
	Version auswählen:		(instant)	Bitte ziehen Sie die hoo Bereich oder klicken Sie	hzuladende Datei in den umrandeten darauf. Maximale Dateigröße: 10MB.			
2 - In B	learbeitung		S II R S	Informationen über die dem Benut	interstutzten Dateiformate konnen Sie verhandbuch entnehmen.			
i	Versionsdetails	>						
E	Inhalt	>						
•	Spiele	>						
o <sub>o</sub>	App Informationen	>	Bilder			$\sim$		
	Impressum & Datenschutz	>						
<b>ft</b>	App-Styling	>	Audios			~		
			Videos			~		
			11100					
			Virtuelle Tour			~		
v3.1.0_F	IC-3						B Speichern	
~	Einklappen							

### 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.

Seite 28 von 85



#### 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 <u>Exkurs: Der Strecken-Editor</u>) und speichern Sie anschließend den Streckenverlauf ab.



Seite 30 von 85



- | Entdeckerwelten | Handbuch Entdeckerwelten-Portal Version 3.1
- 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 <u>Einen POI erstellen</u>). 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 <u>Streckeneditor</u> 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.

Seite 31 von 85





- Streckeneinstellungen
  - Streckenfarbe Farbe der Streckenmarkierung
  - Streckensichtbarkeit (Transparenz-Grad 0 = unsichtbar, 100 = deckend)
  - Strecken-Breite Breite der Streckenmarkierung
- Karteneinstellungen
  - 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.

Seite 32 von 85





#### 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.

#### 5.2.3.6.1Vordefinierte 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.

Seite 33 von 85





- 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.

Seite 34 von 85





- 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.

Seite 35 von 85





#### 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 <u>Reiter "POIs"</u>

- 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".

Seite 36 von 85




- 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 (<u>Thumbnail</u>) 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 <u>POIs anlegen und bearbeiten</u>

### 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.

Seite 37 von 85



	🔒 Home		CKER				Susanne Roth (s.roth) 🗸
		← Kinder	-Quiz im Neunkirch	er Zoo			
			Texte	Strecke	POIs	Medien	Einstellungen
	$(\mathbf{A})$	Reihenfolg	e ändern <b>†↓</b>				
		Q Suche					
ntdecke	rweiten-App-inhaite						
7 - In Bearb	seitung	- ANTE	Schafe		(		
i V	/ersionsdetails >						
ii Ir	nhalt >	14	Stachelschweine		(	B. III	
on S	piele >						
¢ <sub>¢</sub> A	pp Informationen >	-XA	Elefant		(	C III	
🔒 Ir	mpressum & Datenschuliz						
			Schneeleopard		(	C III	
			Dathunda				
		a	Rothunde		l	C II	
		1 and	Löwen		ſ	8	
		in the second					
« Е	inklappen					+ HINZUFÜGEN	SPEICHERN

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).

Seite 38 von 85



	🔒 Home					(	Susanne Roth (s.roth) 🗸
			← Kinder im Neunkirch <sub>Texte</sub>	er Zoo INHALT ERSTELLEN	×	Medien	Einstellungen
	(55)		Reihenfolge ändern <b>†↓</b>	Aligemeine Daten	^		
Entde	ckerweiten-App-Inhaite		Q Suche	Quessantschafe	8 14/30		
Initial -	Version auswahlen: In Bearbeitung			Thumbnail	^		
i	Versionsdetails	>			·····		
≔	Inhalt	>		Bitte ziehen Sie hochzuladende Datei	die I in den		
œ	Spiele	>		umrandeten Bereici klicken Sie darauf. M Dateigroße: 10M	h oder aximale 48.		
••	App Informationen	>					
•	Impressum & Datensc	:h <b>u}</b> z			8		
«	Einklappen					+ HINZUFÜGEN	SPEICHERN

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 <u>POIs anlegen und bearbei-</u> ten

## 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

Seite 39 von 85



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.
  - Index
     <th
- 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 (<u>Thumbnail</u>) hoch (optional). Die GPS-Koordinaten des POIs werden automatisch vom System vorbefüllt
- Speichern Sie den POI ab.

Mit einem Doppelklick können Sie den POI zum Bearbeiten öffnen.

Seite 40 von 85



### 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).

	🛧 Home					Susanne Roth (s.roth) 🗸
		← Kinder im Neunkirche				
		Texte	INHALI EKSI ELLEN		Medien	Einstellungen
		Reihenfolge ändern f 🌡	Allgemeine Daten	^		
		Q Suche	Quessantschafe	14/30		
dec	verwelten-App-Inhalte					
tial - I	n Bearbeitung		Thumbnail	^		
i	Versionsdetails >					
≡	Inhalt >		Bitt	e ziehen Sie die adende Datei in den		
Ð	Spiele >		umran klicken : Dal	deten Bereich oder Sie darauf. Maximale teigröße: 10MB.		
a,	App Informationen >					
•	Impressum & Datenschuliz			8		
				-		

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.

Seite 41 von 85





### 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

Seite 42 von 85



#### Die Software-Manufaktur

| Entdeckerwelten | Handbuch Entdeckerwelten-Portal Version 3.1

		← Kinder-Quiz im Neunkirche	r Zoo / Schafe			÷
		Texte	Medien	POI Erkennung		
		Texte			^	
		C Titel*				
nt de al comunita	n Ann Inhalta	Schafe			۲	
Version	auswählen:				6 / 30	
7 - In Bearbeitung						
: Version	nedetaile	Untertiter			0/255	
1 Version					0,200	
<u>Inhalt</u>	>	Beschreibung*				
- Spiele	、 、	X I B U ≟ ● ●	•••			
Spiele		Die Ouessantschafe verdanken ihr	en Namen ihrem Ursprungsort in Frankreich	. Sie sind in Europa verbreitet und gelten n	nit ihren	
¢ <sub>✿</sub> App Inf	ormationen >	rund 20 Kilogramm Gewicht als kl	einste Schafrasse der Welt. Die meisten Sch	afe dieser Rasse haben schwarzes Fell, es	gibt	
	sum & Datenschutz	jedoch auch graue, weiße oder bra sich um unterschiedliche Tierarter	une Ouessantschafe. Schafe und Ziegen si n. Schafe wie auch die Ouessantschafe leb	nd eng miteinander verwandt, trotzdem ha en auf weiten Ebenen und können sehr sch	ndelt es nell laufen	
1110100	Sum a Datensenatz	Ziegen hingegen leben häufig in be	ergigen Regionen und sind gute Kletterer. Ar	nders als bei Ziegen muss das Fell der Sch	afe einmal	
		jährlich geschoren werden. Die Ou	essantschafe fressen gerne Gras, hier im Zo	oo dürfen sie außerdem mit Zoofutter gefü	tert	
		junnion geoeneren werden. Die eu				
		werden.			758 / 3000	
		werden.			758 / 3000	
		werden.			758 / 3000	
		Schlüsselworte			758 / 3000	
_ ·		werden. Schlüsselworte Hinterlegen Sie hier Schlüsselworte, mit d	Jenen später nach diesem Eintrag gesucht werden	kann. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der "Enter	758 / 3000	
		Schlüsselworte Hinterlegen Sie hier Schlüsselworte, mit d	Jenen später nach diesem Eintrag gesucht werden	kann. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der "Enter	758 / 3000	

### 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 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 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

#### 5.3.2.3.1Position

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.

Seite 43 von 85



	🟫 Home							Susanne Roth (s.roth) 🗸
			← Kinder-Quiz im Neunkircher	Zoo / Schafe				
			Texte	Medien		POI Erkennung		
			Position				^	
Entde	ckerweiten-App-Inhaite	•	Breitengrad 49.3453770443 (z.B. 49.1212)		3 / 20	Enter Zooschule Seehunde	Wose	
7 - In B	Version auswählen: learbeitung		Längengrad 7.2056260737		8			
i	Versionsdetails	>	(z.B. 7.1212)		12/20	200 E	1	
≔	<u>Inhalt</u>	>				OpenStreetMap contributors		
œ	Spiele	>				MARAER ANDERN		
•••	App Informationen	>	GPS-Erkennung				Aktiviert?	
<b></b>	Impressum & Datens	chutz						
			NFC Informationen			0	Aktiviert?	
			OD Code Information on			0	Aletiniant?	
			QR-Code informationen			U	AKUVIEIL	
			Beacons			D	Aktiviert?	
	Finklannen							2
	спкаррен							La SPEICHERN

### 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.

Seite 44 von 85





#### 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 <u>Aktionen im Falle einer POI-Erkennung</u> 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 <u>Aktionen im Falle</u> <u>einer POI-Erkennung</u>).

Seite 45 von 85



### 5.3.2.3.5Für Fortgeschrittene: NFC-Information

- NFC-ID: Hinterlegen Sie hier die ID, mit der der NFC-Chip beschriftet wurde.
- Event bei POI-Erkennung; siehe <u>Aktionen im Falle einer POI-Erkennung</u>

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)

Seite 46 von 85



# **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 <u>Touren erstellen und bearbeiten</u>). 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 <u>Reiter "Einstellungen"</u>) 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.

	🔒 Home			CKER	Susanne Roth (s.roth) 🗸
				Übersicht	
			Spiele		 
	A		2	Kinderquiz Tour: Kinde-Quiz im Neunkircher Zoo	
Entdeo	Version auswählen:		2	Finkenrech Tour: Schnitzeljagd Finkenrech	
7 - In B	earbeitung			Fraince	
i	versionsdetails	>	<b>~</b>	Tour: Der Wildpark Freisen	
=	Inhalt	>			
8	Spiele	>			
00	App Informationen	>			
	Impressum & Datenso	chuìz			
«	Einklappen				+ HINZUFÜGEN

Titel: Vergeben Sie einen Namen für Ihr Spiel.

Seite 47 von 85



- 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.

Seite 48 von 85



	🔒 Home					Susanne Roth (s.roth) 🗸
		← Kinderquiz				
		Spieldetails	Quiz	Einstellungen	Rückmeldungen	
		Texte			^	
ntdecl	kerweiten-App-Inhaite	Kinderquiz			<b>3</b>	
7 - In Be	Version auswählen: arbeitung	Beschreibung*				
i	Versionsdetails >	𝕂 I B ⊻ ﷺ ● ● ●	• •			
⊨	Inhalt >					
œ	Spiele >					
¢ <sub>o</sub>	App Informationen					
	Impressum & Datenschuliz				0/3000	
		Thumbnail			^	
			Bitto riaban Cia dia bacht	uladondo Datoj in don umrandoton		
			Bereich oder klicken Sie di	rauf. Maximale Dateigröße: 10MB.		
~	Einklappen					SPEICHERN

### 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

Seite 49 von 85



	🔒 Home		CKER			2	Susanne Roth (s.roth) 🗸
		← Kinde	rquiz				
			Spieldetails	Quiz	Einstellungen	Rückmeldungen	
		Q Suche					
		Quiz					
7 - In B	ckerwelten-App-Inhalte Version auswählen: learbeitung	and the second s	Fragen zu: Schafe Es wurden 1 Fragen verknüpft		ß		
i ≡	Versionsdetails >	-	Fragen zu: Stachelschwei Es wurden 1 Fragen verknüpfl	ne			
8	Spiele >	A	Fragen zu: Elefant Es wurden 1 Fragen verknüpft		ď		
- <u>R</u>	Impressum & Datenschulz		Fragen zu: Schneeleoparo Es wurden 1 Fragen verknüpft	1	Ľ		
		A CONTRACTOR	Fragen zu: Rothunde Es wurden 1 Fragen verknüpft		(B)		
			Fragen zu: Löwen Es wurden 1 Fragen verknüpft		Ľ		
«	Einklappen						

### 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 Großund Kleinschreibung berücksichtig.
- 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:

- Schnitzeljagd: die Spieler spielen durch die Beantwortung der Fragen jeweils den Weg und den folgenden POI frei.
- Wandertags-Modus: der Weg und alle POIs sind von Anfang an sichtbar.

Seite 50 von 85



	🟫 Home						Susanne Roth (s.roth) 🗸
			← Kinderquiz				
			Spieldetails	Quiz	Einstellungen	Rückmeldungen	
			Frageeinstellungen			^	
			Groß- und Kleinschreibung berücksich Ist diese Einstellung aktiviert wird bei der Auswerte	ttigen () ung von Fragen die Groß- und Kleinschreibung berück	ksichtigt.		
itaec	Version auswählen:		Fragen nur am POI anzeigen  Der Nutzer kann Fragen nur beantworten, wenn er s	sich innerhalb des Erkennungsbereiches des POIs be	findet.		
i	Versionsdetails	>	Spieleinstellungen				
:=	Inhalt	>	Spielmodus auswählen*			<u>^</u>	
8	Spiele	>	Schnitzeljagd				
¤¢ ⇔	Impressum & Datenschi	> 1)7	Wandertag				
-							
,,	Fielderer						
~	Einkiappen						Id SPEICHERN

### 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.

	🔒 Home					2	Susanne Roth (s.roth) 🗸
			← Kinderquiz				
			Spieldetails	Quiz	Einstellungen	Rückmeldungen	
			Spiel Rückmeldungen				
Entde	ckerweiten-App-Inhaite		Minimale Punktzahl in % 0	Maximale Punktzahl in % 20	Rückmeldung Schade! Leide beantwortet	I er wurden nur wenige Fragen richtig	
7 - In B	Version auswählen: earbeitung Versionsdetails	>	Minimale Punktzahl in % 21	Maximale Punktzahl in % 50	Rückmeldung Schade! Es wi	I urden leider nicht alle Fragen richtig	8
:=	Inhalt Spiele	>	Minimale Punktzahl in %	Maximale Punktzahl in %	beantwortet. Rückmeldung		
•••	App Informationen	>	Ji Minimala Dunktanki in %	ou	Büsimeldung		
	Impressum & Datensch	nu)iz	81	Maximale Punkizani in % 100	Sehr gut gema	acht!	
	Einklappen					+ RÜCKMELDUNG HINZUFÜGEN	SPEICHERN

Seite 51 von 85





# 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.

	🟫 Home					Susanne Roth (s.roth) 🗸
			← Kinderquiz / Neunkircher Tier	rquiz		
			Fragen	Quizeinstellungen	Rückmeldungen	
			Q. Suche			
			SORTIERUNG: REIHENFOLGE			
tdeo	kerwelten-App-Inhalte Version auswählen:		Fragen			
i i	earbeitung Versionsdetails	>	F15.2 Single-Choice			
=	Inhalt	>	F 15.1			
œ	Spiele	>	Single-Choice			
*#	App Informationen	>	F 15.3 Single-Choice			
	impressum a Datensch	urz				
			F 15.4 Single-Choice			
			F 15.5 Single-Choice			
~	Einklappen					+ HINZUFÜGEN

Hinweise zum Erstellen und Bearbeiten von Quiz-Fragen finden Sie <u>Quiz-Fragen erstellen und bear-</u> beiten

## 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 vorgegeben Anzahl von Fragen, wird die gewählte Anzahl von Fragenzufällig 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.

Seite 52 von 85



			← Kinderquiz / Neunkircher Ti	erquiz			
			Fragen	Quizeinstellungen	Rückmeldungen		
			Allgemeine Frageeinstellungen			^	
intde	ckerweiten-App-Inhaite		Frageanzahl beschränken 3 Ihre Eingabe begrenzt die Anzahl der Fragen	am Ouiz, ohne Eingabe werden alle Fragen gespielt.			
7 - In E	Version auswählen: earbeitung		Zufällige Reihenfolge				
i	Versionsdetails	>	Ist diese Einstellung aktiviert wird die Reihenfo	lge der Fragen zufällig bestimmt			
≔	Inhalt	>					
œ	Spiele	>					
ø <sub>Ø</sub>	App Informationen	>					
	Impressum & Datensc	hu)iz					

### 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.

	A Home				Susanne Roth (s.roth) 🗸
		← Kinderquiz / Neunkircher Ti	erquiz		
		Fragen	Quizeinstellungen	Rückmeldungen	
	$(\Delta)$	Quiz Rückmeldungen			
		Minimale Punktzahl in %	Maximale Punktzahl in %	Rückmeldung Schodel Es wurden leider nur wenige Fragen richti	
Entdeo	kerweiten-App-Inhalte Version auswählen:	Ū	20	beantwortet	
7 - In B	versionsdetails	Minimale Punktzahl in % 21	Maximale Punktzahl in % 50	Rückmeldung Schadel Es wurden leider nicht alle Fragen richtig	
⊨	Inhalt >			beantwortet.	
œ	Spiele >	Minimale Punktzahl in % 51	Maximale Punktzahl in % 80	Rückmeldung Gut gemacht!	C I
¢ <sub>Ø</sub>	App Informationen >				
	Impressum & Datenschulz	Minimale Punktzahl in % 81	Maximale Punktzahl in % 100	Rückmeldung Sehr gut gemacht!	2
	Finklannen				

Seite 53 von 85



# 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.

	🔒 Home	(		DECKER			Susanne Roth (s.roth) 🗸
			← Kind	lerquiz / Neunkircher Tierquiz			Deutsch
			FRAGE E	ERSTELLEN	■ ×	Rückmeldungen	
	<b>(57</b> )		Allger	meine Daten	^		
ntde	ckerwelten-App-inhalte		1	Titel* Frage 1	© 7/30		
initial	Version auswählen: In Bearbeitung			C Fragetyp*			
i	Versionsdetails	>	٢	Single-Choice		C II	
≔	Inhalt	>		Single-Choice			
œ	Spiele	>		Textaufgabe True-False			
¢ <sub>Ø</sub>	App Informationen	>					
	Impressum & Datensc	:hu)z					
					C		
	Finklappen						

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"

Seite 54 von 85



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 könne zusätzlich eine Medien-Datei (Bild, Audio oder Video) hochladen (siehe Mediengröße und - formate)

			← Kinderquiz / Neunkircher Tierq	uiz / F15.2: Single-Choice				
			Frage	Antworten	Rückmeldungen	Einstellu	ngen	
			Texte			^		
			F15.2			۲		
ntdec	kerweiten-App-Inhalte					5/30		
7 - In B	Version auswählen:			Ein	e einzelne Datei wird als Bild, Audio oder Video	akzeptiert.		
i	Versionsdetails	>						
≔	Inhalt	>			Bitte ziehen Sie die hochzuladende Datei in den umrandeten Bereich oder klicken Sie darauf. Maximale Dateigröße: 400MB.			
œ	Spiele	>						
¢¢	App Informationen	>	and the second	·				
	Impressum & Datensch	hu)iz	Fragestellung*i	•				
			Um welches Tier handelt es sich?	-				
			on weiches her handelt es sich:					
						32/3000		
«	Finklappen							

### 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.

Seite 55 von 85



	🛧 Home						Susanne Roth (s.roth) 🗸
			← Kinderquiz / Neunkircher T	ïerquiz / 2: True-False			← → Deutsch
			Frage	Antworten	Rückmeldungen	Einstellungen	
	( 55 )		Antwortmöglichkeiten				
ntdec	kerweiten-App-inhalte		Antwortmöglichkeit 1 Wahr	Antwortspezifische Rückmeldung Keine	ist Richtig? Ja	(B)	
Lintaco	Version auswählen:					_	
initial - I	In Bearbeitung Versionsdetails	>	Antwortmöglichkeit 2 Falsch	Antwortspezifische Rückmeldung Keine	ist Richtig? Nein	(S)	
	Inhalt	>					
œ	Spiele	>					
o <sub>o</sub>	App Informationen	>					
	Impressum & Datenso	chuiz					
«	Einklappen						

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".

	🛧 Home					<mark> 8</mark> 8	usanne Roth (s.roth) 🗸
			← Kinderquiz / Schafe / F1 <sub>Frage</sub>	1- Single-Chaice ANTWORTMÖGLICHKEIT ERSTELLEN	×	Einstellungen	
			Einstellungen	Allgemeine Daten	^	^	
Entde	ckerweiten-App-Inhalte		Zufällige Reihenfolge	Antwortmöglichkeit*	0/100		
7 - In E	earbeitung		Antwortmöglichkeiten	Antwortspezifische Rückmeldung			
i	Versionsdetails	>	Antwortmöglichkeit 1	0 Diese Rückmeldung wird immer angezeigt wenn die Antwortmöglichkeit ausgewählt wurde	0 / 255		
≔	Inhalt	>	5 Kilogramm	Die Antwortmöglichkeit ist richtig?	0		
œ	Spiele	>	Antwortmöglichkeit 2				
•••	App Informationen	>	20 Kilogramm				
	Impressum & Datenso	:hu1z	Antwortmöglichkeit 3 40 Kilogramm			S I	
~	Einklappen					+ ANTWORT HINZUFÜGEN	SPEICHERN

Seite 56 von 85



Pro Antwort-Option hinterlegen Sie

- o den Antwort-Text
- o optional eine Antwort-spezifische Rückmeldung
- o 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

### 6.3.2.2.1Reiter "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:

		Frage	Antworten	Rückmeldungen		Frageeinstellungen	
		Texte			~		
		Schafe			8		
ckerwelten-App-Orig					6/30		
Version auswählen:			Eine	inzelne Datei wird als Bild, Audio oder Video	akzeptiert.		
Searbeitung				Bitte ziehen Sie die hochzuladende Datei in den			
Versionsdetails	>			umrändeten Bereich oder klicken Sie darauf. Maximale			
Inhalt	>			Dateigröße: 400MB. Informationen über die			
Spiele	>			können Sie dem Benutzerhandbuch entnehmen.			
App Informationen	>				)		
Impressum & Datenschutz	>	Lückentext* i					
App-Styling	>	I					
		Die Ouessantschafe verdanken ihren Nam	en ihrem Ursprungsort in Frankr	eich. Sie sind in Europa verbreitet und g	elten mit 1		
		ihren rund 20 Kilogramm Gewicht als klein	ste Schafrasse der Welt. Die me	isten Schafe dieser Rasse haben schwa	rzes		
		trotzdem handelt es sich um unterschiedli	che Tierarten. Schafe, wie auch	die Ouessantschafe, leben auf weiten E	penen		
		und können sehr schnell laufen. Ziegen hir	ngegen leben häufig in bergigen	Regionen und sind gute Kletterer. Ander	s als bei		
		dürfen sie außerdem mit Zoofutter gefütte	ert werden.	ressantschale nessen geme oras, men	11 200		
		L			758 / 3000		

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

Seite 57 von 85





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.

🔒 Home					Susanne Roth (s.roth@et	rokey.de) 🗸 🔹 😯
		← Kinderquiz / Schafe	e / Schafe: Lückentext			Deutsc
		Frage	Antworten	Rückmeldungen	Frageeinstellungen	
		Antwortmöglichkeiten				
		Identifikator	Antwortmöglichkeit	Antwortspezifische Rückmeldung	ist Richtig?	Crit (1)
Intdeckerwelten-App-Orig		Lücke1	Ouessantschafe	Sehr gut, das ist richtig	Ja	
Version auswählen:		Identifikator	Antwortmöglichkeit	Antwortspezifische Rückmeldung	ist Richtig?	
2 - In Bearbeitung		Lücke2	schwarzes	Keine	Ja	ß
i Versionsdetails	`					
Inhalt	>	Identifikator	Antwortmöglichkeit	Antwortspezifische Rückmeldung	ist Richtig?	CK m
go <u>Spiele</u>	>	Lücke3	Ziegen	Keine	Ja	
App Informationen	>	Identifikator	Antwortmöglichkeit	Antwortspezifische Rückmeldung	ist Richtig?	
Impressum & Datenschutz	>	Lücke4	Kletterer	Keine	Ja	c î
App-Styling	>					
		Identifikator	Antwortmöglichkeit	Antwortspezifische Rückmeldung	ist Richtig?	Cot III
		Lücke5	Zoofutter	Keine	Ja	
1.0_RC-3						+ Antwort hinzufügen
K Einklappen					_	

Seite 58 von 85



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.

		- Kinderquiz / S	ANTWORTMÖGLICHKEIT ERSTELLEN	= ×			Deutsch
		Frage	Allgemeine Daten	^		Frageeinstellungen	
		Antwortmöglichkeiten	Lücke1	•			
tdeckerwelten-App-Orig		Identifikator Lücke1	Hinwels zur Lücke	$\otimes$	meldung	ist Richtig? Ja	C III
Version auswählen:		Identifikator	Dieser Text wird in der App im Eingabefeld der Lücke als Hinweis an Antwortmöglichkeit* Giraffen	26 / 100 Igezeigt	meldung	ist Richtig?	C III
Versionsdetails	>	Lücke2	onunen	8/100	meldung	Ja ist Richtig?	
App Informationen	>	Lücke3	Antwortspezifische Rückmeldung	0/255		Ja	
Impressum & Datenschutz	>	ldentifikator Lücke4	Diese Rückmeidung wird immer angezeigt, wenn die Antwortmöglic Die Antwortmöglichkeit ist richtig?	hikeit ausgewähit wurde.	neldung	ist Richtig? <b>Ja</b>	C III
		ldentifikator Lücke5		·	neldung	ist Richtig? Ja	
				8			
.0_RC-3							
Dr/Downloade/RinckDian24.25 ndf							+ Antwort hinzufügen

### 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

Seite 59 von 85



	A Home				Susanne Roth (s.roth) 🗸
		🗲 Kinderquiz / Neunkirche	Tierauiz / 6: Tevtaufaahe		← → Deutsch
		Frage	FRAGE RÜCKMELDUNG BEARBEITERN	Einstellur	ngen
		Einstellungen	Allgemeine Daten	^	
		Eine Textaufgabe Frage wird	Rückmeldung* Gut gemacht!	2 / 255	
dec	kerweiten-App-Inhalte		Benunktung	127200	
ial - I	Version auswahlen:	Ruckmeldung rich	bepuliktulig		
	Versionsdetails >	Rückmeldung	Versuch 1* 100		
•	Inhalt >	Gut gemacht!	Versuch 2* 70		
Ð	Spiele >	D" des de la colo			
	App Informationen >	Ruckmeldung fals	Versuch 3* 40		
	Impressum & Datenschu)z	Rückmeldung		. (%)	
		Das war leider	Medien	^	
			Eine einzelne Datei wir akzeptiert.	d als Bild, Audio oder	
				· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
,	Finklannan				Bassioussu

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

Seite 60 von 85



	🔒 Home						Susanne Roth (s.roth) 🗸
			← Kinderquiz / Neunkircher Ti	erquiz / 6: Textaufgabe		_	← → Deutsch
			Frage	Antworten	Rückmeldungen	Einstellungen	
	<b>(57)</b>		Einstellungen zur Frage			^	
intde	kerweiten-App-Inhaite		Versuche* 3 Maximale Versuche pro Frage				
Initial -	In Bearbeitung		Zalt pro Frage				
i	Versionsdetails	>	Len pro mage			0 / 255	
⊨	Inhalt	>	Rechtschreibprüfung berücksichtic	aen 🕥			
œ	Spiele	>	Ist diese Einstellung aktiviert wird bei der Ausv	vertung von Fragen die Rechtschreibung berücksichtig	gt.		
¢ <sub>0</sub>	App Informationen	>					
	Impressum & Datensch	huliz					
«	Einklappen						SPEICHERN
		_					

# 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.

Seite 61 von 85





- 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.

Seite 62 von 85



- 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

Seite 63 von 85





- 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 Startbzw. 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.

Seite 64 von 85





- 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, in dem 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.

Seite 66 von 85



# 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 <u>Reiter POI-Erkennung</u>)

## 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 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.

Seite 67 von 85



Versionsname		
Initial		
Versionsnummer		
1		
Status		
Demo veröffentlicht		
R-Code Symbol am oberen rechten Rand Ihre Kamera und scannen den angezeigten QR-Code. Die Inhalte werden	100 Bar 201	28
R-Code Symbol am oberen rechten Rand Ihre Kamera und scannen den angezeigten QR-Code. Die Inhalte werden utomatisch geladen. ber die Option "geladene Inhalte verwerfen" im Seiten-Menü der App, können Sie die App wieder in den Ausgangszustand arsetzen.		
R-Code Symbol am oberen rechten Rand Ihre Kamera und scannen den angezeigten QR-Code. Die Inhalte werden utomatisch geladen. ber die Option "geladene Inhalte verwerfen" im Seiten-Menü der App, können Sie die App wieder in den Ausgangszustand arsetzen.	Text kopieren:	
R-Code Symbol am oberen rechten Rand Ihre Kamera und scannen den angezeigten QR-Code. Die Inhalte werden utomatisch geladen. ber die Option "geladene Inhalte verwerfen" im Seiten-Menü der App, können Sie die App wieder in den Ausgangszustand ersetzen.	ter e Text kopieren: Herunterladen:	

Seite 68 von 85



Versionsname		
Initial		
Versionsnummer		
1		
Status		
Veröffentlicht		
R Code zum Laden der Ann		
enn Sie nicht über eine individuelle App verfügen, können Sie Ihre veröffentlichten Inhalte direkt in die Entdeckerwelten-App den. Geben Sie dazu diesen QR Code an Ihre Zielgruppe weiter oder veröffentlichen Sie ihn auf Ihrer Webseite und in Ihren		
erbennarenanen.		Æ.
im Laden der Inhalte starten Sie die Entdeckerwelten-App auf Ihrem Smartphone, öffnen Sie über das QR-Code Symbol am ieren rechten Rand Ihre Kamera und scannen Sie den angezeigten QR-Code. Die Inhalte werden automatisch geladen, das yout der App wird gemäß der im App-Styling hinterlegten Vorgaben angepasst. Über die Option "geladene Inhalte verwerfer i Seiten- Menü der App, können Sie die App wieder in den Ausgangszustand versetzen.		
nweis: Der QR Code ändert sich nicht beim Veröffentlichen einer neuen Version!	Text kopieren:	
	Herunterladen:	*
	POI QR-CODES HERUNT	ERLADEN

# 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.

Seite 69 von 85



# 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

Bilder Eigener Splashscreen		
Splashscreen	Bitte ziehen Sie die hachzuladende Datei in den umrandeten Bereich oder klicken Sie derauf. Maximale Dateigroße: 100k. Informationen uber die unterstrützten Dateiformate können Sie dem Benutzerhandbuch entnehmen.	
Logo Seitenmenü		
Logo Logo Logo	Bitte ziehen Sie die hochzuladende Datei in den umrandeten Bereich oder klicken Sie darauf, Maximale Dateigroße: 100k, Informationen uber die unterstrutzten Dateiformate können Sie dem Benutzerhandbuch entnehmen.	
Zusätzliches Logo Seitenmenü		Splashagaan
Logo 2 Logo 2	Bitte ziehen Sie die hochzuladende Datei in den umrandeten Bereich oder klicken Sie darauf. Maximale Dateigröße: 10MB. Informationen über die unterstützten Dateiformate können Sie dem Benutzerhandbuch entnehmen.	Spushscreet

Seite 70 von 85



## 9.1.2 Logo Seitenmenü



## 9.1.3 Zusätzliches Logo Seitenmenü



Seite 71 von 85



# 9.1.4 Hintergrund Detailansicht

	umrändeten Bereich oder Klicken Sie darauf. Maximale	
	Dateigröße: 10MB. Informationen über die unterstützten	
	Dateiformate können Sie dem Benutzerhandbuch	
	entnehmen.	
	1	=
	Sananananananananananananananananananan	- •
Zusätzliches Logo Seitenmenü		Studiaran mit Kind an dar htw
•		
0	/ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
Logo 2 Logo 2		
J J	the second se	
	Bitte ziehen Sie die hochzuladende Datei in den	
	umrandeten Bereich oder klicken Sie darauf. Maximale	
	Dateigroße: 10MB. Informationen über die unterstützten	
	Dateirormate konnen sie dem Benutzernandbuch	
	entrenmen.	
	Sananananananananananananananananananan	
Hintergrund Detailansichten		
\//////////////////////////////////////		
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	Ditto sinhen Cin die beskrutsdande Datai in den	
	ummandatan Boraich adar klickan Cia darauf Maximala	htw saar für Erstis!
	Datainteller 10 MB. Informationen über die untartitisten	
	Dategroter tonis, können Sie dem Benutzerhandhurh	
	entrehmen.	
	V	
	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	
Farbkonfiguration	~	
		DER ULTIMATIVEGUIDE FÜR
Medieneinstellungen	~	

Seite 72 von 85


# 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

Seite 73 von 85





#### 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.

Earbkonfiguration			
anoningaration			88
Hauptfarbe	#dc911e		
Hauptmenü Textfarbe	#24da2a	Storen mit Kind an der htw	
Seitenmenü Textfarbe	#fffff		
Seitenmenü Logo Hintergrundfarbe	#dc911e		
lintergrundfarbe Eigener Splashscreen	#######		
Hintergrundfarbe Detailansichten	#f3f3f3	<sup>(n</sup> i	
Fextfarbe für Funktionsbeschreibungen	#808080		
Farbe für Korrektheit	#008000	ALLES NEU? HTW FÜR ERSTIS	
Farbe für Falschheit	#d30000		1
Medieneinstellungen			
		( <sup>x</sup> i) i	

Seite 74 von 85



#### 9.2.2.3 Schriftfarbe Seitenmenü

Beeinflusst die Textfarbe im Seitenmenü.

arbkonfiguration		^
auptfarbe	#dc911e	
auptmenü Textfarbe	#ffffff	
eitenmenü Textfarbe	#30df43	
eitenmenü Logo Hintergrundfarbe	#dc911e	
intergrundfarbe Eigener Splashscreen	#fffff	A Start
intergrundfarbe Detailansichten	#f3f3f3	E Tourenübersicht
xtfarbe für Funktionsbeschreibungen	#808080	Einstellungen
arbe für Korrektheit	#008000	Impressum neur neur neur für Erstist htw saar für Erstist
arbe für Falschheit	#d30000	
ledieneinstellungen		·
<b>-</b>		
		DER ULTIMATIVEGUIDE UR
		powered by

### 9.2.2.4 Hintergrundfarbe Logo (Seitenmenü)

Beeinflusst die Farbgebung des Logo-Hintergrunds im Seitenmenü

Seite 75 von 85



Bilder		~
Farbkonfiguration		^
Hauptfarbe	#dc911e	
Hauptmenü Textfarbe	#ffffff	
Seitenmenü Textfarbe	#ffffff	
Seitenmenü Logo Hintergrundfarbe	#1a23bb	
Hintergrundfarbe Eigener Splashscreen	#ffffff	
Hintergrundfarbe Detailansichten	#f3f3f3	
Textfarbe für Funktionsbeschreibungen	#808080	
Farbe für Korrektheit	#008000	
Farbe für Falschheit	#d30000	
Medieneinstellungen		~

### 9.2.2.5 Hintergrundfarbe Splashscreen

Beeinflusst den Hintergrund des Splashscreens

Fackkonfiguration   Hauptranel   Hauptranel   Hauptranel   Hauptranel   Hauptranel   Hauptranel   Hauptranel   Hauptranel   Hittergrundfarbe   Hintergrundfarbe Elgener Splashscreen   Hintergrundfarbe Detallansichten   Harbe für Funktionsbeschreibungen   Farbe für Korrektheit   Harbe für Funktionsbeschreibungen   Harbe für Funktionsbeschreibungen <t< th=""><th>Bilder</th><th></th><th>×</th></t<>	Bilder		×
Hauptfarbe   Hauptfarbe   Hauptfarbe   Hauptmenü Textfarbe   Seitenmenü Textfarbe   Seitenmenü Logo Hintergrundfarbe   Hintergrundfarbe Eigener Splashscreen   Hintergrundfarbe Detailansichten   Textfarbe für Funktionsbeschreibungen   Farbe für Korrektheit   Farbe für Korrektheit   Meteineinstellungen	Farbkonfiguration		
Hauptmenü Textfarbe   Setenmenü Textfarbe   Setenmenü Logo Hintergrundfarbe   Hintergrundfarbe Eigener Splashscreen   Hintergrundfarbe Detailansichten   Farbe für Funktionsbeschreibungen   Farbe für Korrektheit   Farbe für Falschheit     Medieneinstellungen	Hauptfarbe	#dc911e	
Seitenmenü Textfarbe	Hauptmenü Textfarbe	#fffff	
Seitenmenü Logo Hintergrundfarbe Hintergrundfarbe Eigener Splashscreen #3c3abf Hintergrundfarbe Detailansichten #13f3f3 Textfarbe für Funktionsbeschreibungen #808080 Farbe für Korrektheit #008000 Farbe für Falschheit #d30000 Medieneinstellungen Y	Seitenmenü Textfarbe	#fffff	
Hintergrundfarbe Eigener Splashscreen Hintergrundfarbe Eigener Splashscreen Hintergrundfarbe Detailansichten Textfarbe für Funktionsbeschreibungen Farbe für Funktionsbeschreibungen Farbe für Falschheit Medieneinstellungen	Seitenmenü Logo Hintergrundfarbe	#dc911e	
Hintergrundfarbe Detailansichten   Textfarbe für Funktionsbeschreibungen   Farbe für Korrektheit   Farbe für Falschheit   Medieneinstellungen	Hintergrundfarbe Eigener Splashscreen	#3c3abf	
Textfarbe für Funktionsbeschreibungen       #808080         Farbe für Korrektheit       #008000         Farbe für Falschheit       #d30000         Medieneinstellungen       ✓	Hintergrundfarbe Detailansichten	#f3f3f3	
Farbe für Korrektheit     #008000       Farbe für Falschheit     #d30000       Medieneinstellungen     ✓	Textfarbe für Funktionsbeschreibungen	#808080	
Farbe für Falschheit #d30000 Medieneinstellungen	Farbe für Korrektheit	#008000	
Medieneinstellungen	Farbe für Falschheit	#d30000	
	Medieneinstellungen		<ul> <li>Oplashscreen</li> </ul>

Seite 76 von 85



#### 9.2.2.6 Hintergrundfarbe Detailansicht

Beeinflusst den Hintergrund des Haupt-Menüs sowie der Detailansichten

ilder	~	
arbkonfiguration	^	
lauptfarbe	#dc911e	
lauptmenü Textfarbe	#ffffff	Studieren mit Kind an der htw
eitenmenü Textfarbe	#fffff	h Pwcear
eitenmenü Logo Hintergrundfarbe	#dc911e	
lintergrundfarbe Eigener Splashscreen	#fffff	
lintergrundfarbe Detailansichten	#2f2d8d	(%) i
extfarbe für Funktionsbeschreibungen	#808080	
arbe für Korrektheit	#008000	ALLES NEU? HTW FÜR ERSTISI htw saar für Erstis!
arbe für Falschheit	#d30000	
1edieneinstellungen	~	

#### 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.

Seite 77 von 85



~	
Bücherparadies #	
Bücherparades	
	Control Contro

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.

-					
Farbkonfig	juration	× (			
Medienein	stellungen	<u>^</u>			
ildainatal	lungon		X		- 11
nuemstei	C Darstellung*			P	- 11
Ľ	Ganz anzeigen	*	in.		- 11
			-		- 11
ideoeinst	tellungen				- 11
	Darstellung*				- 11
			Sec.		- 11
50	Video immer im Vollbild starten				
				Bijcherparadies	
				anduthun, Mildutununi tilan	
					1 H.
				н 🖸 н	- 11
					- 11
			1/2	0:00/0:17	_
			Die Bücherh	y in Finkenrech ist eine alte	
			Telefonzelle,	dort können jederzeit Bücher	- 11
			ausgeliehen, Wenn du dir	getauscht und abgegeben werden. ein Buch rausholst, musst du iedoch	- 11
			eins von deir	en Büchern dort lassen, damit die	- 11

Seite 78 von 85



### 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 berücksichtig, 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

Seite 79 von 85



### 10.5 360Grad Ansicht

- Dateiformat: .jpg

## 10.6 3D-Modell

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

Seite 80 von 85



# 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 <u>www.entdeckerwelten.eu</u> 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".

				8	Susanne Roth (s.roth@eurokey.de) 🗸	?
		Stammdaten	Lizenz Informationen			
		Lizenz				^
Ŷ			? LEGACY	LIZENZ	UPGRADEN	
ntdeckerwelten						
Apps	>	Speicherauslastung				^
Mandanten Details	>	Gesamtauslastung				
•		Auslastungsdetails				_ ~
1.0_RC-3						
; enkiappen						

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.

Seite 81 von 85



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 <u>Medien-Größe und</u> <u>Formate</u>

# 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 <u>www.entdeckerwelten.eu</u> sowie die AGBs.

Seite 82 von 85



# 12 BENUTZERVERWALTUNG (NUR ORGANISATIONEN, NUR ADMI-NISTRATOR)

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

		Susanne Roth (s.roth@eurokey.de) 🗸 🛛 📀
	Q Suche	
	NACH ORGANISATIONSZUGEHÖRIGKEIT SORTIEREN	
	<u> </u>	
Entdeckerwelten	Susanne Roth s.roth@eurokey.de	
Apps >		
Mandanten Details >	Klaus Meier	
hat Benutzer >	k.meier@eurokey.de	
1.0_RC-3		+ Hinzufügen
¿ Einkiappen		

#### 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.

Seite 83 von 85



		Stammdaten Zugriffsrech	te
6		Allgemeine Daten	^
		Susanne	© 7/255
leckerweiten		Roth	8
Apps	>	_	4/255
Mandanten Details	>	E-Mail-Adresse*	
Benutzer	>		17 / 255
		Anmeldedaten	^
		Ist Administrator?	
		Muss Passwort beim nächsten Start ändern	
		aild	^
		Elite ave Bereich er Enformatio	en Sie die Nochzuladende Datei in den umzandetan fer klicken Sie dareud. Mooimale Dateigroffet: 1008. nen über die unterstützten Dateiformate können Sie
RC-3		i Löschen	🔒 Benutzer Sperren 🔒 Speichern

#### 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.

Seite 84 von 85





Seite 85 von 85