



User Dokumentation

Mobilot

Stand: 27. Jänner 2017

Inhalt	Seite
1 Über Mobilot.....	3
1.1 Schlüsselwörter	4
2 Mobilot nutzen	5
2.1 Mobilot Startseite	5
2.2 Sprache wechseln	6
2.3 User Login	7
2.4 Benutzerprofil	8
2.5 Mitmachen	9
3 Mobidul nutzen	10
3.1 Startansicht.....	10
3.2 Menü.....	11
3.2.1 Fixe Menüpunkte	12
4 Mobidul administrieren.....	13
4.1 Neues Mobidul erstellen	13
4.2 Mobidul Einstellungen	14
4.2.1 Kategorien	15
4.2.2 Menü.....	16
4.2.3 Optionen	18
4.3 Stationen administrieren.....	20
4.3.1 Alle Stationen anzeigen.....	20
4.3.2 Stationen erstellen/editieren	21

1 Über Mobilot

Mobilot (der mobile Pilot) ist ein System zum einfachen Erstellen von kontext-orientierten Informationen. Eine kontext-orientierte Information wird angezeigt, wenn sich die User in einer bestimmten Situation befinden z.B. an einem bestimmten Ort. Alternativ können die Informationen auch in einer Karte oder nach Kategorien getrennt durchforstet und aufgerufen werden.

Mit Mobilot können ohne jegliche Programmierkenntnisse Naturlehrpfade, Städte- und Restaurantführer aber auch komplexere Rätselrallyes erstellt werden.

Funktionen:

- Mobidule - mit Mobilot erstellte Rätselrallys, Stadt- oder Naturführer ... – erstellen, administrieren und konsumieren
- Stationen innerhalb von Mobidulen erstellen, die an eine Geo-Position (GPS) gebunden sind
- Stationen mit Hilfe von Kategorien gliedern
- Editierrechte für ein Mobidul über Mitmach-Codes vergeben
- Regeln für Stationen erstellen
 - Stationen frei schalten, wenn eine bestimmte Geo-Position erreicht wurde.
 - Stationen frei schalten, wenn man in der Nähe eines Bluetooth-Tags ist (nur in der AppStore-Version enthalten).
 - Stationen frei schalten, wenn ein Code richtig eingegeben oder eine Frage richtig beantwortet wurde.
 - Stationen innerhalb einer vorgegebenen Zeit absolvieren.
 - Punktesystem

Es kann mit den TeilnehmerInnen innerhalb von wenigen Minuten ohne jeglicher technischer Vorbereitung gestartet werden. Vorausgesetzt jedeR TeilnehmerIn hat sein/ihr Smartphone dabei und eine funktionierende Internetverbindung.

Mobilot wurde im Projekt seekoi von Januar bis Dezember 2016 weiterentwickelt und wird über den 10. Call von Netidee durch die Internet Foundation Austria (IPA) gefördert.

1.1 Schlüsselwörter

In diesem Abschnitt findest Du einige allgemeine Schlüsselwörter und die dazugehörige Erklärung. Diese werden in der restlichen Anleitung vorkommen.

Schlüsselwort	Erklärung
Mobilot	Hiermit ist die gesamte Applikation gemeint, welche unter https://www.mobilot.at im Browser aufgerufen oder in den AppStore für <u>iOS</u> und <u>Android</u> heruntergeladen werden kann.
Mobidul	Mithilfe von Mobilot kann man Mobidule erstellen, diese stellen innerhalb von Mobilot eine abgeschlossene Anwendung dar. Das könnte zum Beispiel ein Spiel, wie die "Rätselrallye" sein.
Stationen	Stationen sind immer einer Geo-Position also einem tatsächlich existierenden Ort zugeordnet. Es können mehrere Stationen in einem Mobidul erstellt werden.

2 Mobilot nutzen

Die Applikation Mobilot kann mit einem Browser unter der Adresse <https://www.mobilot.at> aufgerufen werden. Zudem ist Mobilot in den AppStore für iOS und Android zum Download verfügbar. Die beiden Versionen unterscheiden sich in zwei Funktionalitäten, die nur in der AppStore-Version verfügbar sind:

- Das Freischalten einer Station, wenn man in der Nähe eines Bluetooth-Tags ist
- Das Scannen von QR-Codes direkt in der Applikation

2.1 Mobilot Startseite

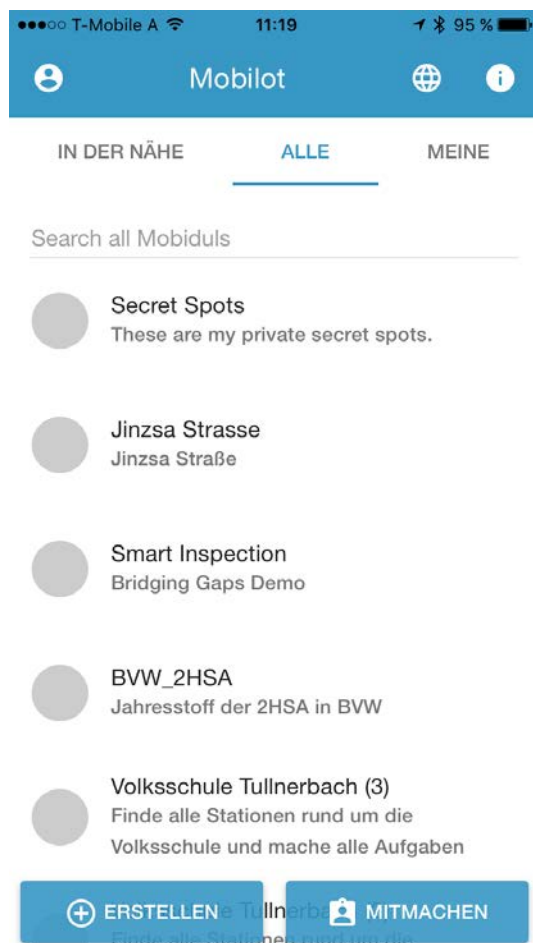


Abbildung 1: Die Mobilot Startseite listet alle verfügbaren Mobidule auf.

Sobald die Applikation fertig geladen ist, ist die Startseite (siehe Abbildung 1) sichtbar. Hier werden alle verfügbaren Mobidule (Reiter „ALLE“) aufgelistet. In dieser Ansicht kann auch


mit einer Volltextsuche nach Mobidulen gesucht werden. Zudem kann nach Mobidulen in der Nähe oder nach eigenen Mobidulen gefiltert werden.

Um ein Mobidul zu öffnen, tippe/klicke auf ein Mobidul in der Liste.

2.2 Sprache wechseln



Abbildung 2: Mobilot Kopfbereich.

Über das Weltkugel-Icon  im Kopfbereich (siehe Abbildung 2) kannst Du die Sprache von Mobilot wechseln.

Zusätzlich kann die Sprache auch über das User Profil geändert werden, wenn ein User eingeloggt ist (siehe Punkt 2.4).

2.3 User Login

●●○○○ T-Mobile A 11:20 95 %

Mobilot

IN DER NÄHE ALLE MEINE

Anmelden

Benutzername

Passwort

ANMELDEN


BENUTZER REGISTRIEREN

PASSWORT VERGESSEN

GASTANMELDUNG

ERSTELLEN MITMACHEN

Abbildung 3: Anmelden.


Um selbst Mobidule erstellen zu können, benötigst Du einen User Account. Solange Du nicht eingeloggt bist, gelangst Du über das User-Icon  im Kopfbereich (siehe Abbildung 2) zur Login-Seite (siehe Abbildung 3). Das Login erfolgt mit Benutzernamen und Passwort.

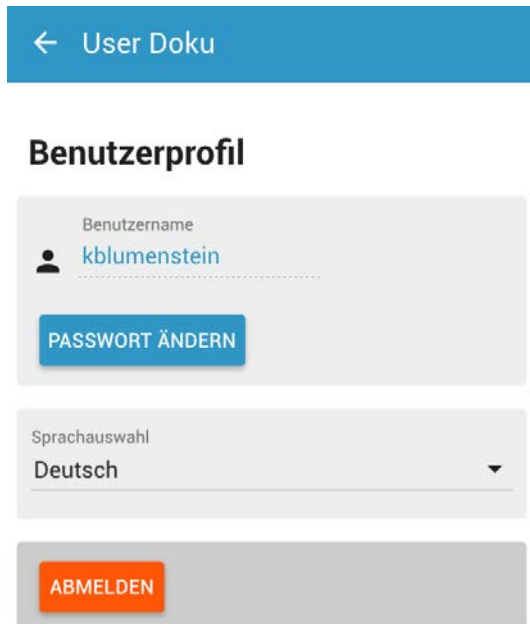
Zum Registrieren klicke auf „Benutzer Registrieren“. Im Registrieren-Dialog gib einen Benutzernamen, eine gültige Email-Adresse und ein Passwort ein. Mit dem Klick auf den Button „Benutzer Registrieren“ wird die Registrierung ausgeführt. Du erhältst in weiterer Folge eine E-Mail, um die E-Mail-Adresse zu verifizieren und Deinen Account zu aktivieren.

Über „Passwort vergessen“ kann die E-Mail-Adresse eines Benutzers angegeben werden. Anschließend wird eine E-Mail mit einem Link zum Zurücksetzen des Passwortes an diese Adresse gesendet,

Gastanmeldung: Wenn Du auf den Button „Gastanmeldung“ klickst, wirst du automatisch mit dem Testbenutzer „mobiususer“ eingeloggt. Dieser Benutzer hat die gleichen Rechte, wie ein normaler User. Seine Mobidule werden allerdings nur in der Ansicht „Meine Mobidule“ angezeigt. Unter „Alle Mobile“ und „In der Nähe“ sind die Mobidule, dieses Benutzers nicht zu finden. Dieser Gastzugang dient dazu, vor einer Registrierung die Möglichkeiten von Mobilot austesten zu können.


2.4 Benutzerprofil

Sobald Du eingeloggt bist, gelangst Du über das User-Icon  im Kopfbereich (siehe Abbildung 2) zu Deinem Benutzerprofil (siehe Abbildung 4).



← User Doku

Benutzerprofil

Benutzername
 kblumenstein

PASSWORT ÄNDERN

Sprachauswahl
Deutsch ▼

ABMELDEN

Abbildung 4: User Profil.

Im Benutzerprofil kannst Du Dein Passwort sowie die Sprache von Mobilot ändern und Dich abmelden.

2.5 Mitmachen



Abbildung 5: Mobilot: Startseite – Mitmachen.

Um bei einem Mobidul mitzumachen, klicke auf dem Button “Mitmachen” am unteren Bildschirmrand der Startseite von Mobilot (siehe Abbildung 5).

Auf der folgenden Seite kann ein Mitmach-Code manuell eingegeben werden (siehe Abbildung 6). In der AppStore-Version ist es zudem möglich einen QR-Code mit einem Mitmach-Code durch Klick auf den Button „Code einscannen“ direkt innerhalb der Applikation einzuscannen.

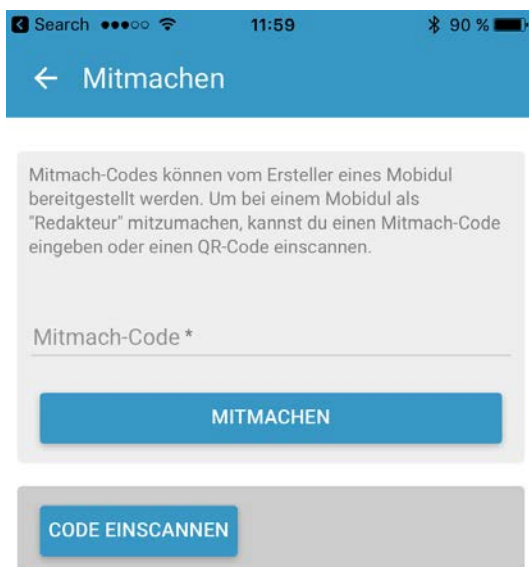



Abbildung 6: Bei einem Mobidul mitmachen. Der Button „Code einscannen“ steht nur in der AppStore-Version zur Verfügung.

3 Mobidul nutzen

Hier befinden wir uns in einem Mobidul, das unabhängig von anderen Mobidulen arbeitet.

3.1 Startansicht

Die Startseite eines Mobiduls ist immer die Kartenansicht auf der die aktiven Stationen angezeigt werden (siehe Abbildung 7).

In der Kopfzeile ist der Titel des Mobiduls und links daneben das Menüsymbol  zu sehen.

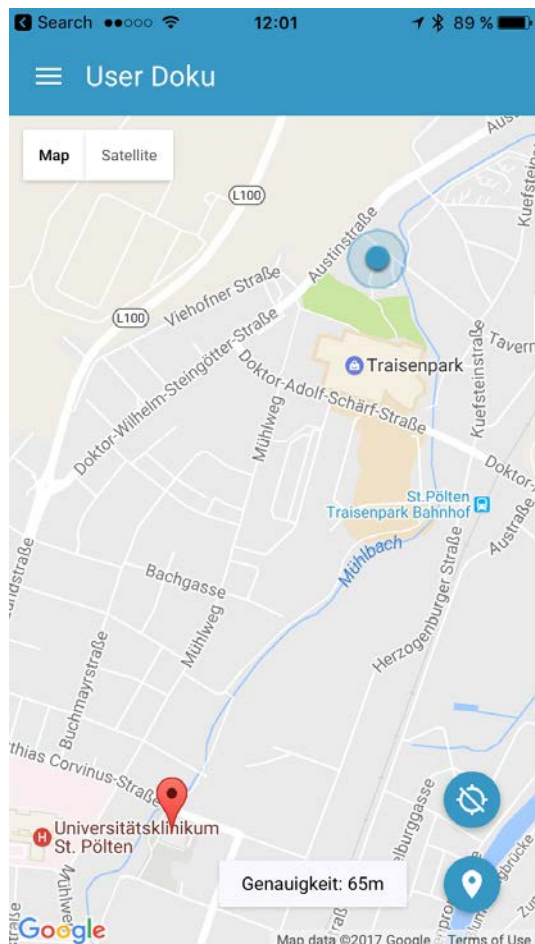



Abbildung 7: Kartenansicht des Mobiduls „User Doku“.

3.2 Menü

Das Menü kannst Du aufklappen (siehe Abbildung 8), indem Du auf das Menüsymbol  oben links in der Kopfleiste klickst.

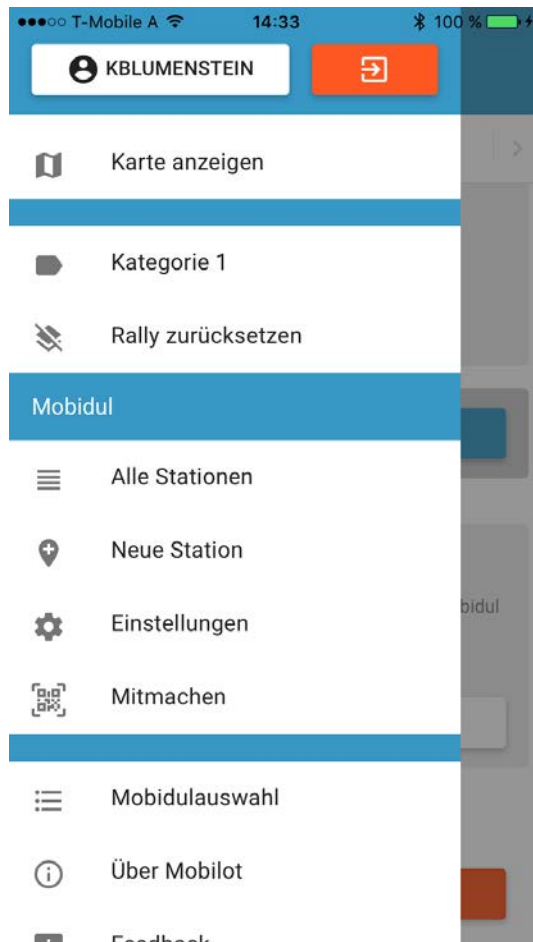


Abbildung 8: Aufgeklapptes Menü des Mobiduls „User Doku“.

Ganz oben im Menü kannst Du Dich anmelden (Button „Login“). Bist Du angemeldet (wie in Abbildung 8 zu sehen), kannst Du mit Klick auf den eigenen Benutzernamen die Profilseite (siehe Punkt 2.4) aufrufen.

Darunter werden die bei der Konfiguration des Mobiduls ausgewählten Menüpunkte (siehe Punkt 4.2.2) angezeigt.

3.2.1 Fixe Menüpunkte

Rally zurücksetzen (nur bei Mobidul-Typ *rally*) – Setzt den eigenen Fortschritt der Rally zurück.

Alle Stationen (nur mit Mobidul-Admin-Berechtigung) – Zeigt eine Liste aller Stationen an.

Neue Station (nur mit Mobidul-Admin-Berechtigung) – Anlegen einer neuen Station (siehe Punkt 4.3.2).

Einstellungen (nur mit Mobidul-Admin-Berechtigung) – Öffnet die Einstellungen zum Mobidul (siehe Punkt 0).

Mitmachen – Öffnet die Seite, auf der ein Mitmach Code eingegeben oder eingescannt (nur AppStore-Version) werden kann (siehe Punkt 0).

Mobidulauswahl – Öffnet die Mobilot Startseite (siehe Punkt 2.1).

Über Mobilot – Zeigt Informationen zu Mobilot innerhalb des Mobiduls an.

Feedback – Öffnet ein Fenster, über das Du uns Feedback senden kannst.

4 Mobidul administrieren

4.1 Neues Mobidul erstellen

Um ein Mobidul zu erstellen, klicke auf dem Button “Erstellen” am unteren Bildschirmrand der Startseite von Mobilot (siehe Abbildung 9).



Abbildung 9: Mobilot: Startseite - Neues Mobidul erstellen.

Auf der folgenden Seite (siehe Abbildung 10) müssen Name und Code (wird automatisch generiert) sowie der Mobidul Typ gewählt werden.

Hier kannst du ein neues Mobidul erstellen. Nachdem du den Namen eingegeben hast, wird ein Code generiert, welcher dann manuell geändert werden kann.

Name *

User Doku

Mobidul Code - automatisch generiert *

userdoku

Mobidul Adresse:

[www.mobilot.at /#/ userdoku](http://www.mobilot.at/#/userdoku)

MOBIDUL MODE

stellung der User Doku

rally

default

✓ MOBIDUL ERSTELLEN

Abbildung 10: Neues Mobidul erstellen.

Mobidul Name - erscheint auf der Mobilot Startseite bei den Mobidulen. Außerdem wird der Name im Kopfbereich der Mobidul Ansicht angezeigt.

Mobidul Code - identifiziert das Mobidul und macht es über einen Link abrufbar (Mobidul Adresse). Dieser Code wird automatisch aus dem eingegebenen Namen generiert. Der code kann jedoch auch manuell geändert werden.

Beschreibung - erscheint ebenfalls auf der Mobilot Startseite beim jeweiligen Mobidul.

Mobilot Typ – Entscheide Dich für ein Mobidul-Typ (default oder rally).

- default: Stationen können Text- und Bildinhalte besitzen sowie einer Geo-Position und mehreren Kategorien zugeordnet sein.
- rally: Zusätzlich zu den Eigenschaften des Typs „default“ haben Stationen verschiedene Status und werden in einer Reihenfolge abgespeichert. Dabei können Regeln hinterlegt werden, wie zwischen den Stations-Status und Stationen gewechselt werden kann.

Sobald alle Eingaben erfolgt sind, klicke auf den Button “Mobidul erstellen”, um das Mobidul zu erstellen.

4.2 Mobidul Einstellungen

Im Menü unter Einstellungen können alle Einstellungen für das Mobidul vorgenommen werden.

Es stehen vier Seiten zur Verfügung:

Basis – Ändern von Name, Mobidul Code und Beschreibung (siehe Abbildung 11)

Kategorien – Ändern und Hinzufügen von Kategorien

Menü – Ändern und Hinzufügen von Menü-Einträgen

Optionen – Ändern von weiteren Einstellungen

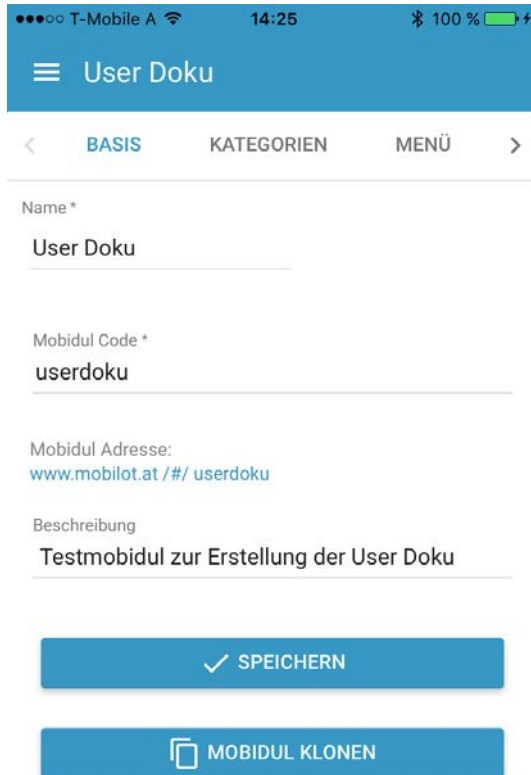
A screenshot of a mobile application interface titled 'User Doku'. The status bar at the top shows 'T-Mobile A', signal strength, time '14:25', and battery '100 %'. The app has a blue header with a hamburger menu icon and the title 'User Doku'. Below the header is a navigation bar with three tabs: 'BASIS' (selected), 'KATEGORIEN', and 'MENÜ'. The main content area contains three text input fields: 'Name *' with the value 'User Doku', 'Mobidul Code *' with the value 'userdoku', and 'Beschreibung' with the value 'Testmobidul zur Erstellung der User Doku'. The 'Mobidul Adresse:' is displayed as a link 'www.mobilot.at /#/ userdoku'. At the bottom are two blue buttons: '✓ SPEICHERN' and 'MOBIDUL KLONEN' with a trash can icon.

Abbildung 11: Einstellung / Basis.

4.2.1 Kategorien

Stationen können zu Kategorien zugeordnet werden. Auf der Seite „Kategorien“ unter Einstellungen können Kategorien für das Mobidul erstellt, bearbeitet und gelöscht werden (siehe Abbildung 12).

Mit dem Button „+ Kategorie hinzufügen“ kann man neue Kategorien hinzufügen. Der Name der Kategorie kann mit Klick auf diesen geändert werden. Zudem kann eine Kategorie mit Klick auf das Papierkorb-Symbol gelöscht werden.

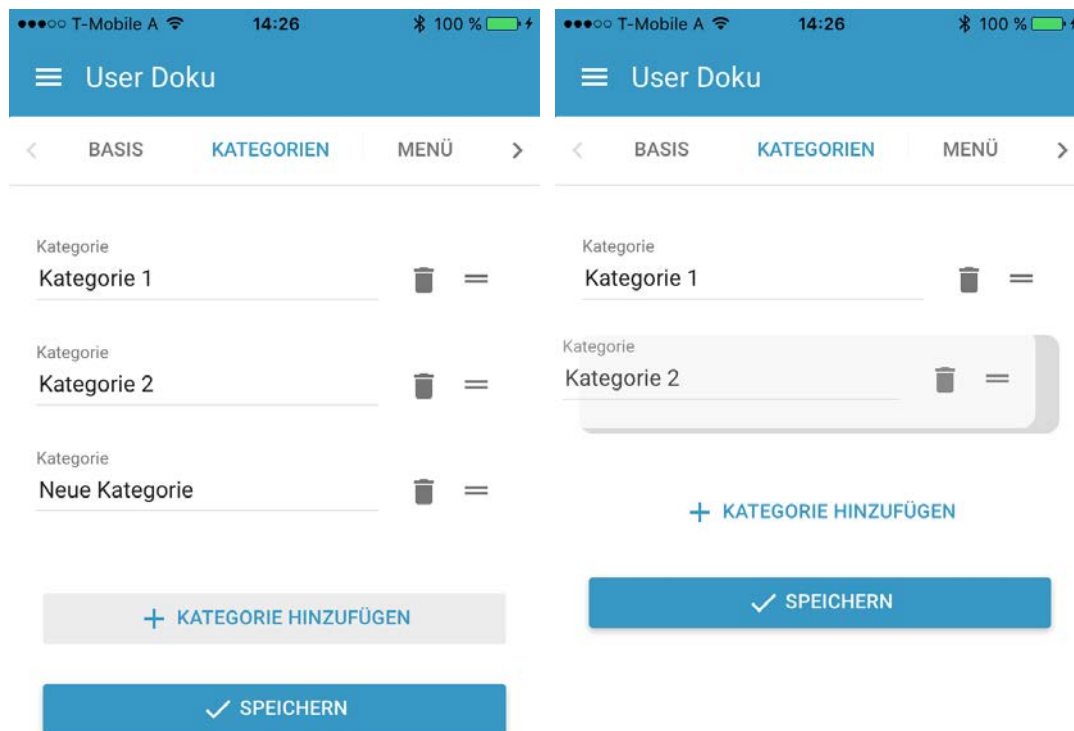



Abbildung 12: Einstellungen / Kategorien.

Nach Anlegen der Kategorien kann die Reihenfolge der Elemente durch Drag'n'Drop (Klicken, Halten und Ziehen) auf die beiden horizontalen Striche  auf einer Kategorie geändert werden (siehe Abbildung 12 rechts).

Erst mit Klick auf den Button „Speichern“ werden alle Änderungen an den Kategorien gespeichert.

4.2.2 Menü

Für jedes Mobidul kann ein individuelles Menü erstellt werden. Auf der Seite „Menü“ unter Einstellungen können Menüpunkte und deren Reihenfolge bestimmt werden (siehe Abbildung 13).

Mit dem Button “+ Menüeintrag hinzufügen” kann man neue Menüpunkte hinzufügen. Dabei stehen Einträge folgender Kategorien zur Verfügung:

Allgemein – Trenner (fügt einen andersfarbigen horizontalen, nicht klickbaren Balken ein; dieser dient als visuelle Trennung) und Karte (fügt einen Menüpunkt ein, der zu einer Karte führt, die eine Übersicht über alle aktiven Station gibt).

Kategorien – Listet alle selbst erstellten Kategorien (siehe Punkt 4.2.1) auf. Diese Menüpunkte öffnen eine Liste mit allen Stationen, die dieser Kategorie zugeordnet sind.

Stationen – Listet alle selbst erstellten Stationen (siehe Punkt 4.3.2) auf. Diese Menüpunkte öffnen direkt die Station.

Der Name des Menüpunktes kann mit Klick auf diesen geändert werden. Zudem kann ein Menüpunkt mit Klick auf das Papierkorb-Symbol gelöscht werden.

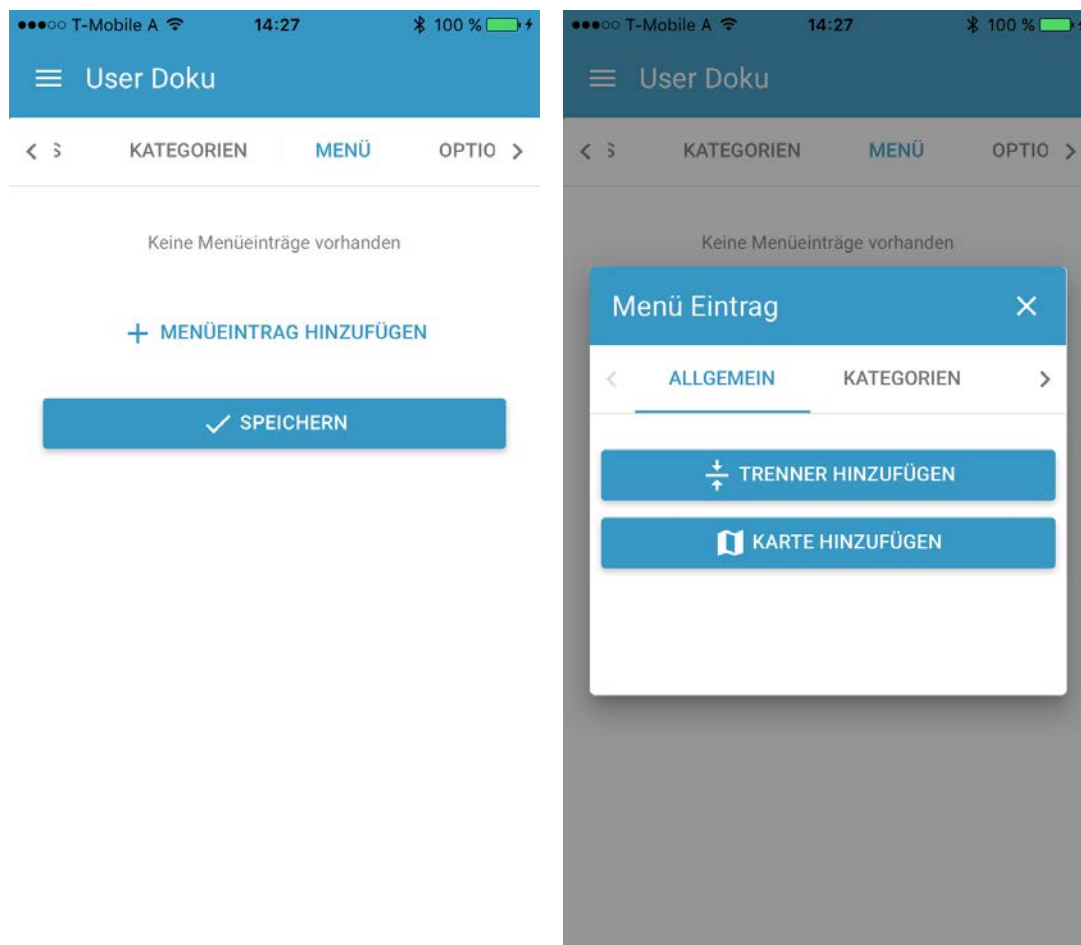


Abbildung 13: Einstellungen / Menü.

Nach Anlegen der Menüpunkte kann die Reihenfolge der Elemente durch Drag'n'Drop (Klicken, Halten und Ziehen) auf die beiden horizontalen Striche ≡ auf einem Menüpunkt geändert werden.

Erst mit Klick auf den Button „Speichern“ werden alle Änderungen am Menü gespeichert.

4.2.3 Optionen

Auf der Seite „Optionen“ unter Einstellungen können weitere Einstellungen für das Mobidul vorgenommen werden (siehe Abbildung 14).

●●●● T-Mobile A 14:28 100 %

☰ User Doku

< KATEGORIEN | MENÜ | **OPTIONEN** | >

Allgemein

☐ Auf der Startseite verbergen

☐ Mobidul Einstellungen sperren

Schriftart

Roboto ▼

Berechtigungen
Welche Stationen dürfen editiert werden?

☒ Alle

☐ Eigene

☐ Gruppen

✓ EINSTELLUNGEN SPEICHERN

Mitmach-Codes
Mitmach-Codes geben die Möglichkeit bei einem Mobidul mitzumachen. Benutzer welche den gleichen Code verwenden, gehören der selben Gruppe an.

CODE ANFORDERN

Mobidul wird unwiderruflich gelöscht.

MOBIDUL LÖSCHEN

Abbildung 14: Einstellungen / Optionen.

4.2.3.1 Allgemein

Auf der Startseite verbergen – falls ausgewählt, wird das Mobidul auf der Mobilot Startseite (siehe Punkt 2.1) nicht angezeigt und ist nur über den *Mobidul Code* und damit die *Mobidul Adresse* (siehe Punkt 4.1) abrufbar.

Mobidul Einstellungen sperren – falls ausgewählt, können zu diesem Mobidul keine Stationen hinzugefügt oder geändert werden.

4.2.3.2 Schriftart

Hier kann für das gesamte Mobidul die Schriftart ausgewählt werden.

4.2.3.3 Berechtigungen

Hier kann ausgewählt werden, welche Stationen bei entsprechender Berechtigung editiert werden können.

Alle – Jede/R mit Editierberechtigung kann alle Stationen editieren.

Eigene – Es können nur selbst erstellte Stationen editiert werden.

Gruppen – Es können Stationen editiert werden, die von der Gruppe erstellt wurden.

4.2.3.4 Mitmach-Codes

Mitmach-Codes geben die Möglichkeit, bei einem Mobidul mitzumachen, auch wenn man das Mobidul nicht selbst erstellt hat. Mit diesem Code können Stationen erstellt und editiert werden.

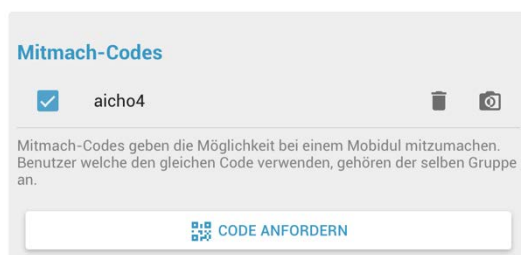



Abbildung 15: Einstellungen / Optionen / Mitmach-Codes.

Mit dem Button „Code anfordern“ kannst Du einen neuen Mitmach-Code anfordern (siehe Abbildung 15). Dieser Code kann manuell eingegeben oder eingescannt werden (siehe

Punkt 0). Zum Scannen kannst Du mit Klick auf das Kamera-Symbol  einen QR-Code anzeigen lassen.

BenutzerInnen, die den gleichen Code verwenden, gehören derselben Gruppe an.

4.2.3.5 Mobidul löschen

Mit Klick auf den Button „Mobidul löschen“ kann das Mobidul mit allen Stationen und deren Inhalten gelöscht werden.

4.3 Stationen administrieren

4.3.1 Alle Stationen anzeigen

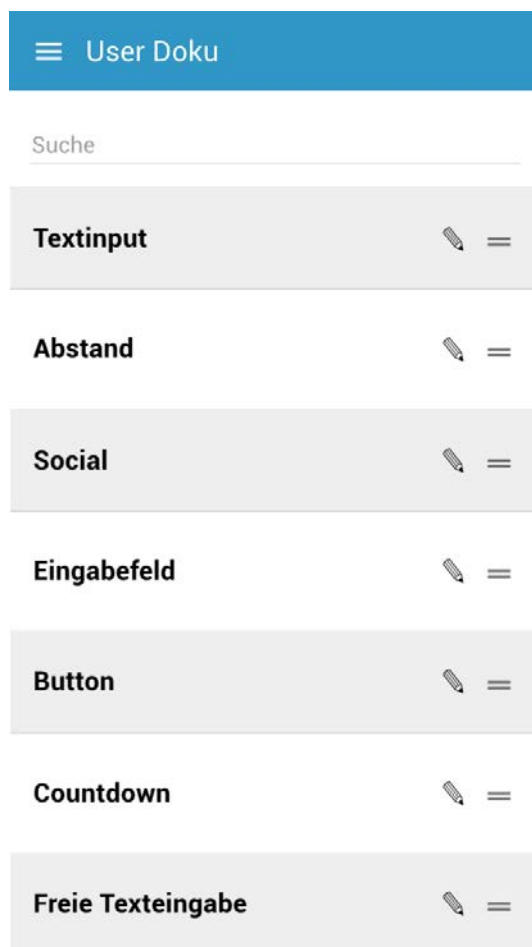




Abbildung 16: Auflistung aller Stationen eines Mobiduls mit Administrations-Funktionen auf der rechten Seite zum Editieren und Verschieben.

Um alle Stationen eines Mobiduls anzuzeigen, klicke auf den Menüpunkt “Alle Stationen” (siehe Abbildung 16). User mit Admin-Berechtigung eines Mobiduls können auf der rechten Seite jeder aufgelisteten Station Administration-Funktionen nutzen. Um eine Station anzuzeigen, klicke auf die Station.

Durch Klicken auf das Bleistift-Icon  öffnet sich die Station im Editiermodus (siehe Punkt 4.3.2). Durch Drag’n’Drop (Klicken, Halten und Ziehen) auf die beiden horizontalen Striche  auf einer Station kann die Reihenfolge der Stationen geändert werden.

4.3.2 Stationen erstellen/editieren

Um Stationen zu erstellen, wähle den Menüpunkt “Neue Station” aus. Folgende Seiten stehen zur Verfügung:

Basis – Definieren des Namens der Station und der Station Adresse sowie des Inhaltes.

Ort – Setzen der Geo-Position.

Kategorien – Zuordnen der Station zu Kategorien.

Einstellungen – Weitere Einstellungsmöglichkeiten.

In der Kopfzeile sind rechts zwei Icons für administrative Funktionen positioniert:



Speichern - Wurden alle Daten für eine Station eingegeben oder geändert, werden mit Klick auf diesem Button die Änderungen gespeichert.



Abbrechen - Die Station wird nicht erstellt bzw. die Änderungen werden nicht gespeichert. Alle eingegebenen Daten werden verworfen.

4.3.2.1 Seite „Basis“

Auf dieser Seite kann der Name der Station vergeben werden sowie die Station Adresse (siehe Abbildung 17). Über die Station Adresse ist die Station im Browser abrufbar. Am Ende der Station Adresse kann der Station Code (im Beispiel „abstand“) manuell verändert werden.


The screenshot shows a mobile application interface for creating a station. At the top, the status bar shows 'T-Mobile A', '15:13', and '100 %' battery. The app header is 'User Doku' with a menu icon and two action buttons (cancel and confirm). Below the header are tabs: 'BASIS' (selected), 'ORT', 'KATEGORIEN', and 'EINSTELLUNGEN'. The main form area has a 'Name *' field containing 'Abstand'. Below this is the 'Station Adresse:' field with the URL 'www.mobilot.at /#/ userdoku / abstand' and a note '* Station code automatisch generiert.'. There are three status buttons: 'AKTIVIERT' (selected), 'OFFEN', and 'ABGESCHLOSSEN'. A row of component icons is shown: 'TEXT', 'ABSTANDSMESSER' (selected), 'BLUETOOTH', 'EINGABEFELD', 'BUTTON', and 'COUNTDOWN'. Below this is a form box containing three fields: 'Entfernung (in Meter)', 'Erfolgsaktion' (with a dropdown arrow), and 'Absicherung'. At the bottom, there is another row of icons: 'TEXT', 'ABSTANDSMESSER', 'BLUETOOTH', and an upward arrow icon.

Abbildung 17: Station erstellen / Basis im Mobidul Typ „rally“, Status Aktiviert mit einer Abstandsmesser-Komponente.

Zudem wird auf dieser Seite der Inhalt der Station bestimmt.

4.3.2.1.1 Mobidul Typ „default“

Im Mobidul Typ „default“ existiert für eine Station nur der Station Status „Offen“.

Als Inhaltskomponente steht die Text-Komponente  zur Verfügung. Diese Komponente kann mehrmals auf einer Station eingefügt werden.

Wenn Du auf das Text-Komponenten-Icon klickst, wird diese Komponente dem Inhalt der Station hinzugefügt. Ist keine Komponente angewählt, wird die neue Komponente oberhalb aller bereits hinzugefügten Komponenten platziert. Ist eine Komponente im Editiermodus und damit angewählt, so wird die neue Komponente direkt unterhalb der angewählten Komponente platziert.

Folgende Interaktionen sind mit allen Komponenten durchführbar:



Mit Klick auf das Papierkorb-Symbol wird die Komponente gelöscht.



Mit Klick auf das Bleistift-Symbol wird die Komponente in den Editiermodus gesetzt.



Mit Klick auf den Pfeil kann die Reihenfolge der Komponenten geändert werden. Komponenten können nur nach oben verschoben werden.

Text

Dieses Element ermöglicht es Text- und Bildelemente anzuzeigen. Der Text kann wie aus Textverarbeitungsprogrammen bekannt formatiert werden. Diese Komponente kann bspw. genutzt werden, um die SpielerInnen zu informieren oder eine Geschichte zu erzählen.

Editiermodus

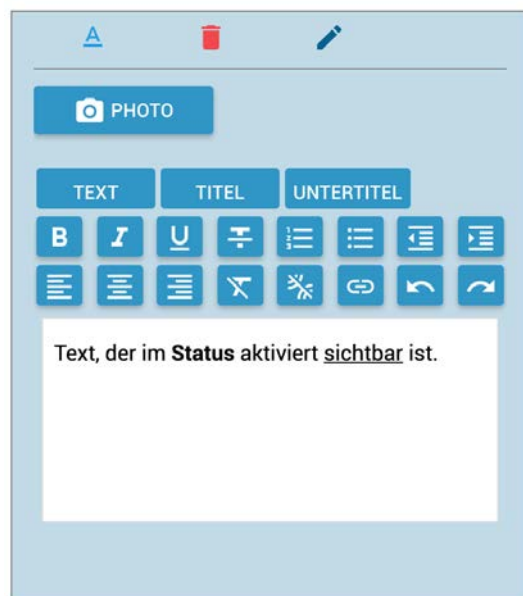


Abbildung 18: Text-Komponente in der Administrator-Ansicht.

SpielerIn-Ansicht

Text, der im **Status** aktiviert sichtbar ist.

Abbildung 19: Text-Komponente in der SpielerIn-Ansicht.

4.3.2.1.2 Mobidul Typ „rally“

Im Mobidul Typ „rally“ stehen für eine Station drei Station Status zur Verfügung (siehe Abbildung 20):

Aktiviert – Ist der erste Status einer Station und wird automatisch gesetzt, wenn die vorherige Station abgeschlossen wird. Mit diesem Status kann beispielweise eine Aufgabe zum Auffinden der Station gestellt werden.

Offen – Dieser Status ist optional und ermöglicht so zusätzliche Optionen. Ein Beispiel könnte sein, dass der/die SpielerIn erst die Station finden muss. Das Finden würde den Status von Aktiviert zu Offen setzen. Anschließend können im Status Offen zusätzliche Informationen zur Verfügung gestellt werden und bspw. nach einer User Eingabe gefragt werden. Dies könnte etwas sein, was der/die SpielerIn bei der Station herausfinden muss. Wenn diese Challenge erfolgreich absolviert ist, könnte die Station auf den Status Abgeschlossen gesetzt und somit mit der nächsten Station fortgefahren werden.

Abgeschlossen – Eine Station erreicht diesen Status, wenn die nächste Station aktiviert wurde und bleibt für den Rest des Spieles in diesem Status. Die Station ist in diesem Status sichtbar für den/die SpielerIn. Somit können in diesem Status Inhalte angezeigt werden, die auch später relevant sind.



Abbildung 20: Station erstellen / Basis / Station Status.

Es existiert zudem ein vierter Status (Versteckt). Da Stationen mit diesem Status nicht sichtbar sind, kann dieser jedoch nicht mit Inhalten befüllt werden. Die Standard Übergänge der Station Status sind in Abbildung 21 dargestellt.

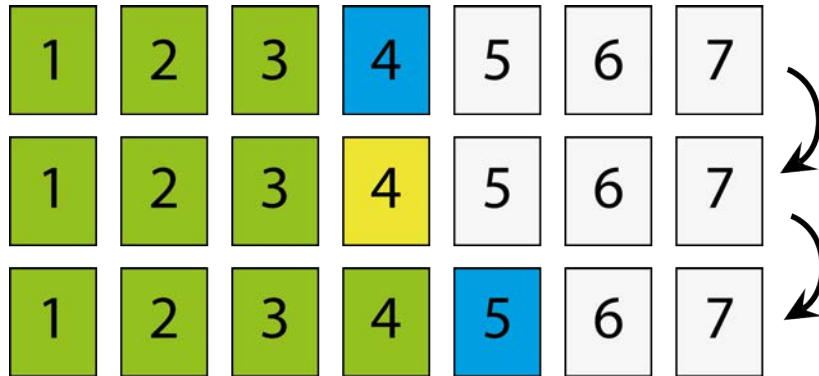


Abbildung 21: Zeigt die Standard Übergänge der Station Status. Die aktuelle Station in der ersten Zeile ist Station 4 und diese ist aktiviert (blau). Alle vorherigen Stationen sind abgeschlossen (grün) und alle späteren Stationen sind versteckt (weiß). Anschließend (2. Zeile) führt der/die SpielerIn eine Aktion aus, die den Status der aktuellen Station 4 auf offen setzen (gelb). Zeile 3 zeigt den Abschluss der Station 4 (Status abgeschlossen), gleichzeitig wird die nächste Station (Station 5) aktiviert.




Folgende Inhalts-/Interaktionskomponenten stehen zur Verfügung:



Abbildung 22: Station erstellen / Basis / Inhalts-/Interaktionskomponenten.

Wenn Du auf eines dieser Icons klickst, wird diese Komponente dem gewählten Status hinzugefügt. Ist keine Komponente angewählt, wird die neue Komponenten oberhalb aller bereits hinzugefügten Komponenten platziert. Ist eine Komponente im Editiermodus und damit angewählt, so wird die neue Komponente direkt unterhalb der angewählten Komponente platziert.

Folgende Interaktionen sind mit allen Komponenten durchführbar:

-  Mit Klick auf das Papierkorb-Symbol wird die Komponente gelöscht.
-  Mit Klick auf das Bleistift-Symbol wird die Komponente in den Editiermodus gesetzt.
-  Mit Klick auf den Pfeil kann die Reihenfolge der Komponenten geändert werden. Komponenten können nur nach oben verschoben werden.

Text

Dieses Element ermöglicht es Text- und Bildelemente anzuzeigen. Der Text kann wie aus Textverarbeitungsprogrammen bekannt formatiert werden. Diese Komponente kann bspw. genutzt werden, um die SpielerInnen zu informieren oder eine Geschichte zu erzählen.

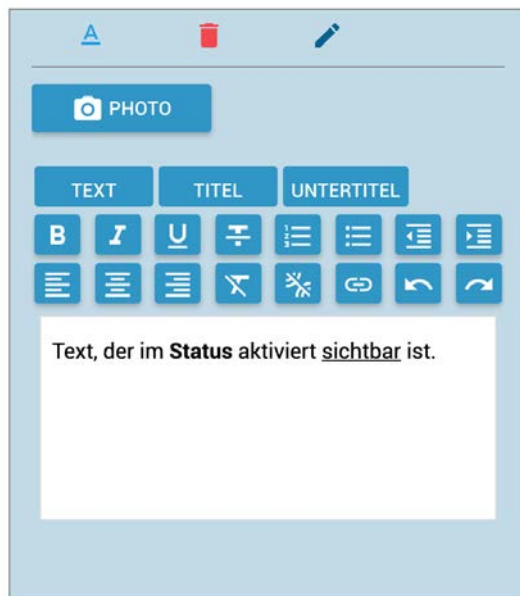
Editiermodus

Abbildung 23: Text-Komponente in der Administrator-Ansicht.

SpielerIn-Ansicht

Text, der im **Status** aktiviert sichtbar ist.

Abbildung 24: Text-Komponente in der SpielerIn-Ansicht.

Abstandsmesser

Dieses Element fragt in regelmäßigen Abständen (alle fünf Sekunden) die Geo-Position des Spielenden ab und berechnet die aktuelle Distanz zur Station.

Es kann der maximale Umkreis eingegeben werden, in der sich der/die SpielerIn um die Station herum befinden muss, um die ausgewählte Erfolgs-Aktion auszuführen.

Zudem achtet die Station auf die Genauigkeit des GPS Signals. Ist dieses ungenauer als 20 Meter oder der/die Spielerin hat GPS nicht aktiviert, wird ein Eingabefeld angezeigt. Dafür muss im Feld Absicherung ein Schlüsselwort angegeben werden. Dieses Schlüsselwort sollte bei der Station ausgedruckt vorliegen.

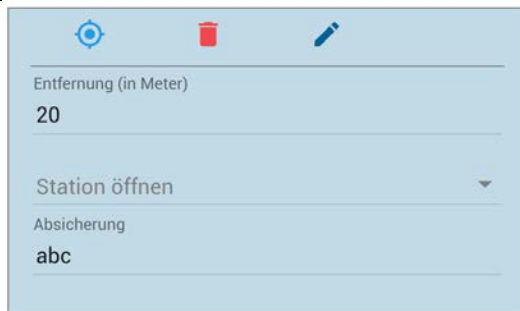
Editiermodus


Abbildung 25: Abstandsmesser-Komponente in der Administrator-Ansicht.

SpielerIn-Ansicht


GPS wird abgerufen... 

Abbildung 26: Abstandsmesser-Komponente in der SpielerIn-Ansicht bei genauem GPS-Signal.

Dein GPS ist zu ungenau. Gib den richtigen Code bei der Station ein:

Abbildung 27: Abstandsmesser-Komponente in der SpielerIn-Ansicht bei ungenauem oder deaktiviertem GPS.

Bluetooth

Die Bluetooth Komponente kann nur in der AppStore-Version konfiguriert und vollständig genutzt werden. Mobidule mit der Bluetooth-Komponente können in der Webversion über die Absicherung gespielt werden.

Grundlagen:

Dieses Element erlaubt es, eine spezielle Aktion für die Station auszulösen, wenn der/die SpielerIn nahe einem vordefinierten Bluetooth Tag (Beacon) ist, der zuvor registriert werden muss.

Mit Klick auf den Button „Beacon Scannen“ wird die Suche nach einem nahen Beacon gestartet. Das Beacon muss sich dabei in unmittelbarer Nähe zum Smartphone befinden. Es empfiehlt sich das Smartphone direkt auf das Beacon zu legen. Der Beacon Hersteller muss im Dropdown-Menü ausgewählt werden. Mobilot unterstützt derzeit alle iBeacons von Estimote (www.estimote.com).

Die Beacons sollten zunächst mit der Estimote App konfiguriert werden. Es empfiehlt sich das Sendesignal zu erhöhen auf 200ms. Damit sendet das Beacon alle 200ms ein Signal aus. Außerdem muss das Protokoll auf iBeacon eingestellt sein.

Konfiguration:

Bei der Konfiguration ist es wichtig, nur immer einen Beacon in unmittelbarer Nähe zu haben. Unmittelbare Nähe wird bei Beacons als „Immediate“ bezeichnet (direkt am Smartphone oder ein paar Zentimeter daneben). Es empfiehlt sich während der Konfiguration, die anderen Beacons ein paar Meter weiter entfernt aufzubewahren oder sie in handelsübliche Alufolie (Matte Seite nach außen) zu verpacken. Das Scannen eines Beacons dauert länger, wenn sich mehrere Beacons in unmittelbarer Nähe befinden, da sich die Signale der Beacons gegenseitig stören.

Editiermodus

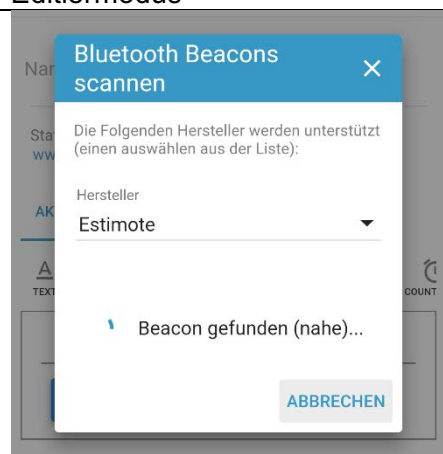


Abbildung 28: Bluetooth-Komponente in der Administrator-Ansicht

SpielerIn-Ansicht

Nicht vorhanden

In Abbildung 28 wird ein Beacon eingescannt. Die App gibt kontinuierlich Feedback über den Status.

Wenn das Beacon gefunden wurde und „gelockt“ ist (also gesperrt), dann sollte es nicht bewegt werden. Auch hier gibt Dir die App kontinuierlich Feedback.

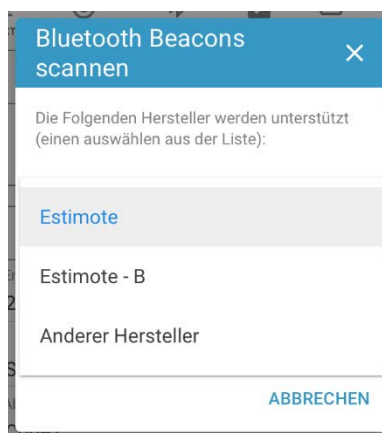


Abbildung 29: Bluetooth-Komponente in der Administrator-Ansicht – Auswahl des Herstellers

Abbildung 29 zeigt die Hersteller, die aktuell unterstützt werden und die Option, um einen anderen Hersteller einzugeben.

Einstellungen:

Nachdem das Beacon gescannt wurde, wird der Einstellungsbereich der Komponente verfügbar. Im Editiermodus kann die Erfolgsaktion eingestellt werden. Wie auch bei der Komponente Abstandsmesser kann ein Schlüsselwort als Absicherung eingegeben werden. Für den Fall, dass Bluetooth nicht genutzt werden kann, dient die Eingabe des richtigen Schlüsselwortes zur erfolgreichen Absolvierung der Station.

Das Beacon kann zudem beschriftet werden. Es empfiehlt sich hier das Beacon zum Beispiel „Beacon 1“ zu benennen und dann auch das physische Beacon mit einem Stift zu beschriften. Dadurch ist es später einfacher möglich, die Beacons, die bei den Stationen gespeichert sind, zu identifizieren.

Zudem muss ausgewählt werden, in welcher Entfernung der/die SpielerIn zum Beacon sein muss, um die Erfolgsaktion auszulösen. Zur Auswahl stehen „Sehr Nahe“ (unter 1m) oder „Nahe“ (unter 10m). Die Unterscheidung dabei spielt eine wichtige Rolle, denn ein Beacon, das „Sehr Nahe“ sein muss, muss genauer gesucht werden als eines, das nur „Nahe“ sein

muss.

In der „SpielerIn-Ansicht“ (Abbildung 31 & Abbildung 32) sieht man die Bluetooth Komponente, wenn der/die NutzerIn im Spiel ist. Die Komponente gibt kontinuierlich Feedback darüber, wie nahe sich der/die NutzerIn beim Beacon befindet oder wie weit er/sie noch entfernt ist. Abbildung 32 zeigt die Bluetooth Komponente in der Webversion. Da es in der Webversion nicht möglich ist, über Bluetooth zu kommunizieren, wird hier direkt der Absicherungscode abgefragt. Das Schlüsselwort zur Absicherung sollte bei der Station ausgedruckt vorliegen.

Editiermodus

Abbildung 30: Bluetooth-Komponente in der Administrator-Ansicht nachdem das Beacon gescannt wurde.

SpielerIn-Ansicht

Abbildung 32: Bluetooth -Komponente in der SpielerIn-Ansicht bei deaktiviertem Bluetooth oder in der Webversion.

Solltest Du andere Beacons als die des Herstellers Estimote verwenden, kann im Konfigurations-Dialog die Option „Anderer Hersteller“ ausgewählt werden. Hier muss die Region der Beacons (UUID) manuell eingegeben. Man kann auch selbst eine Region definieren, die das folgende Format haben muss (Ziffern 0 – 9 und Buchstaben):

Format: 8 Stellen – 4 Stellen – 4 Stellen – 4 Stellen – 12 Stellen

Beispiel: f7826da6-4fa2-4e98-8024-bc5b71e0893e

Alle Beacons in dieser Region werden erkannt. Jedes Beacon hat einen Major und Minor Wert und in Kombination mit der UUID ergibt sich ein einzigartiger Identifier für das Beacon. Diese Einstellungsoption wird nur für Bluetooth-Experten empfohlen.

Eingabefeld

Das Eingabefeld stellt ein normales Textfeld dar. Es kann ein Schlüsselwort und eine Aktion angegeben werden, die ausgeführt wird, wenn der/die SpielerIn die richtige Antwort eingegeben hat. Zudem kann definiert werden, was passiert, wenn der/die SpielerIn falsch antwortet (z.B. um einen motivierenden Text anzuzeigen oder einen Hinweis zu geben).

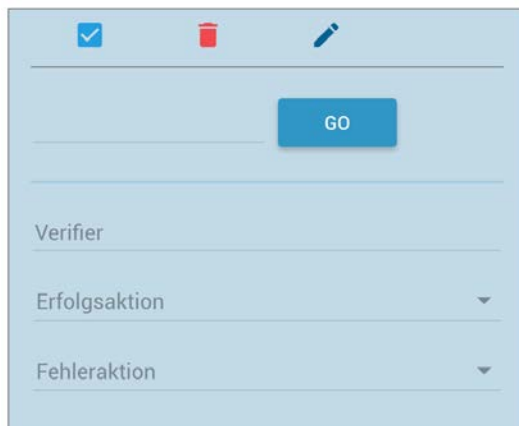
Editiermodus


Abbildung 33: Eingabefeld-Komponente in der Administrator-Ansicht.




Abbildung 34: Eingabefeld-Komponente (ausgefüllt) in der Administrator-Ansicht.

SpielerIn-Ansicht


Abbildung 35: Eingabefeld-Komponente in der SpielerIn-Ansicht.

Button

Dieses Element ist ein einfacher Button, der angezeigt wird. Es kann die Beschriftung und die Aktion, die ausgeführt werden soll, wenn der Button geklickt wird, gesetzt werden. Der Button kann bspw. eingesetzt werden, um die aktuelle Station abzuschließen und zur nächsten Station zu wechseln (z.B. bei der ersten Station).

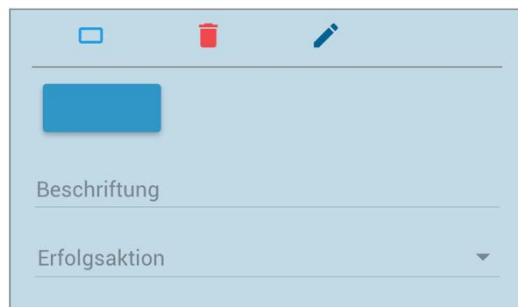
Editiermodus


Abbildung 36: Button-Komponente in der Administrator-Ansicht.

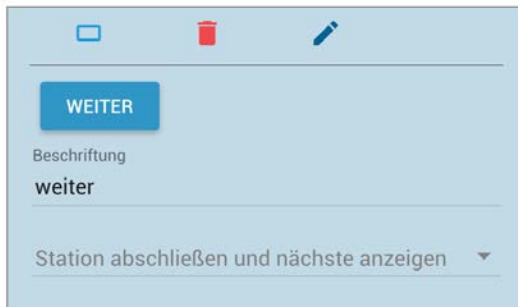


Abbildung 37: Button-Komponente (ausgefüllt) in der Administrator-Ansicht.

SpielerIn-Ansicht


Abbildung 38: Button-Komponente in der SpielerIn-Ansicht.

Countdown

Dieses Element führt eine Aktion nach einer gewissen Zeit durch. Es kann entschieden werden, ob ein Countdown auf der Stationsseite sichtbar sein soll oder nicht. So kann z.B. ein Zeitlimit definiert werden, in dem eine Station gefunden oder eine Frage beantwortet werden muss.

Editiermodus

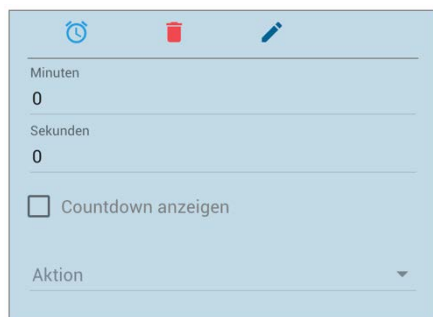


Abbildung 39: Countdown-Komponente in der Administrator-Ansicht.

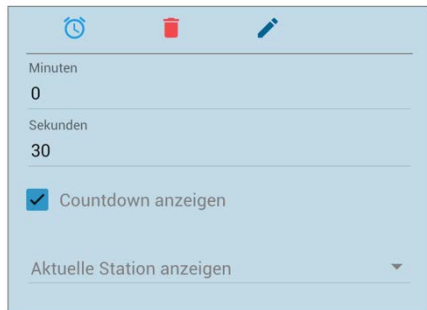


Abbildung 40: Countdown-Komponente (ausgefüllt) in der Administrator-Ansicht.

SpielerIn-Ansicht

Nach dem die Zeit abgelaufen ist, passiert etwas bei dieser Station. Restzeit (Sekunden): 21

Abbildung 41: Countdown-Komponente in der SpielerIn-Ansicht, wenn der countdown sichtbar geschaltet ist.

Freie Texteingabe

Dieses Element lässt den/die SpielerIn einen beliebigen Text eingeben. Wenn dieser abgeschickt wurde, kann eine Aktion durchgeführt werden.

Im Editiermodus ist bereits ein Button „Antworten herunterladen“ vorgesehen. In einer zukünftigen Version von Mobilot sollen hier die gegebenen Antworten der SpielerInnen heruntergeladen werden können.

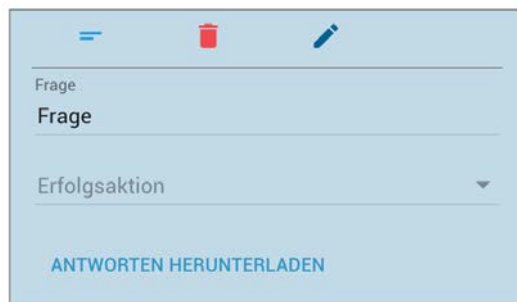
Editiermodus


Abbildung 42: Button-Komponente in der Administrator-Ansicht.



Abbildung 43: Button-Komponente (ausgefüllt) in der Administrator-Ansicht.

SpielerIn-Ansicht

Wo bist Du geboren?



ABSENDEN

Abbildung 44: Button-Komponente in der SpielerIn-Ansicht.

Soziale Interaktion

Dieses Element verlangt von den SpielerInnen miteinander zu interagieren. Um die Aktion durchzuführen, muss bei der Station einE zweiteR SpielerIn (oder zumindest ein zweites Gerät) anwesend sein.

Im Editiermodus kann eine Erfolgsaktion gesetzt werden.

Aus Sicht der SpielerInnen müssen diese gegenseitig einen QR-Code, der durch Klick auf den Button „Code öffnen“ erzeugt wird, einscannen. Dieser Code ist einmalig für einen Status einer Station in einem Mobidul.

In der Webversion wird zum Einscannen eine Applikation zum Scannen von QR-Codes benötigt. In der Mobilot AppStore Version kann direkt innerhalb der Station mit Klick auf den Button „Code scannen“ gescannt werden, ohne die Station verlassen zu müssen.

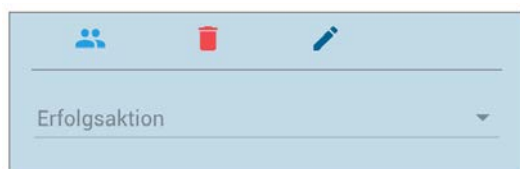
Editiermodus

Abbildung 45: Soziale Interaktion-Komponente in der Administrator-Ansicht.

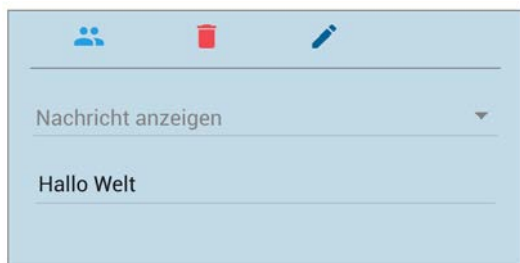


Abbildung 46: Soziale Interaktion-Komponente (ausgefüllt) in der Administrator-Ansicht.

SpielerIn-Ansicht

CODE ÖFFNEN

Abbildung 47: Soziale Interaktion-Komponente in der SpielerIn-Ansicht (Webversion).

CODE ÖFFNEN

CODE EINSCHANNEN

Abbildung 48: Soziale Interaktion-Komponente in der SpielerIn-Ansicht (App Store Version).

CODE ÖFFNEN

AKTION AUSFÜHREN


Abbildung 49: Soziale Interaktion-Komponente in der SpielerIn-Ansicht. Der Code für diesen Stationsstatus wurde erfolgreich eingescannt. Erst mit Klick auf den Button „Aktion ausführen“ wird die Erfolgsaktion ausgeführt.

Punkte Anzeigen

Dieses Element zeigt die aktuelle Punktezahl der SpielerInnen an.

Punkte (10) werden vergeben, wenn die Aktionen „Station öffnen“ und „Station abschließen und nächste anzeigen“ ausgeführt werden.

In einer zukünftigen Version soll es möglich sein, als Stations-Ersteller selbständig zu bestimmen, wie viele Punkte wann vergeben oder abgezogen werden sollen.

Editiermodus	SpielerIn-Ansicht
 <p>Abbildung 50: Punkte Anzeigen-Komponente in der Administrator-Ansicht.</p>	<p>Dein aktueller Punktestand ist: 10</p> <p>Abbildung 51: Button-Komponente in der SpielerIn-Ansicht.</p>

Folgende Aktionen können bei den Komponenten gewählt werden:

Station öffnen – Setzt den Status der aktuellen Station auf offen. Der Punktestand wird um 10 Punkte erhöht.

Station abschließen – Setzt den Status der aktuellen Station auf abgeschlossen. Es werden keine Punkte vergeben.

Station abschließen und nächste anzeigen – Setzt den Status der aktuellen Station auf abgeschlossen und den Status der nächsten Station auf aktiviert. Der Punktestand wird um 10 Punkte erhöht.

Nachricht anzeigen – Zeigt eine Nachricht an.

Aktuelle Station anzeigen – Geht zur aktuell aktiven Station. Die Auswahl dieser Aktion ist bspw. im Status abgeschlossen zu empfehlen, um den/die SpielerIn per Button-Klick zur aktuellen Station zu leiten.

4.3.2.2 Seite „Ort“

Auf der Seite „Ort“ muss die Position der Station gewählt werden (siehe Abbildung 52). Die Station kann nicht gespeichert werden, solange keine Position gesetzt wurde.

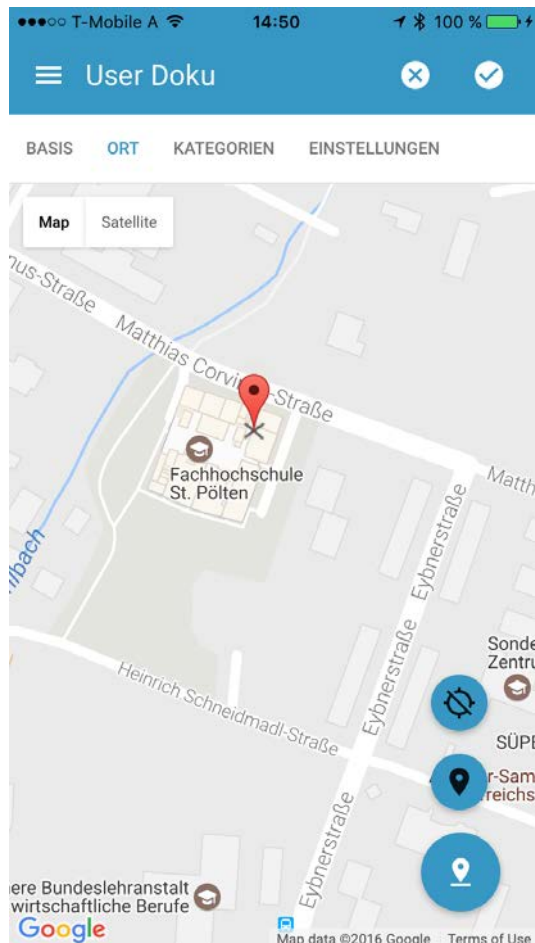



Abbildung 52: Station erstellen / Ort

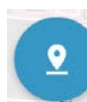
Folgende Icons stehen zur Interaktion mit der Karte und dem Positions-Marker  zur Verfügung:



Zentriert die Karte auf deinen aktuellen Standort.



Zentriert die Karte auf die Position des Markers.



Setzt den Marker auf die Mitte der Karte.

4.3.2.3 Seite „Kategorien“

Auf dieser Seite kann die Station zu den bereits vorher angelegten Kategorien zugeordnet werden (siehe Abbildung 53). Die Kategorien können unter Mobidul Optionen unter dem Tab „Kategorien“ verwaltet werden (siehe Punkt 4.2.1).

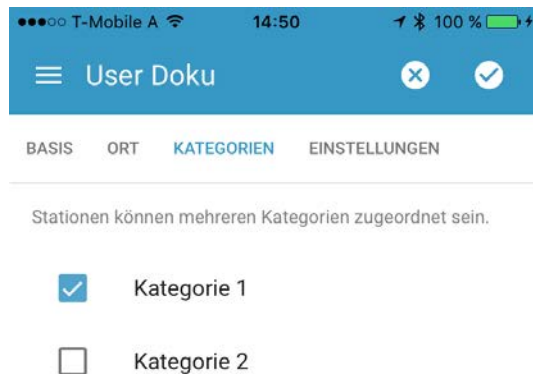


Abbildung 53: Station erstellen / Kategorien

4.3.2.4 Seite „Einstellungen“

Auf dieser Seite können stationsbezogene Einstellungen eingestellt werden, die Station dupliziert und die Station gelöscht werden (siehe Abbildung 54).

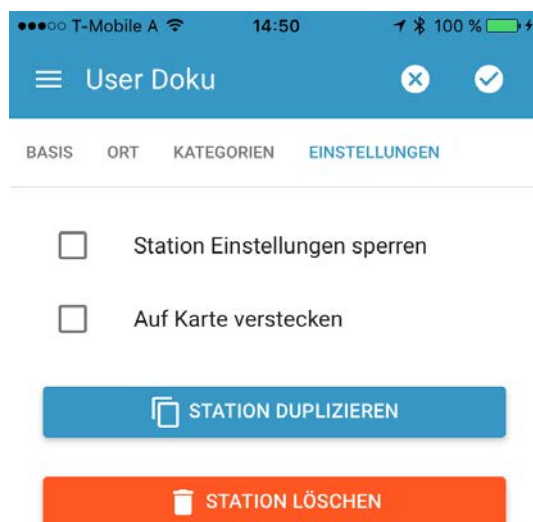


Abbildung 54: Station erstellen / Einstellungen

Stationsbezogenen Einstellungen sind folgende:

Station Einstellungen sperren – Falls ausgewählt, kann diese Station nur von dem Mobidul-Ersteller verändert werden.

Auf Karte verstecken – Ist diese Checkbox aktiviert, wird die Station nicht auf der Karte angezeigt.