



Leitfaden

Für Projektbetreuer

Inhalt

Inhalt	1
Vorwort	2
Overview	
Funktionen	3
Anwendungsbeispiele	6
Guide	
Leitfaden Arbeit im Workshop	7
DOs + DON'Ts	14
Leitfaden Gameerstellung	15
Material	
Kopiervorlagen	10
Help	
Glossar	18
Problemlösungen	18
Impressum	17

Juli 2011

Gymnasium am Kaiserdom Speyer

"Salier-App" (Damaliger Titel) Vortreffen initiiert von medien+bildung.com

20

September 2011

Weiterer Projektverlauf

7 verbliebene Entwickler arbeiten freitags und wochenends mit Betreuer Steffen Griesinger (m+b) der App - Das Kaiserdom App Team

1

Dezember 2011

Google stellt den App Inventor zum 31.12 ein

Die Not macht erfinderisch: Die App wird hybrid, sodass sie nur Anzeigemedium für Inhalte aus dem Internet ist. Diese brauchen keinen App Inventor. Ein enscheidender Konzeptwandel für das Projekt

5 Teammitglieder

Vorwort





Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend





Liebe Leserinnen, Liebe Leser,

hier halten Sie es also in ihren Händen. Das Ergebnis wochenlanger Arbeit und ein weiterer Meilenstein für uns vom "Kaiserdom App Project". Diese Broschüre soll Ihnen als Hilfestellung die-Ganz getreu unserem Motto "Create, Play, Explore" finden Sie hier Hilfe, wenn Sie mit dem Questioneditor eigene Rallyes oder Touren erstellen oder mit unserer App Placity auf Erkundungstour gehen möchten. Auf den nächsten 20 Seiten haben wir versucht alles zusammenzutragen, was uns in den nun schon zwei Jahren der Projektphase besonders wichtig und hilfreich erschienen ist. Von einer Erklärung der Funktionen, über den Leitfaden zum eigenen Game, bis hin zu Kopiervorlagen ist alles vorhanden um das Arbeiten insbesondere mit Klassen und Gruppen, aber auch alleine, zu erleichtern.

Es ist nun Ihnen überlassen, ob Sie die Broschüre von vorne bis hinten durcharbeiten oder lediglich einzelne Abschnitte, wie zum Beispiel die Checkliste zu Rate ziehen. Also, worauf warten Sie noch? Los geht's! Und sollten Sie doch an einen Punkt gelangen, an dem Sie nicht weiterwissen: Melden Sie sich bei uns! Wir sind auch gerne bereit Workshops zu geben oder Ihnen anderweitig weiterzuhelfen.

Schicken Sie uns ihre Anfragen, Kritik und was Ihnen sonst noch so einfällt an info@kaiserdom-app.de, oder nehmen Sie über unsere Webseite kaiserdomapp.de Kontakt zu uns auf.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und vor allem Spaß bei ihrer ersten eigenen Placity-Rallye.

Benedikt, Fabian, Johannes, Lenny, Niels

30. Mai 2012

Ende Projektphase 1

Ein großes Release-Event mit lokalen Medienvertretern, Bürgermeister, der Direktorin der LMK Rheinland-Pfalz und einer Vertreterin der bpb markiert das offizielle Ende des Projektes mit Medien+Bildung.com

Juni - September 2012

Kaiserdom APP Project

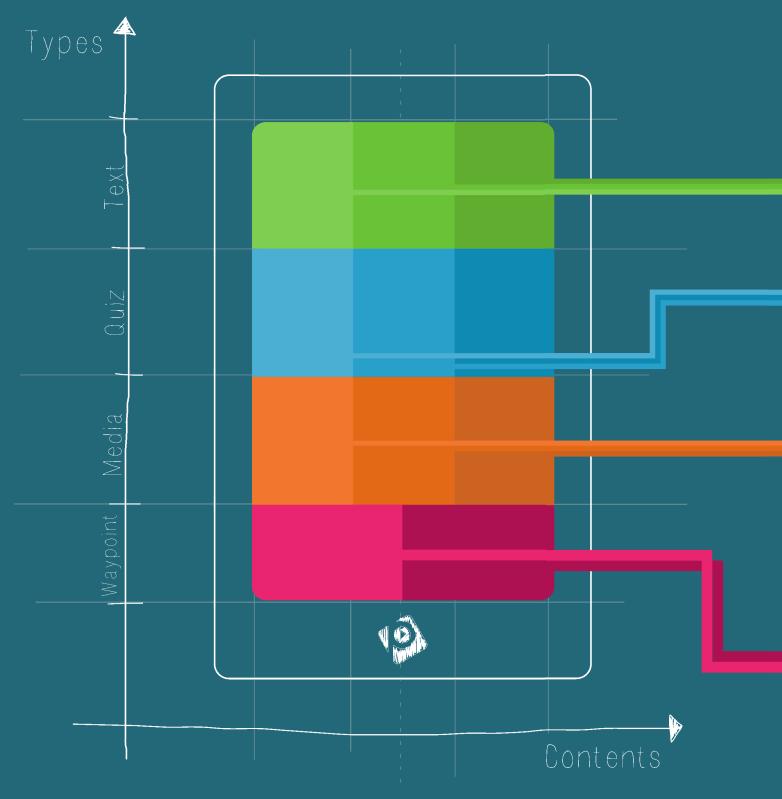
5 Wettbewerbsgewinne motivieren zur selbstständigen Fortführung des Projektes unter neuem Namen und mit der Neuentwicklung einer App: "Placity" by Kaiserdom APP Project

Oktober 2012 - Januar 2013

Entwicklung Placity

Neben der Schule her entwickelt das Team ein komplettes System aus App, Editor und Workshopangeboten. Erste Projekte zeigen sich vielversprechend und seit Januar sind Placity und QuestionEditor kostenlos verfügbar.

Funktionen



Was ist Placity?

Placity ist nach der "Kaiserdom APP" die zweite App des Kaiserdom APP Projects. Sie dient als Anzeigemedium sogenannter, im QuestionEditor erstellter "Games" auf Android-Smartphones und -Tablets. Ein "Game" ist eine Abfolge verschiedener "Screens" (Bildschirme), die ihrerseits "Contents" (Inhalte) enthalten. Durch die vielfälti-

gen Kombinationsmöglichkeiten von Fragen, Texten, Videos und Bildern kann so leicht ein ansprechendes und interessantes Game erstellt werden. Placity kann zum Beispiel als Stadtführung, Schnitzeljagd, Erlebnistour, Audioguide oder Informationsapp zum Einsatz kommen.

Der einfache Text ist ein nicht dekorierter Textblock. Er eignet sich gut zur neutralen Vermittlung von Informationen Avatare mit
Sprechblasen
können frei
gewählt werden.

Dialoge machen
die Handlung
interessanter!

Der Textblock hat eine Akzentsetzung durch eine Einrückung mit Markierung an der Seite. Daher werden damit hauptsächlich wichtige Informationen hervorgehoben.

Einfacher Text

Sprechblase

Textblock

Im QuestionEditor können für alle Fragen beliebige Punktzahlen vergeben werden. Auf Basis dieser Punktzahlen werden dann die jeweiligen Fragen bewertet. Volle Punktzahl gibt es für jede richtige Antwort, bei Multiple Choice also maximal: Punkte x Anzahl richtiger Antworten.

Allerdings gibt es für jede falsche Antwort Punktabzug in der selben Höhe. Auch bei der Nutzung der Hilfefunktion werden Punkte abgezogen, jeweils die Hälfte der Gesamtpunktzahl.

Der Hilfetext und die Textausgaben bei der richti-

gen bzw. falschen Beantwortung können im QuestionEditor individuell für jede Frage (bzw. bei der Hilfe für jeden Screen) definiert werden.

Zum Input-Screentype ist noch hinzuzufügen, dass die Antwort nur bei korrekter Rechtschreibung, Komma- und Leerzeichensetzung zählt. Dieser Type sollte also nur für eindeutige und möglichst kurze Antworten genutzt werden. Durch geschickte Fragestellung lässt sich aber auch eine komplexe Frage auf die Antworten "Ja" und "Nein" reduzieren.

Bei der Multiple Choice Bei der Multiple Choice Frage gibt es bis zu 6 Antwortmöglichkeiten, mit mindestens einer richtigen Antwort. Falsche Antworten bringen Punktabzug:

Falsche Antwort

Bei einer Eingabe spielen Groß- / Kleinschreibung keine Rolle, jedoch die Rechtschreibung. Diese Frageform eignet sich besonders gut für Jahreszahlen:

Input

Bei einer Single Choice Frage gibt es bis
zu 6 Antwortmöglichkeiten, mit genau einer richtigen Antwort:

Richtige Antwort

Falsche Antwort

Single Choice

Overview



Bilder oder Karten können hochgeladen und mit Beschreibungen versehen werden.



Placity unterstützt Videos im mp4-Format. Auch hier sind Bildunterschriften möglich.



Audio-Dateien in den Formaten mp3 und wav können im Game eingebunden werden.

Bild Video Audio

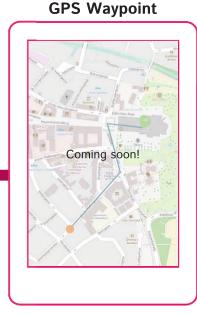
Da Placity auf einem breiten Gerätespektrum funktionieren soll, sind die Dateiformate eingeschränkt. Nähere Informationen zu den Dateigrößen und -formaten finden sie im Abschnitt "Help" auf Seite 18.

Ein breites Gerätespektrum bedeutet auch eine Vielfalt an Bildschirmgrößen und Auflösungen. Placity skaliert alle Medien auf die vorliegende Bildschirmgröße. Daher kann es auf Tablets zu unscharfen Bildern kommen. Um dem entgegenzuwirken sollte bei der Gameerstellung im QuestionEditor auf eine angemessene Bildauflösung geachtet werden. Angemessen bedeutet

in diesem Kontext groß genug um auf dem Großteil der Geräte nicht unscharf zu sein, aber in der Dateigröße klein genug um die Datenleitung des Smartphones nicht zu überlasten (--> unnötige lange Ladezeiten). Auch zu den empfohlenen Bildabmessungen und Techniken zur Dateigrößenreduzierung finden sie im Abschnitt "Help" weitere Informationen.

Waypoints ermöglichen Fragen zu konkreten Orten. Über GPS (Erfordert GPS-Modul) oder das Scannen einer QR-Station erkennt Placity den Standpunkt des Spielers und springt erst dann zum nächsten Screen.

Pinde und scanne den Code um weiterzukommen!



Anwendungsbeispiele





Looking out for Speyer Treasures Englische Stadtrallye





Radio RUMMS Rumms dich schlau! Krankenhausführung



Weitere Projekte: Mannemer sein App Mission Delta

Placity kann durch die Variabilität der Screentypen vielfältig eingesetzt werden. Der Schwerpunkt liegt zwar bei Stadtrundführungen mit Schnitzeljagd-Charakter, lässt sich aber beliebig ausweiten. Ohne Fragen, die den spielerischen Charakter verleikönnen zu verschiedenen Standørten reine Informationen dargestellt werden. Das ganze lässt sich so auch bei Ausstellungen gut umsetzen und die App wird zum Museumsführer. Dort lässt sich Placity auch gut als reiner Audioquide benutzen. Durch die vielen Gestaltungsmöglichkeitenergibt großes Einsatzgebiet. Dies gilt auch für die Zielgruppe: Je nach Handlung werden verschiedene Altersklassen angesprochen.

Showcase Game Informationsapp





Vor dem Workshop:

Am Anfang des Projektes sollte jeder Teilnehmer erst einmal eine grobe Übersicht über die Konzepte und alle verwendeten "Werkzeuge" (Placity, QuestionEditor, ggf. Grafikprogramme o.ä.) erhalten. Dafür ist die Kopiervorlage "Schülereinführung allgemein" vorgesehen. Diese beinhaltet eine kurze Beschreibung von Placity und dem QuestionEditor und vermittelt notwendiges Basiswissen. Da später eine Einteilung in Gruppen erfolgt, finden die Teilnehmer dort auch die Anforderungen, die sie in den Teams erwarten. Dieses Arbeitsblatt sollte möglichst im Voraus ausgeteilt werden, damit man sich schon ein wenig einlesen und informieren kann.

Auch die (meist zeitaufwendige) Wahl des Themas sollte vor dem eigentlichen Projekttag erfolgen. Dadurch wird den Teilnehmern Zeit zur Ideenfindung und zu Vorbereitung gegeben. Bei dem Thema kann es sich z.b. um eine thematische Stadtrallye, Schulführung oder eine "Schnitzeljagd" handeln. Bei der Wahl sollten folgende Punkte berücksichtigt werden:

- Geplante Projektzeit (insb. Recherchezeit)
- Teilnehmer/Zielgruppe (Alter, Interessen, Vorwissen)
- Möglichkeiten im Workshop (Internet/Bibliothek verfügbar, Ort begehbar)

Anforderungen an Mensch und Maschiene:

Desktop Computer

- Internetzugang
- Firefox (Version 18+)
- Evt. Bildbearbeitungswerkzeuge (z.b. Gimp)

Android Geräte

- Internetzugang(min. am Arbeitsort)
- Kamera
- Placity

Teilnehmer

- Rudimentäre Computerkenntnisse

Guide Arbeit im Workshop

(Übersicht des vorgeschlagenen Workshops auf S.9)

Zu Beginn des Workshoptags sollte von allen gemeinsam eine grobe Storyline erstellt werden. Ideen dafür können aus den Beispielen abgeleitet oder ganz eigen gestaltet werden. "Typisch" für eine Rundführung wäre z.B., dass jemand (-> Avatar) etwas verloren hat, oder, dass er neu in der Stadt/Schule ist und

gerne einen Überblick über alles hätte. Im selben Zug sollten die Hauptstationen bestimmt werden. Hierfür ist eine Karte des Gebietes sinnvoll, auf welcher die wichtigsten Orte markiert und danach verbunden werden. Später werden die Teilnehmer der Inhaltsgrupре anhand Hauptstationen den Weg mit Fragen, Texten und Medien weiter ausbauen

und dann an die Erstellungsgruppe weitergeben, die das Game im QuestionEditor zusammenbaut.

Im folgenden Schritt findet die Gruppenaufteilung statt:

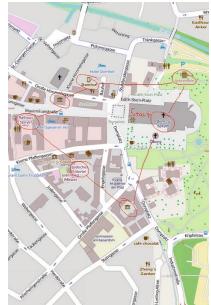
- 1. Inhalt, Grafiken
- 2. Gameerstellung

Die Aufteilung ist nur beispielhaft und muss nicht in dieser Zusammenstellung erfolgen. Eine Aufteilung ist aber dennoch in jedem Fall sinnvoll, allerdings hängt sie von dem gewählten Thema und der gewählten Form ab. Wie viele Gruppen zu welchen Bereichen gebildet werden sollte anhand der Teilnehmerzahl abgewogen werden. Bei der Verteilung sind eventuell die Stärken und Vorerfahrungen der Teilnehmer zu beachten, da z.b. die Bildersuche und –bearbeitung eine Herausforderung darstellen kann.

Sollte es innerhalb der Gruppen zu Überschneidungen kommen, oder wenn ein besonders erfahrener Teilnehmer verfügbar ist, kann nach dem ersten Plenumsgespräch eventuell ein Wechsel angeboten werden. Zum Beispiel könnte der computererfahrene Teilnehmer zuerst bei der Schulung der QE-Gruppe

und dann später bei den Grafiken helfen.

Wenn mehrere Gruppen zur Gameerstellung im QuestionEditor zustandekommen, gibt es die Möglichkeit die Gruppen jeweils eine Hälfte erstellen zu lassen und dann beide zu einem gemeinsamen Game zusammenzufügen (Siehe "Game Import" im Kasten S.8).



Nach der Einteilung werden die Kopien "Checkliste" (nach Gruppen in der Mitte geteilt), "Strukturierung" (→ Gruppe Inhalt, je nach Anzahl der geplanten Screens) und "Schülereinführung QuestionEditor" (→ Gruppe QE) verteilt. Während die Inhaltsgruppe Fragen und Texte Storyline und zur ausgesuchten Hauptstationen sammelt auf der Strukturierungskopie zusammen mit Bildideen festhält, macht sich die Gameerstellungsgruppe mit dem OuestionEditor vertraut. Funktionen kennenzulernen wird Testspiel nach der Anleitung auf der Einführungskopie erstellt. etwa den Vormittag füllen.

Fortsetzung auf S.9

Im Voraus

- Übersicht geben
 - # Konzepte
- # Werkzeuge (KV Schülereinführung)
- Thema wählen
- Form wählen
 - # Quiz
 - # Führung
 - # Erlebnistour
 - # Informationsapp
 - # etc...
- Anforderungen checken (siehe S. 7)

Game Import

Um das Arbeiten in Gruppen zu ermöglichen gibt es die Funktion "Import" im QuestionEditor. Geben die Ersteller eines Games dieses zum Import frei, kann es von anderen Benutzern in deren Spiel eingebunden werden. Um ein Game zu importieren gehen sie wie folgt vor:

- Häkchen "Zum Import freigeben" setzen
- Im anderen Game
 "Import Game" wählen
- Das zu importierende Spiel wählen
- Den Einsetzort wählen
- Mit "Importieren" bestätigen

Guide Arbeit im Workshop

Nach der ersten Gruppenarbeit und der Mittagspause werden die Ergebnisse der Inhaltsgruppe im Plenum vorgestellt und an einer Timeline zum fertigen Game zusammengestellt (Strukturierungskopie zerschneiden und auslegen). An dieser Stelle können noch letzte Änderungen und Ergänzungen besprochen werden. Diese führt das Inhaltsteam dann aus während die andere Gruppe schon mit dem Eingeben in den QE anfängt.

Da die Einfügungen erfahrungsgemäß eher gering sind

sucht die Inhaltsgruppe auch die Grafiken aus, die vorher als Bildideen auf der Kopie festgehalten wurden, und bearbeitet sie (Tipps zur Bearbeitung auf S.14).

Die Workshopleitung hat vor allem die Aufgabe, die Kommunikation der beiden Gruppen anzuregen und zu koordinieren. Auch sollte sie mit Hilfe des "Leitfaden Gameerstellung" der 2. Gruppe bei Fragen helfen können. Am Ende des Projekttags sollte eine Feedbackrunde stattfinden und evt. das Game kurz getestet werden.



	······································		
Screen	Screen		אסומאנטופן שאַפּר
Bildidee: Trage hier deine Frage mit Antworten, deinen Text, deine Bild-/Videoidee und den Standort der Station ein und zeichne grob die Inhalte an ihre Positionen im Screen.	zeichne grob die Inhalte an ihre Positionen im Screen. Standort: Frage/Text:	Bildidee: Trage hier deine Frage mit Antworten, deinen Text, deine Bild-/Videoidee und den Standort der Station ein und	andort: age/Text:
Screen	Screen		
Bildidee: Trage hier deine Frage mit Antworten, deinen Text, deine Bild-/Videoidee und den Standort der Station ein und zeichne grob die Inhalte an ihre Positionen im Screen.	zeichne grob die Inhalte an ihre Positionen im Screen. Standort: Frage/Text:	Bildidee: Trage hier deine Frage mit Antworten, deinen Text, deine Bild-/Videoidee und den Standort der Station ein und	Standort: Frage/Text:
www.kaiserdom-app.de	© 2013 Kaiserdon A	Vorkshop Leitfaden für Lehrer - Ko	piervorlagen © April 2013

✓ "Schülereinführung Allgemein" lesen	
✓ Thema des Games festlegen	
✓ Hauptstationen festlegen	
✓ Meg ablaufen und Ideen + weitere Stationsmöglichkeiten n	notieren
Fragen und Texte recherchieren	
☐ Ergebnisse auf "Strukturvorlagen" festhalten (1 Screen/Sta	tion)
Bild-/Video-/Audioideen auf Vorlagen festhalten	,
□ PAUSE	
✓ Vorlagen an Timeline zusammenstellen	
Änderungen + Ergänzungen besprechen	
Fragen und Texte für Ergänzungen recherchieren + festhalt	ten
Nummerierte Vorlagen an QE-Gruppe weitergeben	
In den Bildideen festgehaltene Bilder suchen	
Medien in einem Ordner sammeln und an QE-Gruppe gebe	n
	_
	bearbeitet
Checkliste QuestionEditor-Gruppe	bearbeitet
	bearbeitet
Checkliste QuestionEditor-Gruppe Schülereinführung Allgemein" lesen	bearbeitet
Checkliste QuestionEditor-Gruppe ✓ "Schülereinführung Allgemein" lesen ✓ Thema des Games festlegen	bearbeitet
Checkliste QuestionEditor-Gruppe ✓ "Schülereinführung Allgemein" lesen ✓ Thema des Games festlegen ✓ Hauptstationen festlegen	bearbeitet
Checkliste QuestionEditor-Gruppe ✓ "Schülereinführung Allgemein" lesen ✓ Thema des Games festlegen ✓ Hauptstationen festlegen ☐ Testspiel von "Schülereinführung QuestionEditor" erstellen	bearbeitet
Checkliste QuestionEditor-Gruppe ✓ "Schülereinführung Allgemein" lesen ✓ Thema des Games festlegen ✓ Hauptstationen festlegen □ Testspiel von "Schülereinführung QuestionEditor" erstellen □ PAUSE	bearbeitet
Checkliste QuestionEditor-Gruppe ✓ "Schülereinführung Allgemein" lesen ✓ Thema des Games festlegen ✓ Hauptstationen festlegen □ Testspiel von "Schülereinführung QuestionEditor" erstellen □ PAUSE ✓ Vorlagen an Timeline zusammenstellen	bearbeitet
Checkliste QuestionEditor-Gruppe ✓ "Schülereinführung Allgemein" lesen ✓ Thema des Games festlegen ✓ Hauptstationen festlegen □ Testspiel von "Schülereinführung QuestionEditor" erstellen □ PAUSE ✓ Vorlagen an Timeline zusammenstellen ✓ Änderungen + Ergänzungen besprechen	bearbeitet
Checkliste QuestionEditor-Gruppe ✓ "Schülereinführung Allgemein" lesen ✓ Thema des Games festlegen ✓ Hauptstationen festlegen □ Testspiel von "Schülereinführung QuestionEditor" erstellen □ PAUSE ✓ Vorlagen an Timeline zusammenstellen ✓ Änderungen + Ergänzungen besprechen □ Nummerierte Vorlagen von Inhaltsgruppe aufteilen	bearbeitet
Checkliste QuestionEditor-Gruppe ✓ "Schülereinführung Allgemein" lesen ✓ Thema des Games festlegen ✓ Hauptstationen festlegen □ Testspiel von "Schülereinführung QuestionEditor" erstellen □ PAUSE ✓ Vorlagen an Timeline zusammenstellen ✓ Änderungen + Ergänzungen besprechen □ Nummerierte Vorlagen von Inhaltsgruppe aufteilen □ Screens erstellen/eingeben	bearbeitet
Checkliste QuestionEditor-Gruppe ✓ "Schülereinführung Allgemein" lesen ✓ Thema des Games festlegen ✓ Hauptstationen festlegen □ Testspiel von "Schülereinführung QuestionEditor" erstellen □ PAUSE ✓ Vorlagen an Timeline zusammenstellen ✓ Änderungen + Ergänzungen besprechen □ Nummerierte Vorlagen von Inhaltsgruppe aufteilen □ Screens erstellen/eingeben □ Bilder von Inhaltsgruppe einfügen	bearbeitet
Checkliste QuestionEditor-Gruppe ✓ "Schülereinführung Allgemein" lesen ✓ Thema des Games festlegen ✓ Hauptstationen festlegen □ Testspiel von "Schülereinführung QuestionEditor" erstellen □ PAUSE ✓ Vorlagen an Timeline zusammenstellen ✓ Änderungen + Ergänzungen besprechen □ Nummerierte Vorlagen von Inhaltsgruppe aufteilen □ Screens erstellen/eingeben □ Bilder von Inhaltsgruppe einfügen □ Game zusammenführen (per Import)	bearbeitet
Checkliste QuestionEditor-Gruppe ✓ "Schülereinführung Allgemein" lesen ✓ Thema des Games festlegen ✓ Hauptstationen festlegen □ Testspiel von "Schülereinführung QuestionEditor" erstellen □ PAUSE ✓ Vorlagen an Timeline zusammenstellen ✓ Änderungen + Ergänzungen besprechen □ Nummerierte Vorlagen von Inhaltsgruppe aufteilen □ Screens erstellen/eingeben □ Bilder von Inhaltsgruppe einfügen □ Game zusammenführen (per Import) □ Testen	bearbeitet

Checkliste Inhalts-Gruppe

Schülereinführung Allgemein

Dieses Blatt soll dir einen kurzen Überblick über alles Wichtige in diesem Workshop bieten.

Noch vor Beginn des eigentlichen Workshops solltest du dir eine grobe Storyline überlegen – das heißt, du musst dir überlegen, wie du die Inhalte später in der App darbieten möchtest. Soll es ein Quiz, eine klassische Führung, eine Erlebnistour, eine reine Informationsapp oder etwas ganz anderes sein? Hierbei kann es auch hilfreich sein, dir Gedanken über deine Zielgruppe zu machen (Alter, etc.).

Beim Workshop selbst werdet ihr auch zuerst eure Ideen zusammentragen und dann entscheiden, wie eure App aufgebaut sein soll. Im nächsten Schritt sollt ihr wichtige Wegpunkte z.B. in einer Stadt auf einer Karte markieren, oder wichtige Inhalte aufschreiben, die unbedingt vermittelt werden müssen.

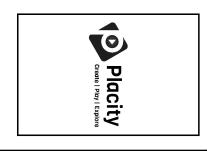
Danach kommt es zu einer Aufteilung in zwei Gruppen:

- Inhalt / Grafik (Hierfür solltest du vor allem kreative Ideen haben nicht nur für den Inhalt, sondern auch für Grafiken, etc.)
- 2. Gameerstellung (Dabei ist ein wenig Erfahrung mit dem Computer sinnvoll, obwohl der QuestionEditor so einfach wie möglich gehalten ist.)

Der Aufgabenbereich der beiden Gruppen überschneidet sich auch an einigen Punkten, z.B. bei der Benutzung von Grafikprogrammen (Je nach Vorkenntnissen).

Für die nächsten Schritte bekommen die Gruppen individuelle Arbeitsblätter, die beim weiteren Ablauf wichtig sind.

Der weitere Verlauf wird von der Workshopleitung erklärt.





Werkzeuge im Workshop

- Der QuestionEditor ist eine Webapplikation, in der das Spiel erstellt werden kann. Dabei sieht man immer "live" wie das fertige Spiel aussehen wird. Das Spiel (Auch Game genannt) wird aus Inhalten (Contents) aufgebaut. Es gibt vier Contenttypen: Text, Quiz, Media, Waypoint. Alle Typen können frei gemischt werden um ein interessantes Spiel zu erstellen.
- Die App "Placity" dient als Anzeigemedium der im QuestionEditor erstellten Games und bietet Zugriff auf bereits gespielte Games über eine Liste der heruntergeladenen Spiele.
- Für ein ansprechendes Ergebnis sind ggf. verschiedene Grafikprogramme notwendig. Es wird mit Faststone Image Viewer gearbeitet um Bilder zu verkleinern und zu beschneiden.

Schülereinführung QuestionEditor



Für den Schritt von der Planung zum fertigen Game gibt es den QuestionEditor. Hier werden alle Inhalte zusammengesetzt und so angeordnet, wie sie später in der App erscheinen sollen. Diese Einführung soll dir einen Überblick geben und dich mit der Erstellung eines kleinen Testspiels an die Bedienung heranführen.

Oben auf dem Bild siehst du den Spielerstellungsbildschirm. Eins der erklärten Bedienelemente fehlt dort. Hier ist die Challenge: Welches fehlt? In dem schwarzen Rahmen wird dein Smartphone simuliert. Alle Inhalte werden später in der App genauso angezeigt wie du sie hier anordnest. Um einen Inhalt einem Screen (Ein Bildschirm in der App) hinzuzufügen wählst du in der oberen Leiste mit den Icons einen Inhalt per Mausklick aus. Du kannst Texte, Quizfragen, Bilder, Videos, Sounds oder Wegpunkte hinzufügen. Wegpunkt bedeutet, dass die App den Spieler dazu auffordert einen QR-Code zu finden

Wenn der Inhalt hinzugefügt ist, erscheint ein Fenster in das du die Frage oder dann in der App nach einem Touch auf "Weiter" angezeigt wird. Die Screens in gestartet werden. Dazu scannt man mit der App den QR-Code, der unten links die Anderen das erlauben. Wenn du dein Spiel für die anderen freigeben willst, deinem Game siehst du in der Leiste unter dem simulierten Handy. Du findest noch einen zweiten Inhalt hinzufügen, oder einen neuen Screen erstellen, der Spiel von einer anderen Gruppe in deines einbinden. Aber natürlich nur wenn mach ein Häkchen bei "Zum Import freigeben". Jetzt ist das Game fast fertig, online" stellen. Ein Game, das online geschaltet ist kann mit der Placity-App, den Text, etc. eintragen kannst. Wenn der erste Screen gefüllt ist kannst du ninzufügen oder zu Fragen einen Hilfetext. Mit "Import Game" kannst du ein und zu scannen. Diesen Code kannst du dann irgendwo verstecken und der Spieler ist gezwungen den Weg deines Spiels auch wirklich abzulaufen ;-) . Detaileinstellungen. Du kannst zu Texten auch ein kleines Avatarbildchen einmal testen mit dem "Play"-Modus und dann kannst du das Game auf einen Screen blöd oder nicht gelungen? Schmeiß ihn in die Mülltonne! Die Funktionen links und rechts neben dem Smartphone sind angezeigt wird.

Testspiel erstellen:

Die erste Aufgabe deiner Gruppe ist den QuestionEditor zu erkunden und alle Funktionen kennzulernen. Dazu sollt ihr ein Testspiel erstellen mit folgenden Regeln:

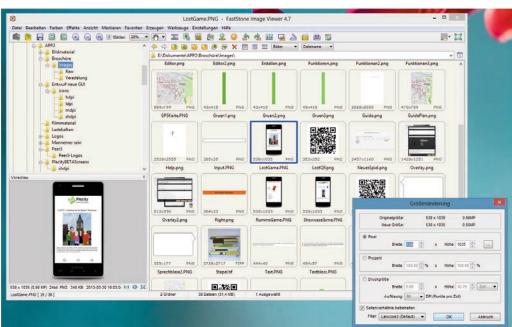
- Jeder Inhalt kommt mindestens einmal vor
- Es gibt mehrere Screens
- Ein Teil eures Games ist von einem anderen Spiel importiert
- Fragen haben Hilfetexte und min. zwei Texte Avatare
- Das Game wurde einmal komplett getestet

- Bilder komprimieren (Siehe Kasten rechts)
- Screens kurz halten (Ausnahme: Avatar-Dialoge)
- Verbesserungsvorschläge zu Placity oder QuestionEditor per Mail an das Kaiserdom APP Project Team schicken

DON'Ts



- Urheberechtlich geschütze Bilder verwenden (Links zur Bildersuche auf S.18)
- Unangemessene oder anstößige Bilder verwenden (Insbesondere in fremdsprachigen Games auf die Kulturunterschiede achten!)
- Mehrere Fragen auf einem Screen plazieren



FastStone Image Viewer

KAP Workshop | Fotos: Kaiserdom APP Project

Neuste Informationen und Guides finden Sie in Zukunft auf unserer Webseite:

www.kaiserdom-app.de

Bildbearbeitung

Wir empfehlen die Bearbeitung der Bilder vor dem Upload in den QuestionEditor. Dazu kann die Freeware "FastStone Image Viewer" genutzt werden:

Öffnen Sie die Bilddatei und wählen Sie sie im rechten Fenster aus. Unter "Bearbeiten" finden Sie die Funktionen "Zuschneiden" und "Größe ändern". Mit "Zuschneiden" können Sie einen Bildbereich auswählen und das Bild dann mit einem Klick auf "In eine Datei zuschneiden" speichern. Mit "Größe ändern" wird das gesamte Bild hochoder heruntergerechnet. Danach müssen Sie dieses aber noch speichern. Während dem Speichervorgang kann das Bild auch noch in der Dateigröße verkleinert werden, um Ladezeiten im Game zu verringern. Dazu im Speicherdialog unter "Optionen" die Kompressionsrate auf "Hoch" oder "Maximal" stellen und die Qualität auf ca. 80 verringern. Bilder sollten etwa 500x800px (LxB) und < 300 kB groß sein!

Weitere Informationen auf S.18

Guide Gameerstellung

Für den Schritt von der Planung zur App gibt es den QuestionEditor. Hier kommen alle Inhalte zusammen und können so angeordnet werden, wie sie später in der App erscheinen sollen.

Nachdem Sie sich eingeloggt haben (Hilfe im Kasten auf S.16) können Sie unter dem Reiter "Spiele" mit einem Klick auf "Neues Spiel" ein Spiel erstellen.

Nun sehen Sie im Game-Editor ein Overlay-Fenster für die Spieleinstellungen.

Hier können Sie dem Spiel einen Namen geben, eine kurze Spielbeschreibung verfassen und Postleitzahl der Stadt, in der das Spiel genutzt werden soll eingeben. Dies dient dazu später in einer Art Radar in der App zu sehen, wo welche Games gespielt werden können. Zusätzlich können Sie ein Icon für ihr Spiel einfügen. Dies wird später in der Liste ihrer Games neben dem Spielnamen angezeigt. Nach dem Speichern sehen Sie den eigentlichen Editor.

Am oberen Rand befinden sich sechs Felder, mit denen der Inhaltstyp ausgewählt wird (siehe Funktionen S.3). Wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber schweben, erscheinen die Bezeichnungen wie "Single Choice" oder "Text". Um z.B. eine Frage hinzuzufügen klicken Sie auf den Fragetyp. Es erscheint ein Overlay-Fenster mit den Eingabefeldern. Am oberen Rand gibt es bei jedem Inhaltstyp eine kurze Erklärung zur Eingabe. Nachdem Sie die Felder mit Frage, Antwortmöglichkeiten, eventuell einer Nachricht nach Beantworten der Frage und den Punkten für die richtige Beantwortung gefüllt haben, können Sie den Screen speichern.











Sie können auf demselben Screen (="Seite") noch beliebig viele andere Inhalte wie Bilder und Texte hinzufügen. Allerdings sollte pro Screen maximal eine Frage hinzuzugefügt werden. Zum Löschen klicken Sie den Inhalt an und wählen dann "Inhalt löschen".

Wenn die Fragen besonders knifflig sind, kann <u>ein</u> Hilfetext zur Seite hinzugefügt werden.

Per Drag & Drop können Elemente in ihrer Reihenfolge neu angeordnet werden. Wenn Sie z.B. ein Bild mit der Maustaste halten, können Sie es über bzw. unter die Frage schieben.

Am linken Rand zeigt das Lämpchen, ob und wann das letzte Mal gespeichert wurde. Leuchtet dieses rot oder grau trat ein Fehler auf (Bei Fehlern siehe "Problemlösung" im Abschnitt "Help" S.18).

Wenn Sie mit ihrem ersten Screen fertig sind, können Sie mit dem "Plus"-Feld auf der unteren Leiste einen weiteren hinzufügen. Um einen Screen zu löschen kann dieser einfach aus der Leiste in den Mülleimer gezogen werden.

Placity zeigt automatisch auf dem letzten Screen die erreichte Punktzahl an. Ist der letzte Screen nur mit einem Text gefüllt wird die Punktzahl darunter angezeigt, wenn nicht wird noch ein Screen angehängt auf dem die Punkte zusammen mit einem Standarttext angezeigt werden.

Um das Spiel zum Download freizugeben, muss der Schalter am linken Rand auf "Online" gestellt werden.

Tipp: Typ-Auswahlboxen lassen sich mit einem zweiten Klick wieder schließen.

Wie bekomme ich die App auf das Smartphone?



Um die App auf das Smartphone herunterzuladen, müssen Sie lediglich den Download-Code auf www.kaiserdomapp.de scannen.

Im Questioneditor finden Sie links neben dem Vorschaufenster den QR-Code, den Sie mit Placity scannen müssen, um das Game zu starten. Bitte beachten Sie, dass das Spiel über die Schaltfläche links online geschaltet sein muss. Mit rechter Maustaste --> Bild speichern können Sie den QR-Code auch speichern und ausdrucken.



QR-Code zum Starten des jeweiligen Spiels. Die QR-Codes für die Waypoints finden Sie unter "QR-Code Liste" rechts neben dem Screen (Nicht auf dem Bild zu sehen, da kein Waypoint im Spiel ist)

Benutzerstruktur

Die Verwaltung im QuestionEditor erleichtert die Organisation. Der Workshopleiter beantragt einen Account und legt in diesem dann selbst Benutzerzugänge für Teilnehmer an. Die Benutzer können in Gruppen organisiert werden. Erstellte Games sind je nach Einstellung für alle Accountnutzer, nur für die Gruppennutzer oder nur für den Ersteller zur Bearbeitung verfügbar. Durch die Möglichkeit des Imports ist ein abschließendes Zusammenführen von Gruppenarbeiten zu einem gemeinsamen Game möglich.

Registration

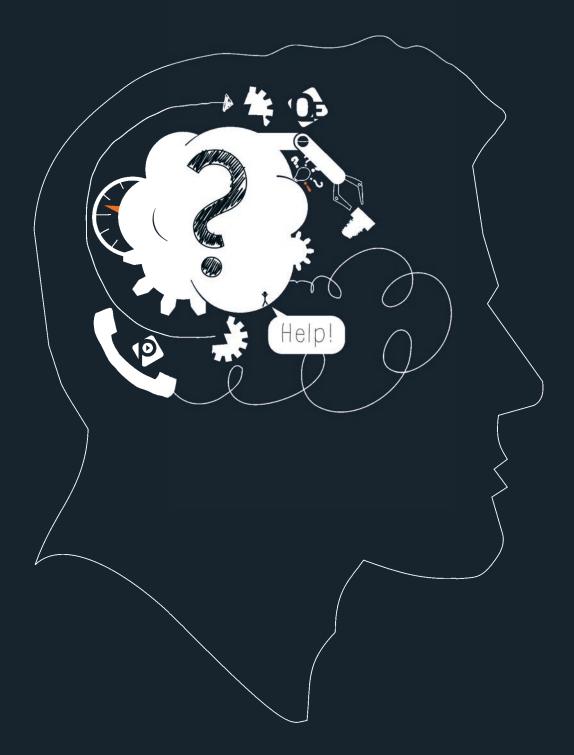
Workshopleiter können

mit einer E-Mail an
account@kaiserdom-app.de
einen Account beantragen. Es sollten Name,
Institution, Anwendungszweck und Kontaktadresse angegeben
werden.

Login

Auf kaiserdom-app.de/ /questioneditor können sich Accountadministratoren und Benutzer einloggen.

(Doppelslash beachten!)



Kontakt und Impressum

Herausgeber/Redaktion:

Kaiserdom APP Project

Benedikt Dassler Fabian Kögel Johannes Schantz Leonard Nürnberg Niels Münzenberger

Kontakt:

Kreuztorstraße 15 67346 Speyer www.kaiserdom-app.de info@kaiserdom-app.de

Grafik und Layout:

Fabian Kögel

Stand:

April 2013

Druck:

Aviva Beisel GmbH Landauer Straße 37 67346 Speyer

Dieses Projekt wurde gefördert von peer³, einer Initiative des Dialog Internet



Help



Glossar

Placity Placity ist die App des Kaiserdom APP Projects. Sie dient als Anzeigemedium der mit dem

QuestionEditor online erstellten Games.

QuestionEditor Der QuestionEditor ist das Online-Tool zur Erstellung der Games.

Game bezeichnet ein "Spiel" für Placity, das mit dem QuestionEditor erstellt wurde. Trotz der etwas

irreführenden Bezeichnung muss es sich dabei nicht um ein Spiel handeln, sondern kann auch eine

Stadtführung oder eine Informationsapp sein.

Screen Ein Screen ist eine Anzeigeeinheit, also ein Bildschirm in der APP. Er enthält Contents.

Content Ein Content ist die kleinste Einheit in einem Game. Contents sind z.b. Textblöcke oder Fragen mit

allen zugehörigen Antworten. Contents werden nach Types unterschieden.

Type Die Types sind Text, Quiz, Media und Waypoint. Sie bilden die Kategoerien für Contents.

QR-Code Ein QR-Code ist eine Möglichkeit Daten wie Text oder Internet-Links in einem zweidimensionalen

Bild zu speichern und zu drucken. Er kann mit Smartphones oder Computern, die mit einer Kamera

ausgestattet sind ausgelesen werden.

Waypoint Placity unterstützt ab Ende 2013 zwei Waypoints: GPS und QR-Code. Ein Waypoint defniert einen

Ort der erreicht werden muss um zum nächsten Screen in der App zu kommen. Die App erkennt die Position des Spielers entweder über den Ortssensor des Gerätes (GPS) oder über den Scan

eines an der Position befindlichen QR-Codes.

Problemlösungen

Wie lange dauert die Anmeldebestätigung?

Da die Registrierung für den QuestionEditor manuell freigeschaltet wird, verzögert sich die Bestätigung in der Regel bis zu 24h.

Warum speichert der QuestionEditor nicht?

In großen Netzwerken tritt teilweise ein Fehler beim Abspeichern des Spiel auf. In diesem Fall versuchen Sie bitte über ein anderes Netzwerk zuzugreifen, oder die Daten über die Backup-Funktion herunterzuladen um sie zu sichern.

Warum wird der QE verzerrt dargestellt?

Bitte verwenden Sie immer den neuesten Firefox Browser. In Umgebungen, die das Installieren von Programmen verbieten, können Sie auch eine sogenannte "Portable"-Version verwenden.

Mein letzter Screen enthält Text, wird aber nicht über den Punkten angezeigt!

Es darf nur <u>ein</u> Text vom Typ Textblock auf dem Screen vorhanden sein.

Warum kann ich keine Medien mehr hochladen?

Möglicherweise haben Sie den maximalen Speicherplatz ihres Accounts voll ausgenutzt.

Links und Daten

	Dateiformat	Dateigröße	Abmessungen	at
Bild	.jpg* .jpeg .png .gif	< 300 kB	etwa 500x800px	ateiform
	.png .gif		SUUXOUUPX	ate
Video	.mp4*	k.A.	etwa	es D
			640x360px	empfohlenes
Audio	.mp3*	k.A.		mpfc
	.wav	к.д.		 œ

Die Dateigröße ist nur ein unverbindlicher Richtwert!

Programme:

www.faststone.org/FSViewerDownload.htm www.xmedia-recode.de www.gimp.org

Freie Bildersuchmaschienen:

www.openclipart.org commons.wikimedia.org www.everystockphoto.com

Informationen:

www.internetbaukasten.de/view_tipps_jpg.html

Weitere Problemlösungen:

www.kaiserdom-app.de info@kaiserdom-app.de

