

Handbuch Espoto - Die wichtigsten Funktionen

In diesem Handbuch werden nur die wichtigsten Funktionen angeführt. Espoto bietet viele Einstellungen an, auf die wichtigsten zur Eventerstellung wird hier eingegangen.

1. Startseite

H espoto.tabgame.de oder H www.espoto.com aufrufen und dann auf Login rechts oben gehen. Wenn man schon eingeloggt ist und zur Startseite gelangen will, dann einfach auf „Home“ klicken.

2. Tutorials

Auf der Startseite unter Tutorials findet man viele **Videos zur Anleitung** von Einstellungen oder Funktionen, wie z.B. Routen und Multis.

3. Event erstellen – Grundeinstellungen

Am besten ist es, auf der Startseite unter der **Funktion Schnellstart**, die Grundeinstellungen festzulegen.



3.1. Ort

Zunächst muss die Örtlichkeit definiert werden. Entweder man gibt Ort und Straße ein oder sucht sich auf der Karte den gewünschten Punkt.

3.2. Name und Zeitraum

Name und Zeitraum auswählen. Dieser **Name** ist für die TeilnehmerInnen (TN) sichtbar. Der **Zeitraum** soll dem entsprechen, zu dem das Event für die TN zum Spielen freigeschaltet ist.

3.3. Spielinfo und Abschluss Dialog

Man kann eine Spielinfo und einen Abschluss Text eingeben – beides ist in der App sichtbar. Dies muss allerdings nicht erfolgen.

Name*	<input type="text" value="Firmings- und Patennachmittag"/>
Zeitraum	<input type="text" value="Start: 12.10.2019 10:00:00 End: 12.10.2019 11:00:00 (TEST-MODE)"/>
Spielinfo	<div><p>B I U </p><p>x² </p><div style="border: 1px solid #ccc; height: 40px;"></div></div>
Abschluss Dialog	<div><p>B I U </p><p>x² </p><div style="border: 1px solid #ccc; height: 40px;"></div></div>
Privates Event	<input type="checkbox"/> Nein
Version*	<input type="text" value="1"/>

3.4. Preismodell

Das Preismodell bestimmt v.a. welche Features in einem Event verfügbar sind (z.B. welche Einstellungen gemacht werden können). Dies hat (im Fall der Diözese Linz) keine Auswirkung auf die tatsächliche Abrechnung. Die Auswahl von „**Event**“ und „**Professional**“ ist zu empfehlen.

3.5. Eingaben-Übermittlung

Wird dieses Feature aktiviert, sind **App und Operator während des Spiels „noch enger“ verknüpft** – alle Änderungen werden sofort synchronisiert. Dies erhöht den Datenverbrauch und ist **normalerweise nicht notwendig**.

3.6. App-Einstellungen

Bei jedem Punkt, wo ein Stern dabei ist, wird die Funktion erklärt, wenn man mit der Maus darüber streicht.

Der „**Check-in Radius**“ gibt an, in welchem Umkreis man sich in einen „Spot“ (eine Aufgabe) einchecken kann, d.h. wie nahe muss man dran sein – um die Aufgabe lösen zu können.

Der „**Auto Check-in Radius**“ gibt an, ob man in ein Event automatisch eing_checked wird, wenn man in der Nähe ist. Bei -1 wird man nicht automatisch eing_checked, sondern man checkt zB mittels QR-Code ein.

Per Mausover kannst du mehr über die Features erfahren.

Event-Gallery erlauben*	<input type="checkbox"/> Nein
Opcalls erlauben*	<input checked="" type="checkbox"/> Ja
Chats erlauben*	<input type="checkbox"/> Nein
Registrierte Teamnamen*	<input checked="" type="checkbox"/> Ja
Registrierte Namen der Teammitglieder*	<input type="checkbox"/> Nein
Zeige Spieler*	<input type="checkbox"/> Nein
Zeige Punkte*	<input type="checkbox"/> Nein
Automatischer GPS- und iBeacon-Checkin*	<input type="checkbox"/> Nein
Spiele mit GPS-Positionierung*	<input checked="" type="checkbox"/> Ja
Zeige Google Karte*	<input checked="" type="checkbox"/> Ja
Welcome Dialog anzeigen	<input type="checkbox"/> Nein
Zeige Spot-Eigenschaften in TabSpot Ansicht	<input checked="" type="checkbox"/> Ja
Check-in Radius (Meter)	25
Auto Check-in Radius (Meter)	-1

Unbedingt am Ende der Eingaben auf **Speichern** drücken! 😊

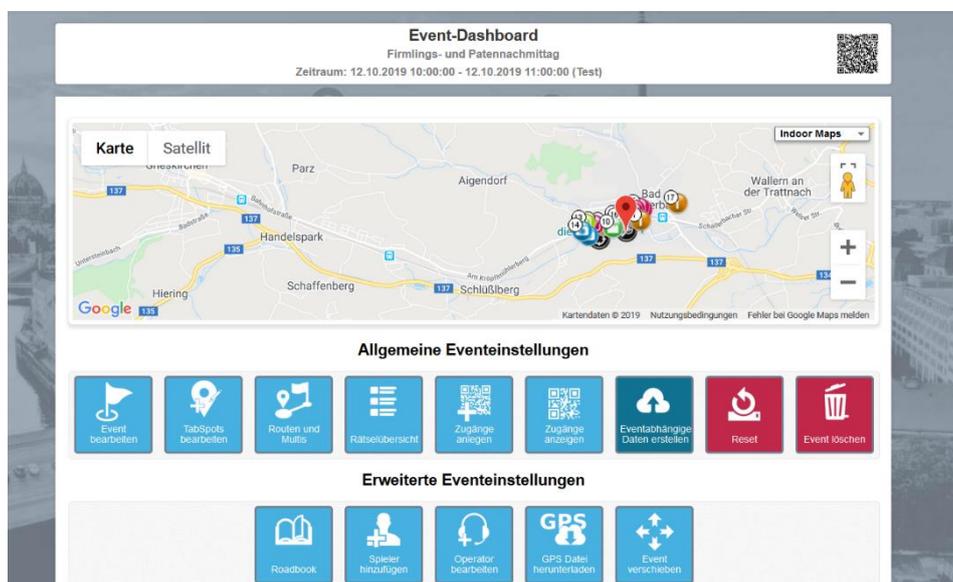
4. Event-Dashboard

Das Dashboard ist der wichtigste Bereich. Dort können auch nochmals die Grundeinstellungen des Events wie Datum und Uhrzeit überarbeitet werden.

4.1. Zugang zum Dashboard

Über die **Startseite** (ev. Home-Button klicken) auf **„Meine Events anzeigen“** drücken und dann bei der **jeweiligen Veranstaltung** auf **„Event-Dashboard“** drücken.

Eine weitere Möglichkeit zum Dashboard zu gelangen ist oben rechts das Event auswählen und auf **„Start“** drücken.



4.2. Event Status

Ist das Event erstellt, befindet es sich automatisch in einem **Test-Modus**. Hier können alle Änderungen vorgenommen werden. Wird die Eingaben-Übermittlung verwendet, kann man auch noch während dem Live-Modus Änderungen vornehmen. In den **Live-Modus** schaltet sich das Event, wenn entweder das eingestellte Datum erreicht oder auf den Live-Modus geklickt wird (Das sollte man nur machen, wenn man sich sicher ist, dass keine Änderungen mehr vorgenommen werden müssen. Sollte es doch passiert sein, dann hat man die Möglichkeit über die Einstellungen das Datum und die Uhrzeit so zu verändern, dass das Event schon beendet ist. Dann kann man wieder in den Test-Modus zurückgehen). Das Event endet automatisch, wenn der Endzeitpunkt erreicht ist. Erst dann kann wieder durch Klicken in den Test-Modus gewechselt werden.

Event-Status



4.3. TabSpots bearbeiten

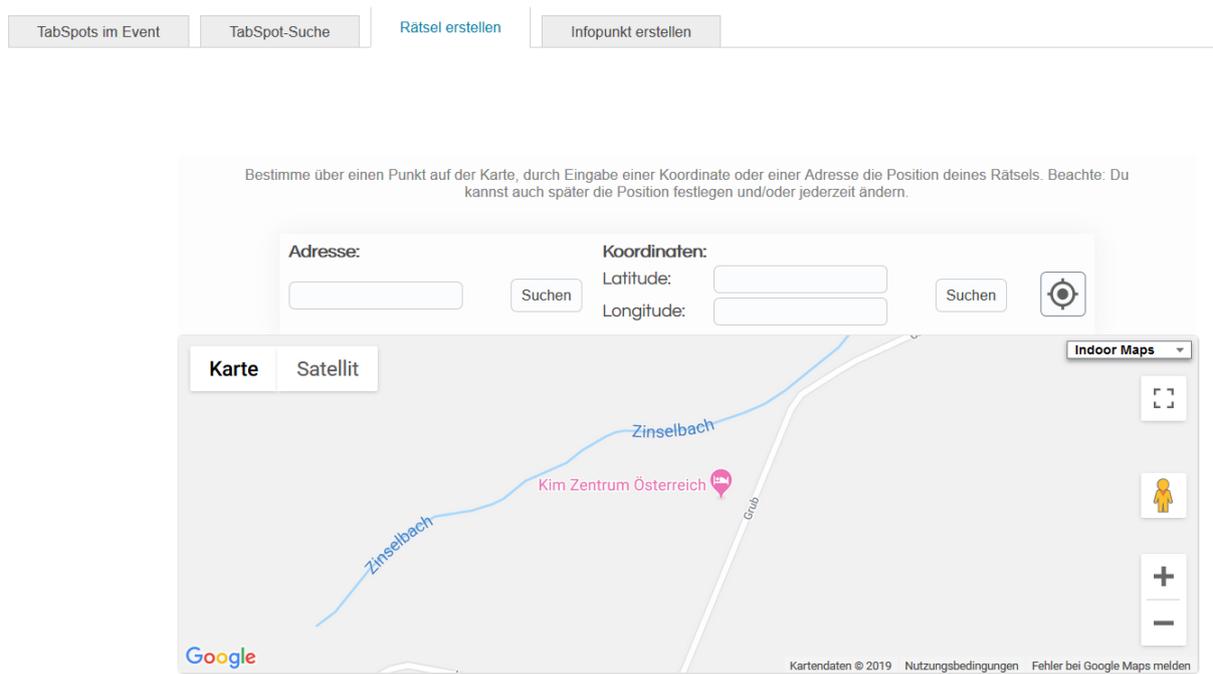
Ein TabSpot ist grundsätzlich ein Punkt, der in der App sichtbar bzw. als Aufgabe zu erledigen ist. Dabei gibt es zwei unterschiedliche Arten: **InfoSpot** und **RätselSpot**. Beide funktionieren nach demselben Prinzip. Bei einem **InfoSpot** können **nützliche Informationen** (z.B. WC) angezeigt werden. Ein **RätselSpot** ist mit einer Aufgabe, für die TN. Zum Lösen müssen bestimmte Dinge, wie z.B. ein Foto machen, erledigt werden.

4.3.1. Rätsel erstellen = Aufgaben erstellen

Beim Rätsel erstellen sind mehrere Schritte erforderlich.

4.3.1.1. Ort

Der genaue Ort, der wieder mittels der Adresse oder dem Drücken auf den Ort (vereinfacht das Setzen der Punkte im Gegensatz zu der Adresse) ausgewählt wird.



4.3.1.2. Allgemeine Rätseldaten

- Titel der Aufgabe
- Beschreibung (z.B. ein einleitender Text, Gedicht oder etwas Anderes)
- Aufgabe: Konkrete Aufgabenstellung; in der Aufgabe können auch Bilder und Videos beigefügt werden
- Möglich sind Schwierigkeitsgrad, Rätselkategorie und Punkte auszuwählen. Bei den Punkten kann auch 0 eingegeben werden, wenn keine Punktwertung benötigt wird.

▼ Allgemeine Rätseldaten

Sei kreativ bei der Erstellung deines Rätselnamens und leite den Spieler mit einer interessanten Beschreibung zur Aufgabe hin. Bei der Aufgabenstellung solltest du beachten, diese konkret zu halten. Stelle bei einem Texträtsel die Aufgabe so zugespitzt wie möglich, um verschiedene Antwortmöglichkeiten (besonders im Hinblick auf verschiedene Schreibweisen) einzugrenzen. Die Rätselkategorien helfen dir später deine Rätsel in deiner Datenbank zu filtern. Du kannst eine oder mehrere Kategorien festlegen.



Titel

Beschreibung

Aufgabe

Schwierigkeitsgrad

Rätselkategorie

Punkte

- **CheckIn-Typ** muss ausgewählt werden: Da gibt es verschiedenen Möglichkeiten, die man nehmen kann. Bisher wurden nur Erfahrungen mit „**nur mit GPS**“ gemacht. Hier kann eingestellt werden, wie man sich die Aufgabe freischaltet, damit sie bearbeitet bzw. gelöst werden kann.

CheckIn-Typ








Wähle ein Icon aus mit dem dein Rätsel in der App dargestellt werden soll.

Spot-Typ

























- **Spot-Typ:** (siehe Bild oben)
Hier kann man unterschiedliche **Symbole für die Aufgabe** auswählen.

4.3.1.3. Rätselbilder und Videos

Diese Rätselbilder und Videos werden beim Spot in der Rätselbeschreibung oder in der Aufgabe beim Spielen angezeigt.

4.3.1.4. Rätsellösung

Es gibt verschiedene Arten zum Lösen einer Aufgabe.

- **Text:** Es muss von den TN **ein bestimmter Text eingegeben werden**
- **Multiple Choice**
- **Photo**
- **Open Text:** Es kann irgendein Text eingegeben werden. Eignet sich sehr gut, wenn man keine fixen Antworten will oder z.B. bei einer Aufgabe Fürbitten erstellen lässt.
- **Video:** Beim Video **muss eine Aufnahme gedreht werden**, die dann **als Lösung abgeschickt** wird. Die Dauer der Videos ist auf 15 Sekunden beschränkt.
- **Open Multiple Choice:** Mehrere Antworten können ausgewählt werden und jede Antwort wird als richtig gezählt.
- **Voting:** Unterschiedliche Arten zu voten sind möglich. Am Ende des Spiels kann mit der Analysefunktion (erklärt in 0.) ausgewertet werden, wie die Stimmverteilung ist.

Wähle einen unserer Lösungstypen aus und trage anschließend die verschiedenen Lösungsmöglichkeiten ein. Achte bei Textlösungen besonders auf unterschiedliche Schreibweisen der Lösung entsprechend der Fragestellung.

Lösungstyp


Text


Multiple Choice


Photo


Text & QR


Open Text


Video


Open Multiple Choice


Voting


AR

Zeitlimit (sek.)

Lösungen

Lösung	<input style="width: 95%;" type="text"/>	Richtig	<input type="checkbox"/>	 
Lösung	<input style="width: 95%;" type="text"/>	Richtig	<input type="checkbox"/>	 
Lösung	<input style="width: 95%;" type="text"/>	Richtig	<input type="checkbox"/>	 
Lösung	<input style="width: 95%;" type="text"/>	Richtig	<input type="checkbox"/>	 

Lösung hinzufügen

4.3.1.5. Lösungskommentare

Es ist möglich, dass die TN auf ihre richtige oder falsche Antwort eine Rückmeldung bekommen.

4.3.1.6. Teilen

Spots sind teilbar. Man kann sie anderen Eventmanager freigeben oder auch in das Hauptspiel integrieren. Dabei muss man aufpassen, was geistiges Eigentum und Entwicklung betrifft, vor allem auch dann, wenn man nicht selbst die Spots entwickelt hat. Hier empfiehlt es sich, die Möglichkeiten auf Nein zu setzen.

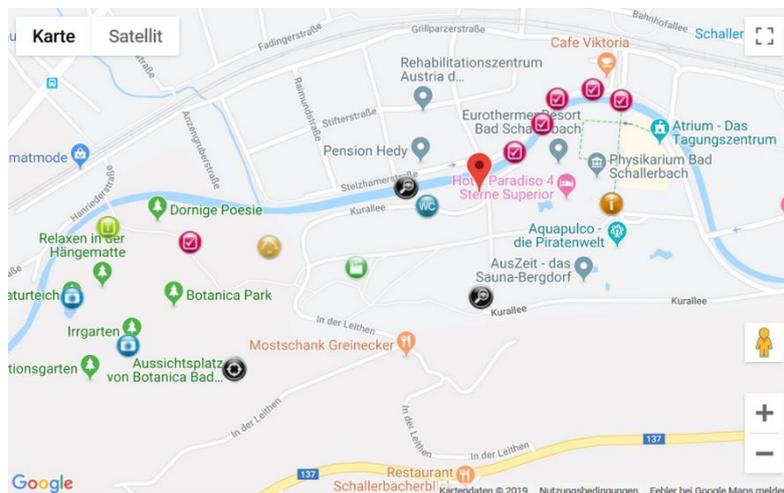
4.3.2. Infopunkt erstellen

Es funktioniert sehr ähnlich einem Rätselpot. Diese Infopunkte sind z.B. sehr hilfreich für einen Treffpunkt zum Start oder zum Abschluss oder auch, um WCs zu markieren.



4.3.3. TabSpots im Event

Es werden die gesetzten Spots angezeigt und mit einem Klick darauf öffnet sich das Menü zum Bearbeiten.



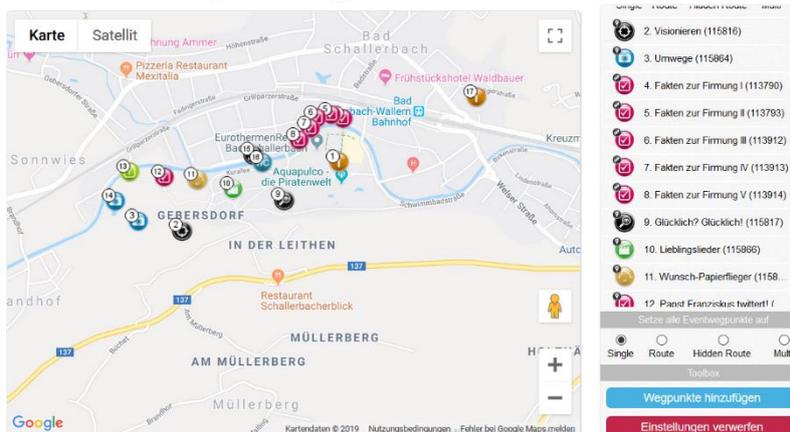
4.4. Routen und Multis

Es besteht die Möglichkeit, dass die Punkte (Spots) miteinander verbunden werden, sodass sie nur auftauchen, wenn der vorherige Punkt erfüllt ist. Eine **Route** wird dann verwendet, **wenn mehrere Punkte zusammenhängen und immer erst nacheinander lösbar werden**. Es ist **nicht erforderlich** ist, dass man **die vorherige Aufgabe richtig beantwortet**.

Bei **Multis** ist es **erforderlich die Aufgabe richtig zu lösen**, um zur nächsten Aufgabe zu kommen.

Man kann hier die Reihenfolge der Punkte verändern, in dem man sie an die richtige Position zieht und danach auf „Speichern“ klickt.

Allgemeine Eventwegpunkte



Es besteht auch die Möglichkeit, dass man für die einzelnen Teams die Reihenfolge unterschiedlich erstellt. Dies macht allerdings nur dann Sinn, wenn es wenige TN sind.

4.4.1. Startpunkt/Meilenstein

Ein Startpunkt/Meilenstein wird dann verwendet, wenn Aufgaben bis zu einem gewissen Punkt sichtbar (und ev. spielbar) sein sollen. Erst mit dem Abschluss der letzten Frage werden die nächsten Aufgaben angezeigt.

4.4.2. Single

Der Punkt steht für eine freien Spot, der keine anderen Bedingungen hat.

4.5. Rätselübersicht

In der **Rätselübersicht** werden **alle Spots angezeigt** und können hier auch **nochmals bearbeitet werden**.

4.6. Zugänge anlegen

4.6.1. Zugänge zum Event anlegen

Maximale Benutzungen eines QR-Codes: Wenn das auf „-1“ steht, dann bedeutet das, dass der Zugang unendlich benutzt werden kann. Die Anzahl der QR-Codes ist veränderbar. Hat man die App am Handy noch nicht installiert, kommt man durch den QR-Code zuerst in den AppStore. Hat man die App installiert, wird sofort das Event geladen.

4.6.2. Zugänge anzeigen

Es werden die erstellten QR-Codes für die einzelnen Check-Ins angezeigt. Um den QR-Code runterladen und ausdrucken zu können, sind mehrere Schritte notwendig. Den QR-Code markieren, sofern man nicht alle ausdrucken will. Dann auf Download klicken. Dabei öffnet sich das Fenster zum Download eines Excel-Files - dieses herunterladen. Den angezeigten Link kopieren und in einen Browser eingeben. Das Bild kopieren oder für spätere Verwendung abspeichern.

4.8. Roadbook

Im Roadbook kann man sich alle Aufgaben in verschiedener Form anzeigen lassen (z.B. auch mit Lösungen).

4.9. Eventüberwachung – während des Events

Die Eventüberwachung ist eine der wichtigsten **Funktionen während dem laufenden Event**. Man sieht **alle eingeloggtten Spieler und ihre Wege**. Man kann den **Akkustand** des betreffenden Spielers anschauen. Es ist möglich eine **Nachricht an alle oder an ausgewählte Personen zu schicken** und auch wann diese gesendet bzw. ob diese nochmals wiederholt gesendet werden soll. Die Spieler werden als rot oder grün angezeigt, was so viel heißt wie aktiv und nicht aktiv. Schickt jemand **eine Nachricht an den Operator**, wird diese hier angezeigt und kann beantwortet werden. Dabei muss man eingestellt haben, dass die OP-Calls erlaubt sind.

Die Funktion **OP-Call muss jedoch nicht ausgewählt sein**, wenn es sich um ein ständiges Event oder in einem kleinen Rahmen handelt.

Zeitraum: 12.10.2019 10:00:00 - 12.10.2019 11:00:00 (Test)

Verbindungs-Status: ●

Chaträume

Chats

- Lena & Astrid
- Stockis
- Stockis
- Valentin St.
- ela
- Simon
- Elisabeth
- Raimund
- Anna



Teams

- alexwofli
- andimandis
- Andrea
- Andreas und Roman
- Anna
- Anna, Andi
- anna-sarah
- Anntonia
- berta
- bämbad???
- Celina
- chrisi
- Chrsi
- alle markieren

Operator-Call versenden

Chatraum erstellen

...

Senden

Live Map

Teams

- alexwofli
- andimandis
- Andrea
- Andreas und Roman



Indoor Maps

Lichter

4.10. Lösungsbilder – im Bereich Galerie

In *Lösungsbilder* sieht man die Fotos und Videos und kann diese herunterladen.

4.11. Alle Bilder

Alle Bilder funktioniert genauso wie die Lösungsbilder. Es geht auch, dass hier Fotos direkt als Diashow angezeigt werden.

Wurde in den App-Einstellungen die Eventgalerie erlaubt, können zusätzliche Fotos gemacht werden, die entweder in der Eventgalerie abrufbar sind. In alle Bilder werden die Bilder der Lösungen und der zusätzlichen angezeigt.

4.12. Öffentliche Galerie

Einstellung, dass man Bilder außerhalb veröffentlichen kann, wenn man z.B. den richtigen Zugang hat.

4.13. Lösungsversuche

Hier sieht man alle Lösungsversuche der unterschiedlichen TN. Diese werden automatisch nach Zeit geordnet. Man kann z.B. auch nach den Antworten der Spots oder bestimmter TN suchen.

4.14. Analyse

In der Analyse kann man die einzelnen Spots auswerten. Bei offenen Fragen, wie z.B. Fürbitten ist der ganze Text von allen TN sichtbar und man hat sofort alle Eingaben nur zu dem ausgewählten Spot verfügbar.

5. Erstellte Events weiterverwenden bzw. weitergeben

Soll ein neu erstelltes Event weiterverwendet werden, d.h. dass man sein eigenes Event kopiert und zu einem neuen Termin wiederverwendet, dann muss man zunächst auf „Meine Events anzeigen“ drücken. Ist das passiert, kommt man zu der Übersicht von allen dir zur Verfügung stehenden Events. Wichtig zu beachten ist, dass man zunächst alle Teams in der Teamübersicht (Event Dashboard → Teamübersicht → Teams löschen) herauslöscht, da die sonst mitübertragen werden.



Einstellungen

Vollständige Kopie

Mit einer vollständigen Kopie werden alle Aufgaben neu angelegt und mit dem Event sowie der Person verknüpft. Ohne diese Option verweist das neu angelegte Event nur auf die bereits bestehenden Aufgaben.

Abbrechen
Speichern

Wird eine Event weiterverwendet, dann auf den entsprechenden Button drücken und unbedingt eine vollständige Kopie anfertigen.

Dasselbe Prinzip ist beim Weitergeben anzuwenden. Hier kommt besonders dazu, dass eine Email-Adresse eingegeben werden muss. Unbedingt noch auf „Weitergeben“ drücken. Eure erstellten (fertigen) Events (und am besten schon ausprobiert) müssen an espoto@dioezese-linz.at geschickt werden. Dort werden sie zentral gesammelt und aus diesem Pool können dann andere Events an euch weitergegeben werden, die dann automatisch bei eurer Espoto-Event-Übersicht hinzugefügt werden.

Event weitergeben

Einstellungen

Vollständige Kopie

Mit einer vollständigen Kopie werden alle Aufgaben neu angelegt und mit dem Event sowie der Person verknüpft. Ohne diese Option verweist das neu angelegte Event nur auf die bereits bestehenden Aufgaben.

Geben Sie die E-Mail-Adresse des Benutzers ein an den sie das Event weitergeben möchten

E-Mail: Weitergeben

Titel: Firmlings- und Patennachmittag 2019

Beschreibung:



6. Handy App

6.1. Einloggen

Mittels QR-Code kann man das Event hinzufügen und dann einen Namen auswählen. Es ist dabei keine Registrierung notwendig.

6.2. Events

Unter Events kann man (wenn man schon mehrere Events hat) auswählen, welches gespielt wird.



6.3. Aufgaben und Karte

Unter Aufgabe sieht man alle Aufgaben in einer Liste und die Distanz zu dem Spot. Auf der Karte sieht man jeden Spot, den man auch anklicken kann. Auf der Karte sind zusätzliche Funktionen enthalten. Man kann nun die Karte auch nach Norden ausrichten, in den Satellitenmodus wechseln, zum eigenen Standpunkt zurückkehren oder auch die Karte aktualisieren.

6.3.1. Karte

Die Symbole zeigen euch wo ihr Aufgaben findet. Grundsätzlich empfiehlt es sich mit der Karte zu gehen, damit man einen guten Überblick hat. Erst wenn man in der Nähe einer Aufgabe ist, klickt man entweder auf das Symbol oder wechselt in die Aufgaben-Funktion. Die Aufgaben können nur bearbeitet werden, wenn man in der Nähe ist bzw. im vorgegebenen Radius. Die Karte kann mit den Fingern vergrößert und verkleinert werden.



6.3.2. Aufgaben

In der Aufgaben-Funktion sieht man auch die Entfernung zu den einzelnen Spots. Hat man eine Aufgabe erledigt, erscheint ein grünes Häkchen. Bei einer falschen Lösung erscheint ein rotes X. Wenn man direkt auf eine Aufgabe drückt, dann kann man die genaue Aufgaben-Anleitung lesen. Um die Aufgabe lösen zu können, drückt man und in der Mitte „Zur Aufgabe“ und dann geht es weiter. Unten in der Mitte immer weiterdrücken oder bestätigen. Will man zur nächsten Aufgabe, dann drückt man auf die jeweiligen Pfeiltasten nach vor oder zurück oder man wechselt wieder in die Übersicht.



6.4. OP-Call

Der OP-Call ist eine wichtige Funktion während des Spiels. Die Teilnehmer können hier mit dem Operator Kontakt aufnehmen und dieser kann in der Event-Überwachung antworten. Dieser muss bei ständigen Events oder kleinen Gruppen nicht aktiviert sein.

7. Spiel testen

Passt gut auf! Ein nicht getestetes Event wird sicher holprig. Wichtig ist, dass man mit der Espoto-Umgebung ein bisschen vertraut ist, d.h. 1x mit einem Teilnehmer und einem Operator (wenn benötigt) ausprobieren. Es ist von Vorteil, dass man selbst als Operator schon das Spiel und die Aufgaben testet, bevor man seine MitarbeiterInnen einschult.

Dafür gibt es drei Möglichkeiten: 1. Demo-Modus, 2. die Distanz für den Check-in der Spots soweit wählen, dass man die Aufgaben auch vom Büro aus lösen kann (wobei anscheinend eine sehr große Distanz von z.B. 140 km nicht funktioniert) oder 3. in den tatsächlichen Live-Mode gehen und vor Ort ausprobieren. Wenn es nicht zu weit weg ist, ist das von Vorteil, da man auch Internet und GPS-Verbindung damit testen kann. Es sind mobiles Internet, GPS-Funktion am Handy und ausreichender Akkustand zum Spielen erforderlich.

8. Spiel spielen

Ist das Spielfeld sehr groß oder es spielen viele TN gleichzeitig, wird ein Operator in der Zentrale benötigt, der auf die eingehenden Fragen reagieren kann. Die TN brauchen eine Einführung, wie die App funktioniert (QR Code scannen, Aufgaben- und Kartenübersicht und wie man eine Aufgabe löst).

9. Hilfe

Bei Fragen kannst du dich gerne bei uns melden:

Gisela Kellermayr - 0732 7610 3362 - espoto@dioezese-linz.at - Account anlegen, allg. Fragen

Rafael Fesel - 0676 8776 3363 - rafael.fesel@dioezese-linz.at - Technischer Support

Raimund Niklas - 0676 8776 6446 - raimund.niklas@dioezese-linz.at - Technischer Support

Ela Klein - 0676 8776 5791 - ela.klein@dioezese-linz.at - Hilfestellungen, Erfahrungsaustausch

10. Zugangsprozedere

Wer einen Zugang zu Espoto benötigt, der meldet sich bitte bei espoto@dioezese-linz.at. Das Programm ist grundsätzlich im Rahmen der diözesanen Kinder- und Jugendpastoral für alle Haupt- und Ehrenamtlichen gratis.

Bedingungen für die Verwendung der App sind, dass das Programm nur im Rahmen der diözesanen Kinder- und Jugendpastoral – und in keinem anderen – verwendet wird. Weiter verpflichten sich alle NutzerInnen, die von Ihnen angefertigten Events allen anderen NutzerInnen zu Verfügung zu stellen. Auf diese Weise entsteht ein Pool an Events, der die Nutzung des Programms für künftige UserInnen attraktiver macht. Mit allen NutzerInnen wird ein entsprechender Vertrag abgeschlossen.