

Cómo crear un Juego de pistas en Educamóvil

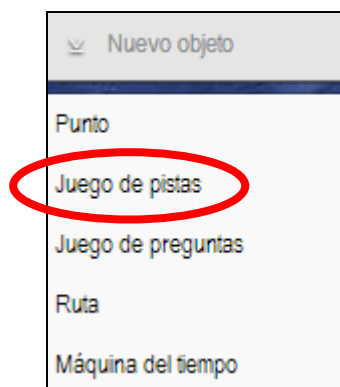
El objeto Juego de pistas

El Juego de pistas es uno de los objetos que hay disponibles en **Educamóvil** que nos permite generar, sobre el mapa, una secuencia de pistas que invitará al usuario a descubrir el territorio, desplazándose por él, a medida que va siguiendo las instrucciones que se le van dando en el juego.

Podemos generar, por ejemplo, un juego de pistas que lleve al usuario a ir descubriendo diferentes puntos de una ruta modernista o un recorrido que le lleve a conocer las esculturas del pueblo... En el dispositivo móvil del usuario dispone de una brújula que le indica en qué dirección se encuentra el lugar hacia dónde se debe dirigir así como la distancia a la que se encuentra del mismo.

Cómo crear un Juego de pistas


Para generar una ruta en el escenario que estamos preparando en **Educamóvil**, hacemos clic en la opción **Nuevo objeto** y, en el menú que aparece, seleccionamos **Juego de pistas**.

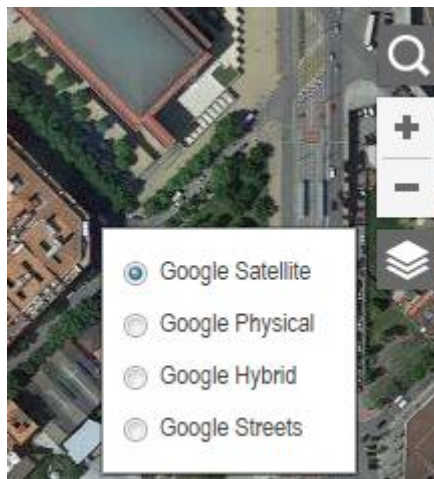


Se abre el editor para crear el Juego de Pistas.

En el formulario, debemos completar los campos con:

- El **nombre** que tendrá el juego de pistas.
- Una breve **descripción** del juego que sitúe al usuario antes de iniciar el juego de pistas.
- Hacemos clic en el desplegable de la **Capa principal** para elegir la Capa que esté asociada a este juego de pistas.
- Hacemos clic en el desplegable de la **Categoría principal** para elegir la categoría que esté asociada a la Capa que hemos escogido.

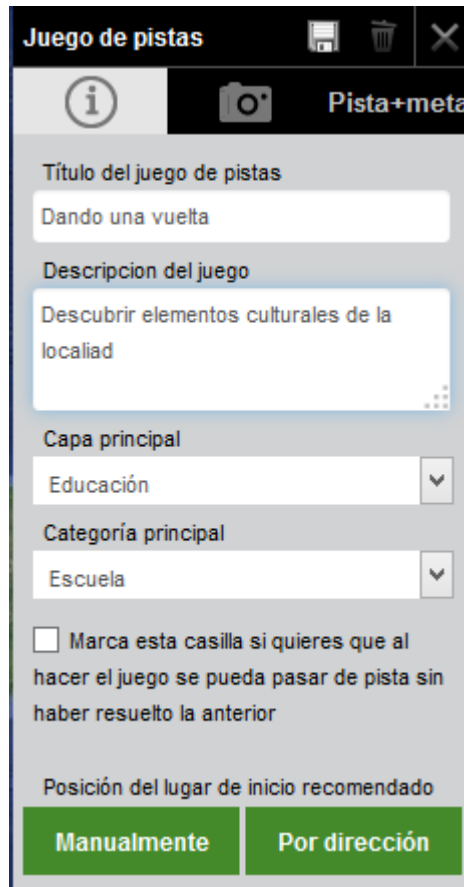
- Marcamos la casilla que hay a continuación si queremos que el usuario descubra todas las pistas del juego, es decir, que pueda acceder a la pista segunda aunque no haya resuelto la primera. En caso de que queramos que resuelva todas las pistas, sin saltarse ninguna, dejamos esta casilla en blanco.
- Indicamos en qué **posición** se inicia la el Juego de pistas, para ello tenemos dos opciones:
 - **Manualmente:** si no conocemos la localización exacta podemos ubicar visualmente sobre el mapa y colocar, de forma manual, el icono de posición. Podemos seleccionar la opción del mapa de Google que más nos convenga (Streets, Físico, Híbrido o Satélite) haciendo clic en el  símbolo que aparece en el borde derecho del mapa.
 - **Por dirección:** si conocemos la dirección exacta del lugar donde queremos posicionar el juego de pistas, la introducimos en este campo y hacemos clic en el botón **Colocar**. De esta manera nos situará el icono de posición del juego en el lugar exacto sobre el mapa.



A continuación pulsamos el botón **Guardar** para crear el lugar donde ubicamos el juego con esta información básica.



Si a medio introducir información, decidimos que no queremos continuar con la creación del juego de pistas, debemos pulsar el botón **Cancelar** (simbolizado con una cruz) y en caso de querer eliminarlo definitivamente, pulsamos el icono que simboliza la **papelera**.



Juego de pistas

Pista+meta

Título del juego de pistas
Dando una vuelta

Descripción del juego
Descubrir elementos culturales de la localidad

Capa principal
Educación

Categoría principal
Escuela

Marca esta casilla si quieres que al hacer el juego se pueda pasar de pista sin haber resuelto la anterior

Posición del lugar de inicio recomendado

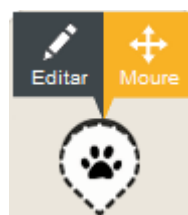
Manualmente Por dirección



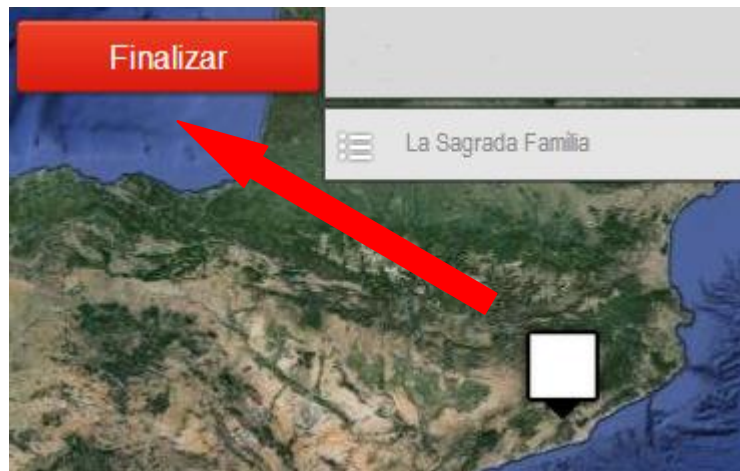
Una vez creado el juego de pistas, aparece este icono en el mapa

En cualquier momento, si no está bien ubicado, podemos moverlo de lugar. Sólo tenemos que colocarnos sobre el icono y hacer un clic en él. Nos aparecerán dos opciones:

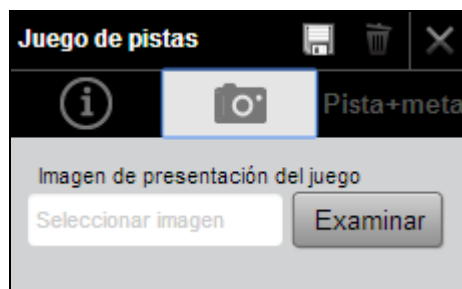
1. **Editar:** para modificar la información que hemos introducido (título, descripción, capa, fotografía...).
2. **Mover:** al hacer clic en esta opción debemos colocarnos sobre el icono (Mover). Vemos que el cursor se ha transformado en cuatro flechas. Ahora podemos arrastrar el icono del juego de pistas hasta el nuevo lugar donde queremos situarlo.



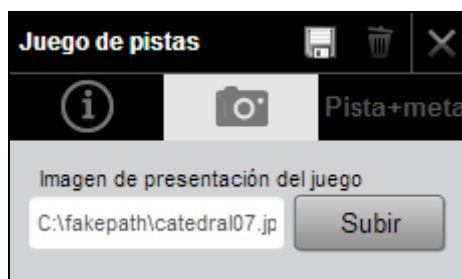
Cuando lo hemos reubicado en el lugar correcto, debemos hacer clic en el botón **Finalizar** que aparece en la parte superior izquierda del mapa.

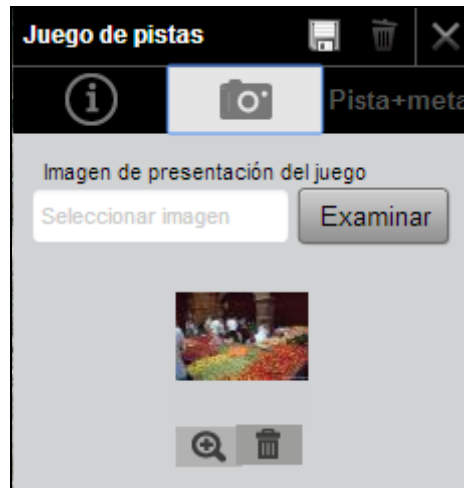


A continuación podemos incluir una imagen o fotografía que represente el juego de pistas. Para ello hacemos clic en el icono de la cámara fotográfica, a continuación en el botón **Examinar** y seleccionamos en nuestro ordenador la imagen que queremos publicar.



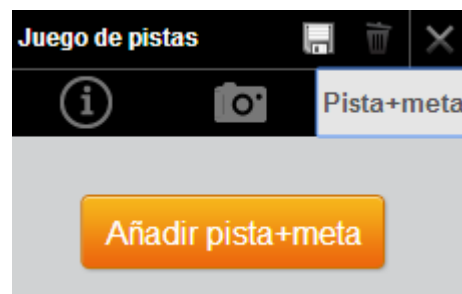
Una vez seleccionada, hacemos clic en el botón **Subir**.





En cualquier momento podemos ver ampliada la imagen de presentación del juego haciendo clic en el icono de la **lupa**. Si es necesario, podemos eliminar haciendo clic en el icono de la **papelera**.

A continuación, es el momento de empezar a crear las pistas de nuestro juego de pistas. Hacemos clic en el botón **Pista + meta**. Para introducir la primera pista, hacemos clic en el botón **Añadir pista + meta**.



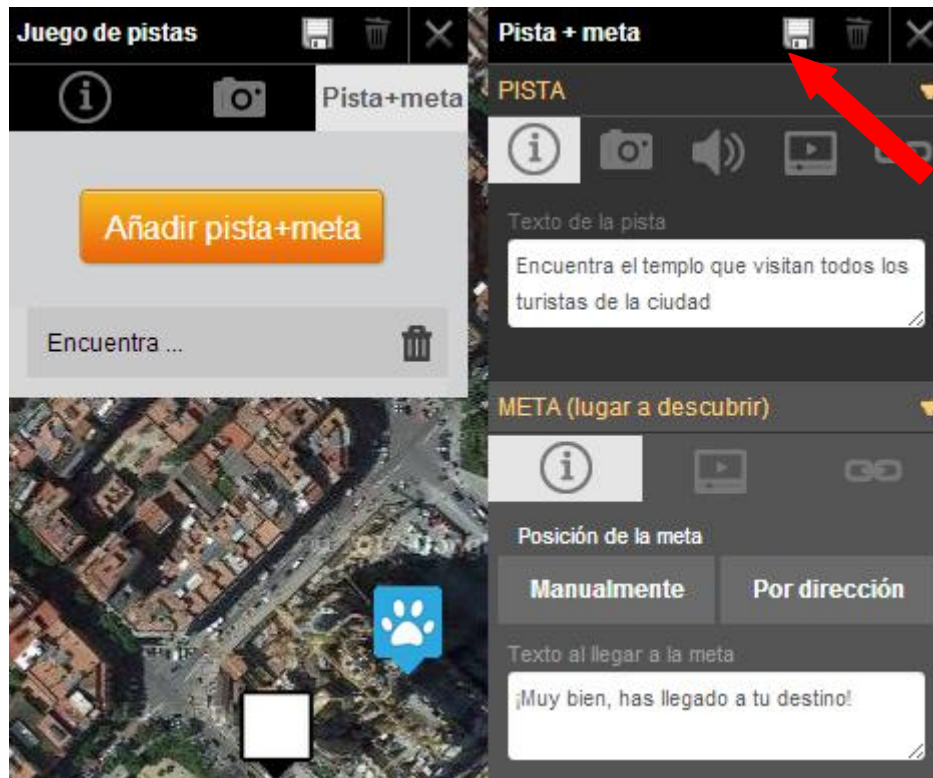
Se abre el editor para introducir la información de la primera pista en donde debemos introducir:

- El **Texto** de la pista.
- Indicamos en qué posición se encuentra ubicada la pista, por eso tenemos dos opciones:
 - **Manualmente**: si no conocemos la localización exacta podemos ubicar visualmente sobre el mapa y colocar, de forma manual, el icono de posición. Podemos seleccionar la opción del mapa de Google que más nos convenga (Streets, Físico, Híbrido o Satélite) haciendo clic en el botón que aparece en el borde derecho del mapa.
 - **Por dirección**: si conocemos la dirección exacta del lugar donde queremos posicionar la pista, la introducimos en este campo y hacemos

clic en el botón **Colocar**. De esta manera nos situará el icono de posición del punto donde se encuentra la pista en el lugar exacto sobre el mapa.

- El **Texto** que se mostrará al usuario cuando llegue a la **meta** para informarle de que ha llegado al lugar correcto e invitándole a continuar el juego.

Cuando hemos introducido esta información hacemos clic en el botón **Guardar**.

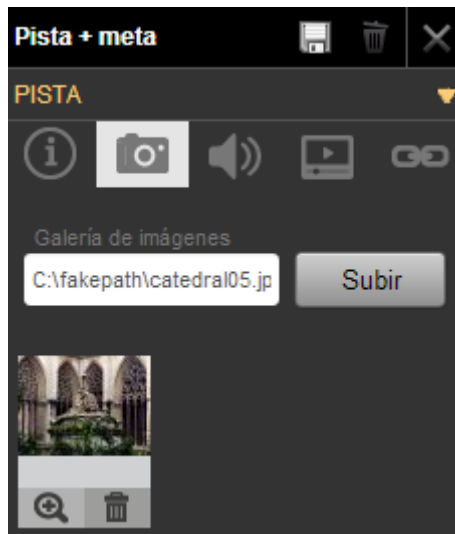


Ahora es el momento de completar la información de esta pista, si lo estimamos oportuno, con elementos multimedia. Estos datos ayudarán al usuario a tener más información del lugar que debe localizar.

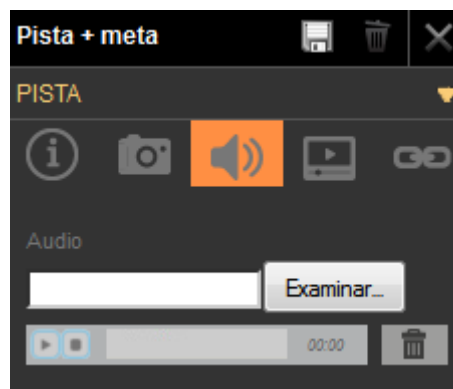
Podemos enriquecer la pista con:



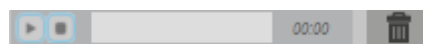
- Una **Galería de imágenes** con una o más fotografías o imágenes sobre la pista (el tamaño máximo de cada imagen no debe superar las dos megas). Si queremos subir una imagen, debemos hacer clic en el botón **Examinar**, localizarla entre nuestros archivos y hacer clic en el botón **Subir**. Para cada nueva imagen que introducimos a seguir este mismo proceso.



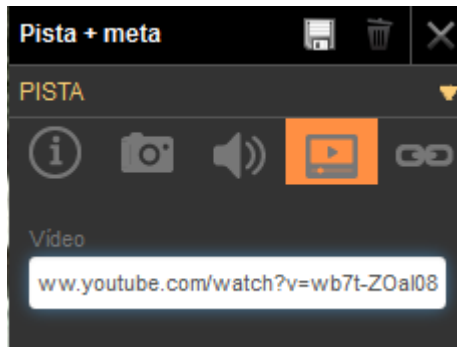
- Un archivo de **audio** que podemos crear nosotros mismos o que exista en la red y que añada también valor informativo en nuestra pista (el archivo de audio no debe superar el tamaño máximo de cuatro megas).
Si queremos subir un archivo de audio, debemos hacer clic en el botón **Examinar**, localizarlo entre nuestros archivos y, a continuación, hacer clic en el botón **Subir**.



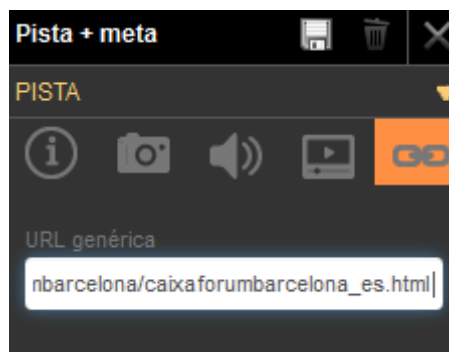
Una vez subido el archivo de audio, podemos escucharlo al momento, haciendo clic en la flecha de reproducción *Play* y, en caso de no ser correcto, eliminarlo haciendo clic sobre el icono de la papelera.



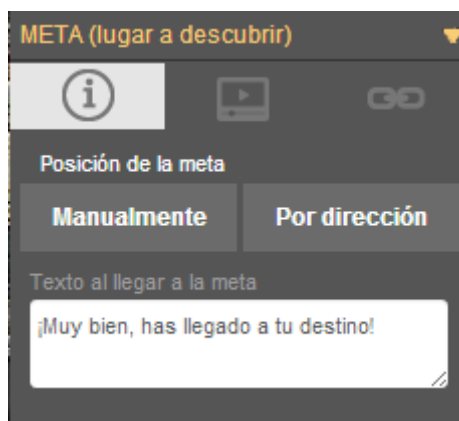
- Un **vídeo**: un enlace de un video publicado en You Tube, Vimeo (o similar) que aporte información complementaria a la pista.



- Una **URL genérica**: puede ser cualquier enlace que queramos asociar a la pista.



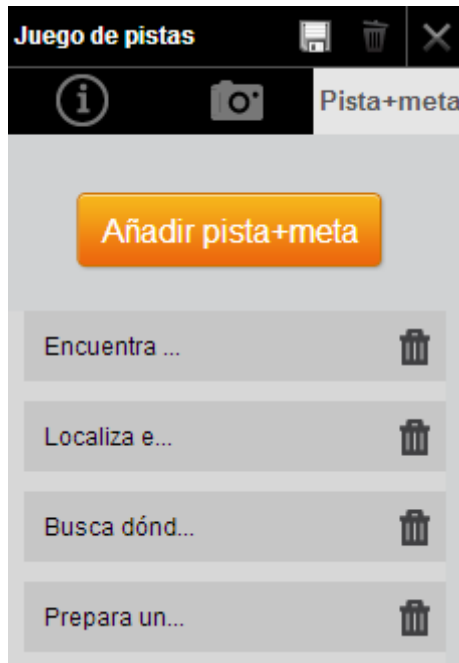
- En relación a la Meta podemos completarla también, si lo deseamos, con un vídeo  y / o un URL genérica .



Cuando hemos introducido toda la información que queremos asociar a la pista (URL, vídeo, audio, URL e imágenes), hacemos clic en el botón **Guardar** y ya hemos completado el proceso para la creación de la pista.

En cualquier momento podemos entrar a editar la información que hemos asociado a la pista y modificar su contenido.

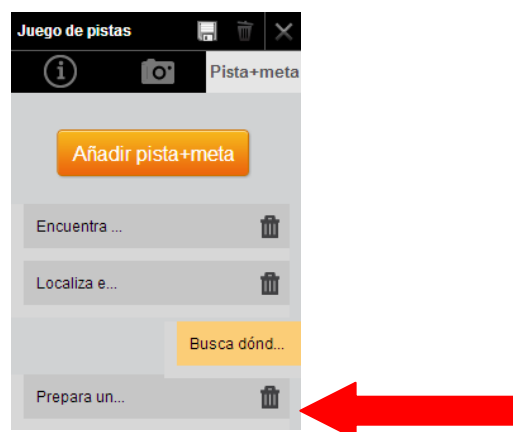
A continuación podemos crear, siguiendo el mismo proceso, la siguiente pista hasta completar todas las pistas de nuestro juego de pistas.



Para eliminar una pista, hacemos clic en el icono de la papelera.

Una vez creadas las pistas, podemos variar el orden en que se muestran. Podemos reordenarlas según nos convenga.

Sólo hay que poner encima de la pista que queremos mover, hacer un clic y cuando la tenemos seleccionada, arrastrarla hasta el lugar que le corresponda y, a continuación, hacer clic en el botón **Guardar**.



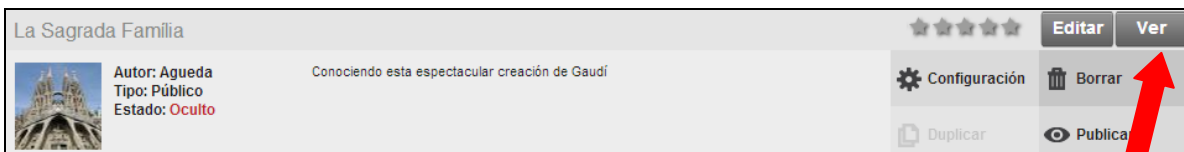
Para cambiar la posición de una pista en el mapa debe hacerse con la opción **Posicionar por dirección**.

Simulación del Juego de Pistas en el dispositivo móvil

Para saber cómo se verá el Juego de pistas que hemos creado en el dispositivo móvil, debemos ir al menú superior de la página, en el apartado **Mis escenarios**.



A continuación seleccionamos el escenario que queremos ver y pulsamos en el botón **Ver**.



Esta opción nos permite previsualizar como será nuestro escenario, con todos los objetos que vamos creando.

Hacemos clic sobre el mapa, en el icono del **juego de pistas** que acabamos de crear.



Al entrar, haciendo clic en la flecha, encontraremos toda la información que le hemos asociado (Descripción y Pistas).



En el apartado de las pistas, pulsando sobre los cuatro enlaces, podemos ver el contenido asociado que contenga cada una de las pistas.



Imagen: Ver la fotografía.

Audio: Escuchar el audio asociado.

Vídeo: Ver el vídeo publicado.

Enlace web: Consultar el enlace que hemos publicado.