



Digitális
vándor





Az alkalmazás célja, hogy a felhasználó egyszerre legyen jelen az offline és az online térben kirándulás közben.

A **Digitális Vándor** egy keretrendszer, amiben létre lehet hozni bármilyen e-ösvényt az alábbi diákon bemutatott módon.

Az app elérhető az Appstore-ból (IOS) és Google Play-ről (Android)





Az alkalmazást úgy a legegyszerűbb megismerni, ha tesztfelhasználóval nézi meg a tesztelésre állított ösvényeket. Így bárhonnán be tudja járni ezeket az ösvényeket, ajánljuk a Dámok dobogása ösvényt mint mintát.

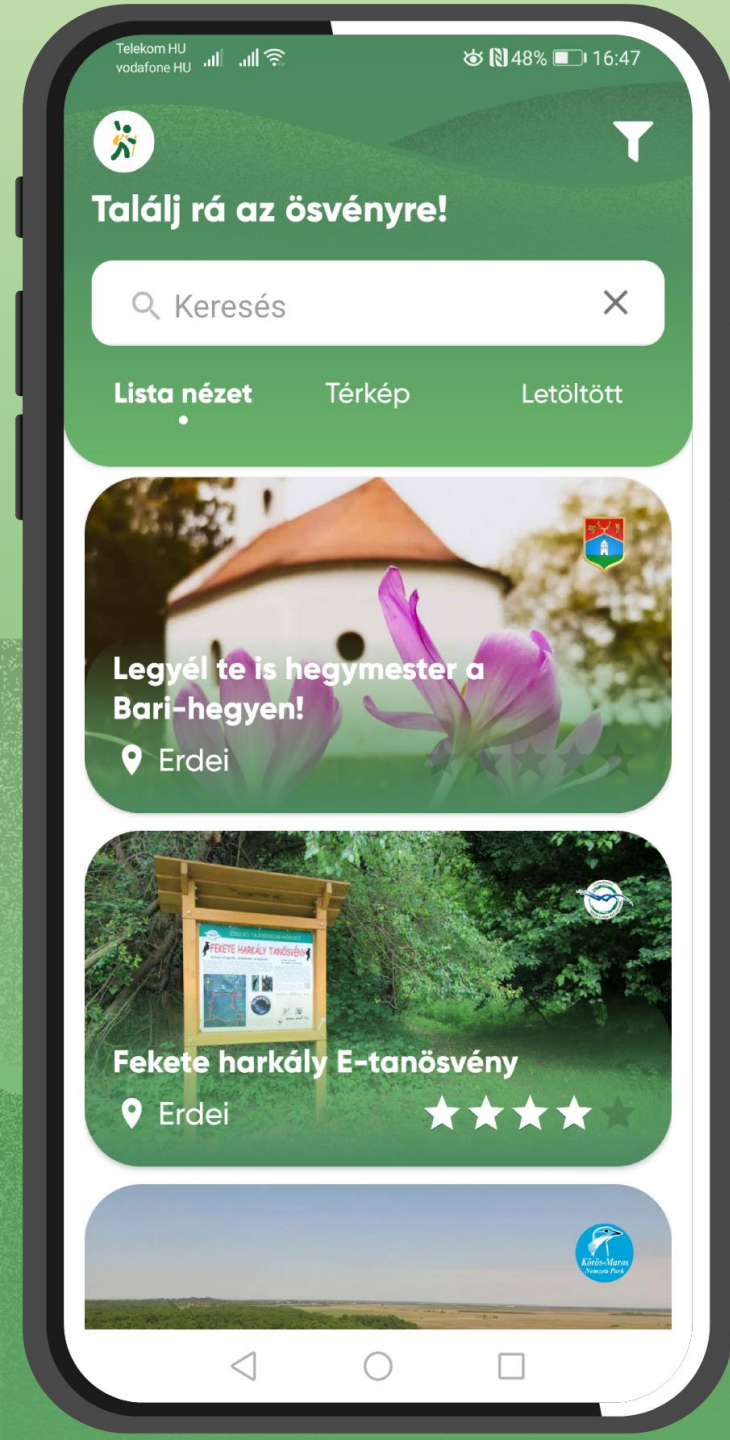
A tesztfelhasználóhoz való hozzáférést kérje tőlünk e-mailben!

digitalis.vandor@aofk.hu



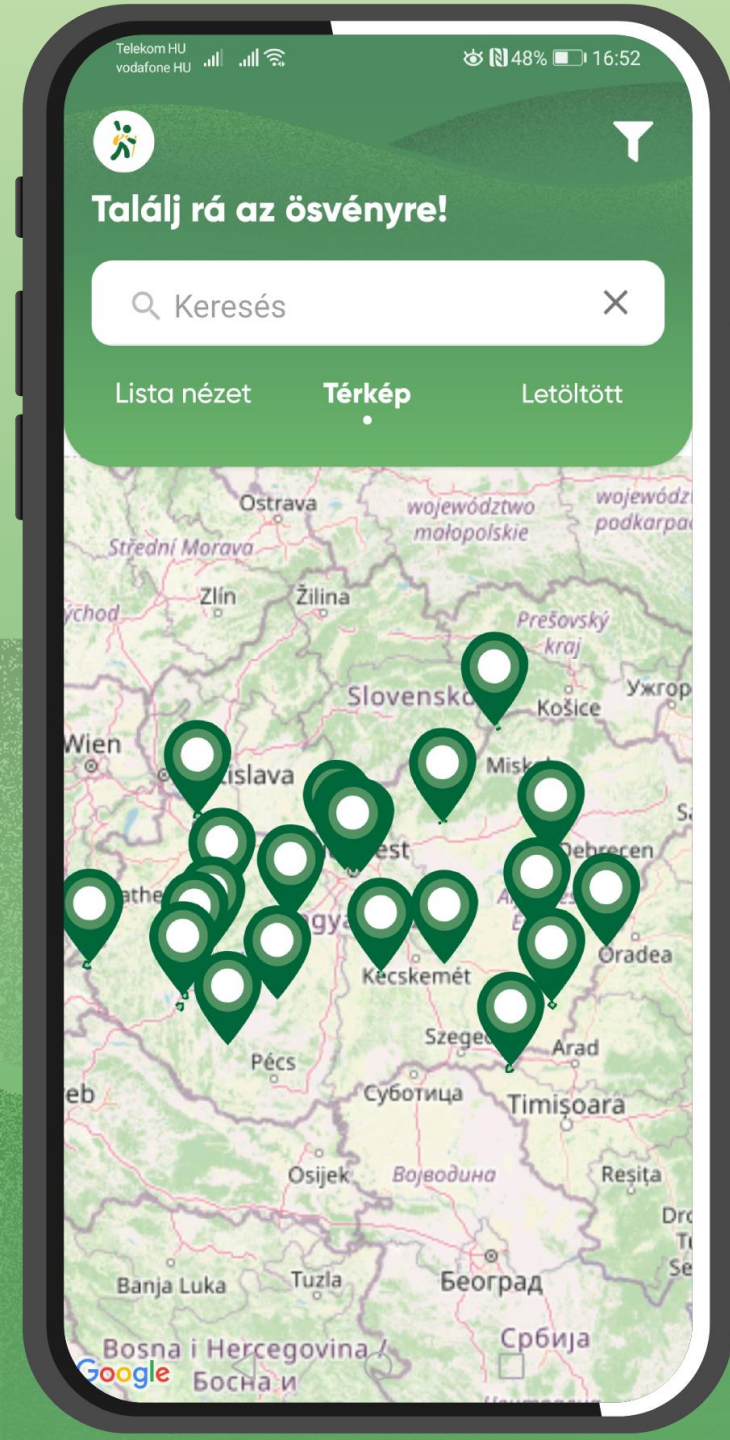


Alkalmazást elindítva az e-ösvények
listanézetét láthatjuk





Térképnézetre váltva nagyítható térképen láthatjuk az e-ösvények kezdőpontjait





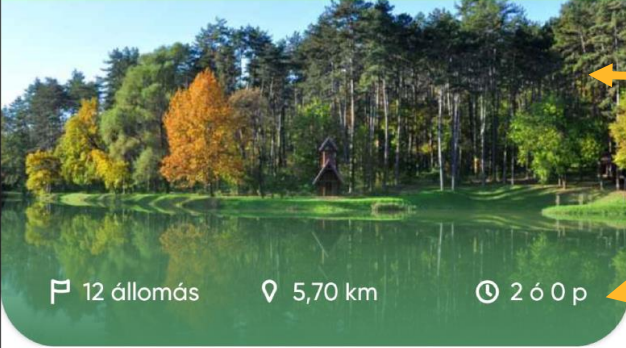
A következőkben egy e-ösvény elemeit láthatod. Az aláhúzott elemekre szükségünk van egy e-ösvény létrehozásához. Ezeket a csatolt Excel táblába írd be, a képeket, videókat és hanganyagokat pedig a megegyezett módon küldd el.





Egy e-ösvényt kiválasztva ezt látjuk:

Dámok dobogása tanösvény



A túra teljesítésével elérhető jelvények:



A dámszarvasok földjén járva mesél nekünk az erdő. Tamási történelmi múltjáról, növény- és állatvilágáról, az Esterházyak messze földön híres vadászatairól, a Tamásit jellemző 19. századbeli főúri pompáról, a középkori várról. Megidézzük hangulatukatképek, irodalmi idézetek, zenék és kvízzjátékok által. Utunk során pedig személyes tapasztalatot szerzünk az erdei élővilágról. Kisiskolás kortól ajánljuk.

„Ez országnak mindene van, hanem rá kell találni, mert nincsen egy-egy árva könyv, mely e tündérvilágot kitarthatná előttünk” – írta

- Ösvény címe
- Ösvény képe (9:16 képarány jelenik meg)
- Állomások száma, tanösvény hossza, bejárásának hozzávetőleges ideje
- Ösvény kitűzője – grafikusunk elkészíti, ötletet kérünk
- Ösvény ismertető leadje – rövid ismertető
- Ösvény leírása



Telekom HU
vodafone HU

47% 17:15



Szünet



116379 méterre az úti célod:
Dám-föld lakói



116509 méterre az úti célod:
Krónikás



116542 méterre az úti célod:
Kápolna



116728 méterre az úti célod:
Famatuzsálemek földje



116787 méterre az úti célod:
Rengeteg rejteke



116261 méterre az úti célod:
Hársfa-allé



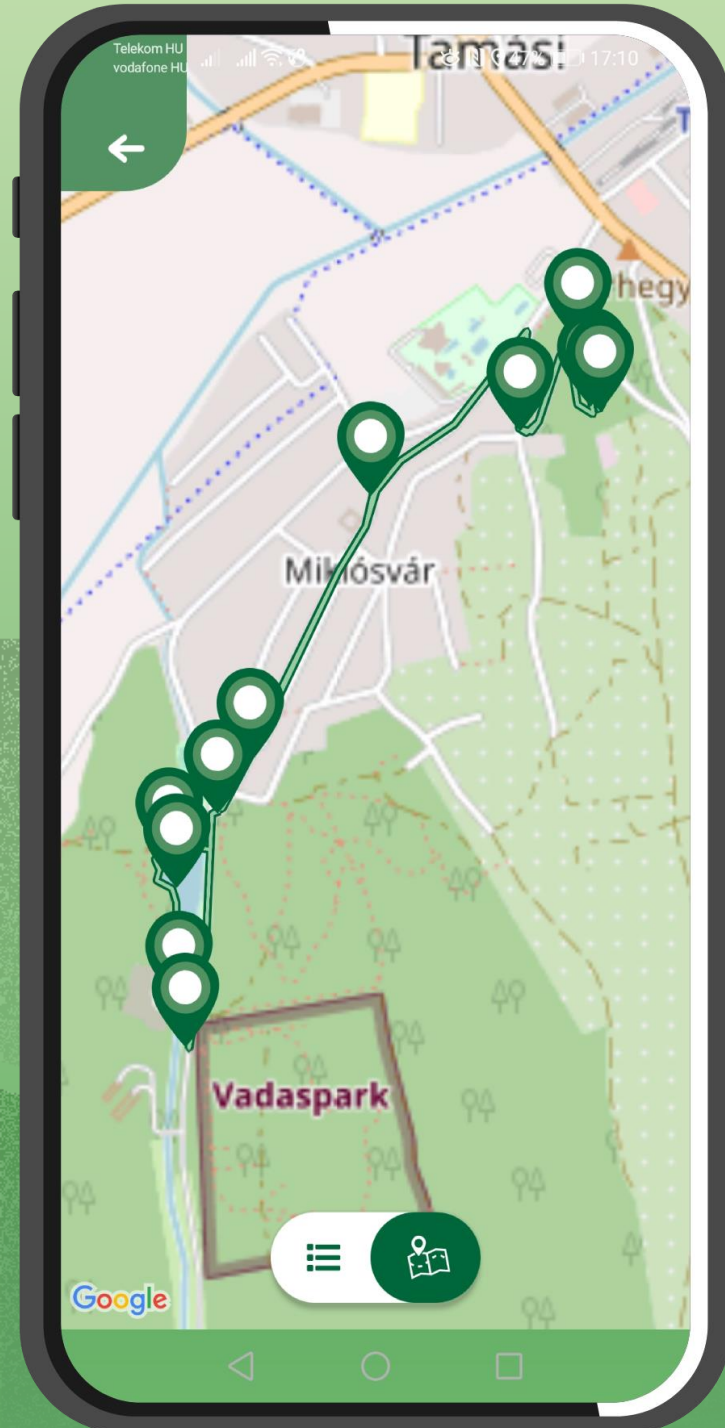
115704 méterre az úti célod:
Barát vagy ellenség



- A „Fedezd fel!” gombbal megtekinthetjük az állomások listáját. Itt az állomások nevére van szükségünk



- Térképnézetre váltva az ösvény állomásait (minden állomás koordinátája) és nyomvonalát (gpx) láthatjuk





Állomások

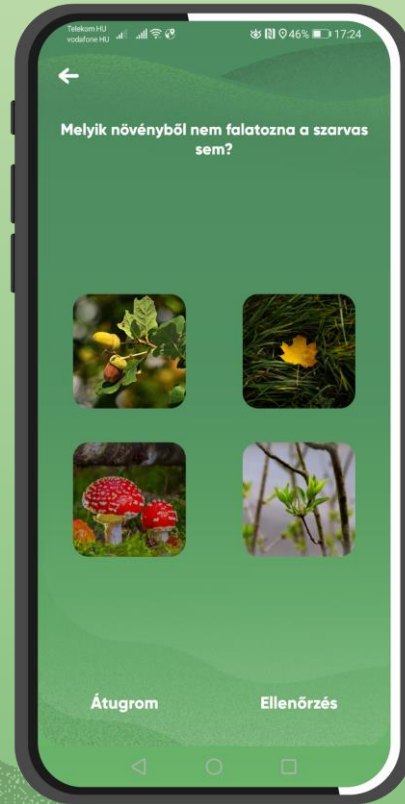
Egy állomás három elemből áll:

Nyitó kártya

Feladat

Záró kártya





A nyitó kártyához tartozik az állomás címe, egy nyitó kép (3:4 arányú) és az állomás nyitó szövege, ami bemutatja az állomást – mi érdekességgel találkozhat a látogató, mitől különleges ez a hely stb.

A feladat során a látogató meg kell oldjon egy, az ösvény állomásához kapcsolódó feladatot – ezzel is jobban megismerve a helyet.

A záró kártyán szintén egy kép és egy szöveg van. Itt többletinformációt adhatsz a feladattal kapcsolatban, további érdekességeket mesélhetsz, rávezetheted a következő állomásra, útbaigazíthatod. Ide csatolhatod a feladatért járó „jutalmat”.



Feladatok

Többféle feladattípus közül választhatsz. Ezek:

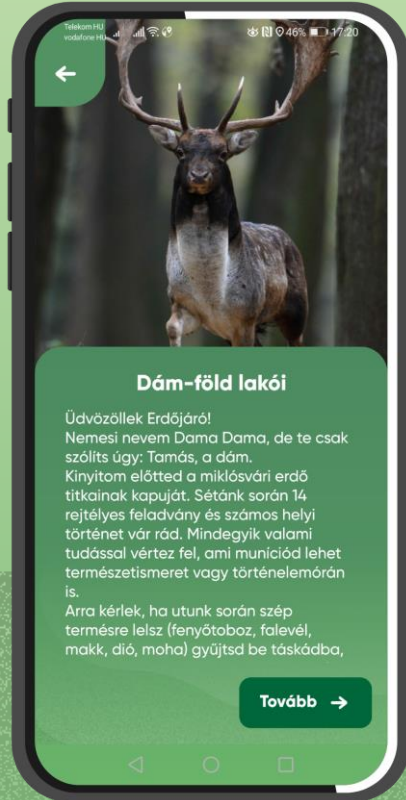
- GPS
- QR
- Azonosító
- Kvíz
- Párosító
- Fotó





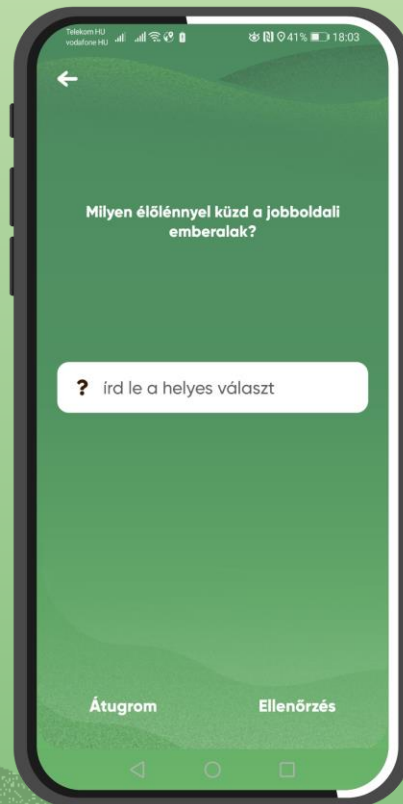
GPS „feladat” esetében gyakorlatilag kimarad a feladat, a látogató a nyitó kártyáról a záró kártyára lép – amennyiben a telefon GPS-e igazolja, hogy a látogató a helyszínen van





A **QR kód** feladat esetén egy kihelyezett kódot kell megkeressen a látogató. A kódot az AÖFK nyomtatja és szállítja ki, a kihelyezésben kérünk segítséget





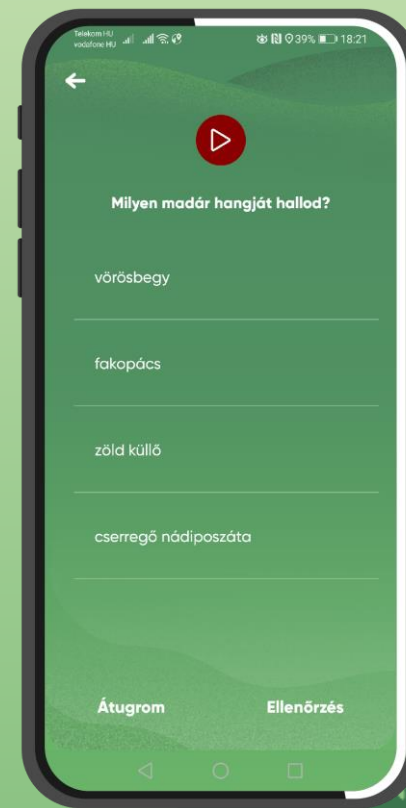
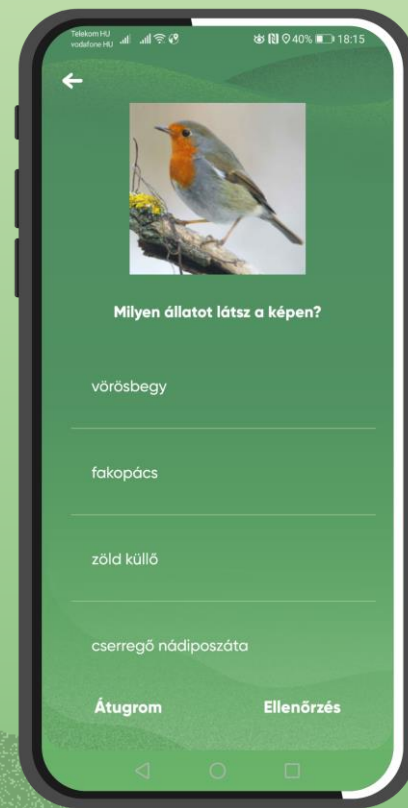
Azonosító feladatnál egy kérdésre kell pontos választ adnod a látogató – bármit, ami betűkkel, számokkal leírható (szó, évszám, kód stb.)





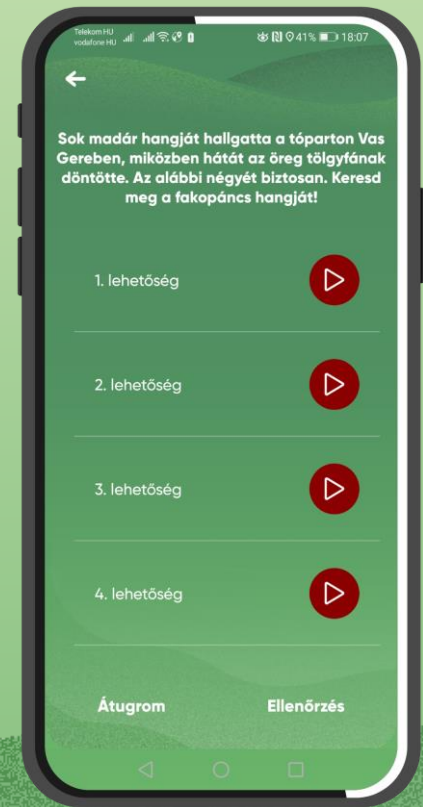
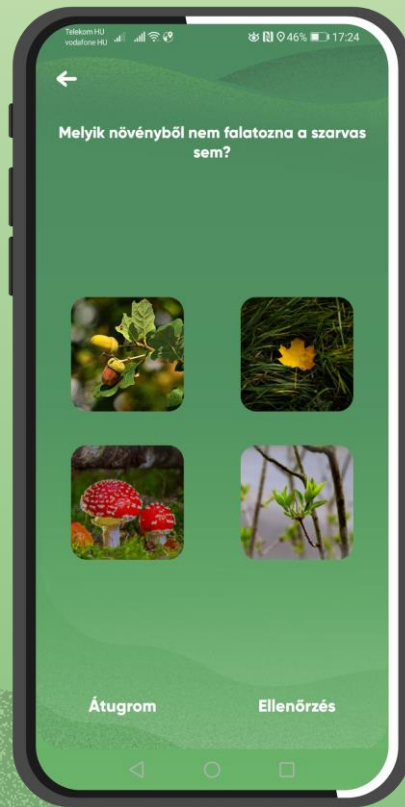
Kvíz esetében a látogató egy kérdésre kell válaszoljon a max. 4 lehetőség közül. Több válasz is lehet helyes.





Kvíz esetében a
kérdéshez csatolhatsz
képet vagy hangot is.





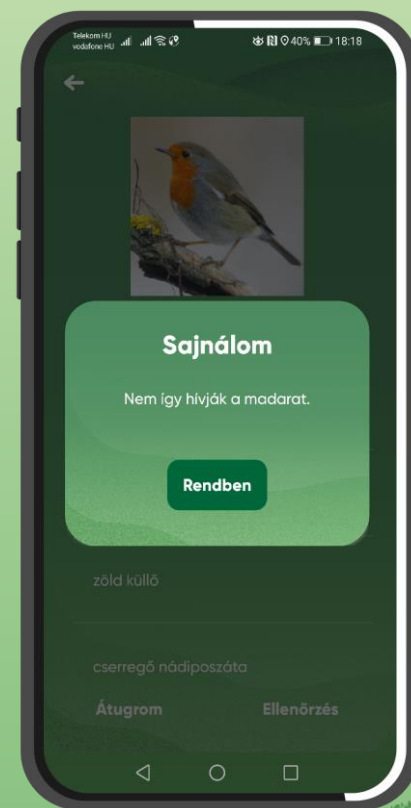
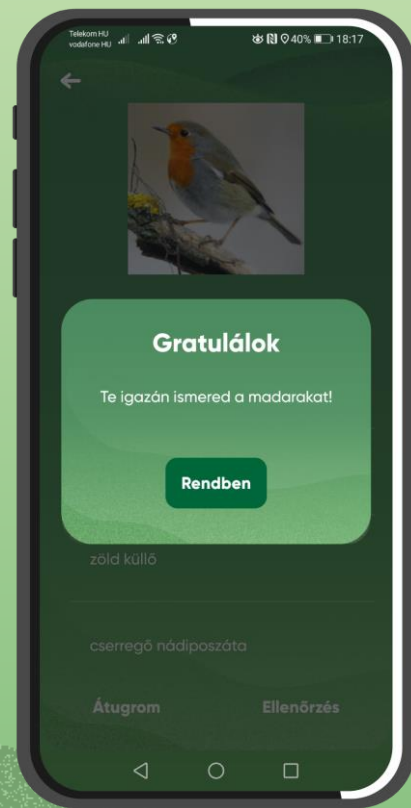
Kvíz esetében a válasz lehet szöveg (max. 120 karakter), kép, kép+szöveg (max. 80 karakter) vagy hang+szöveg (max. 80 karakter)





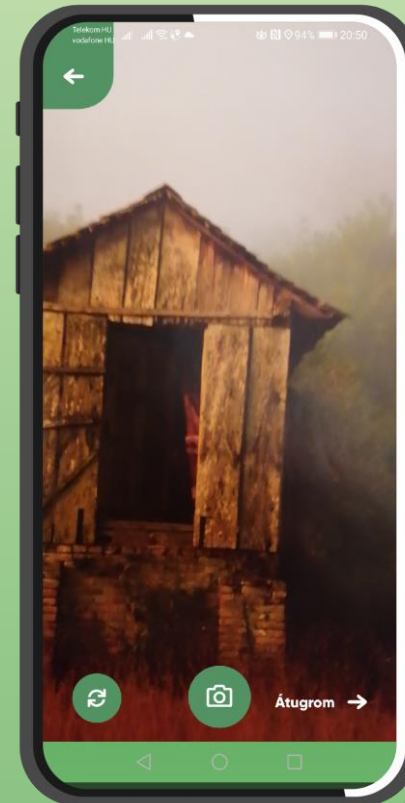
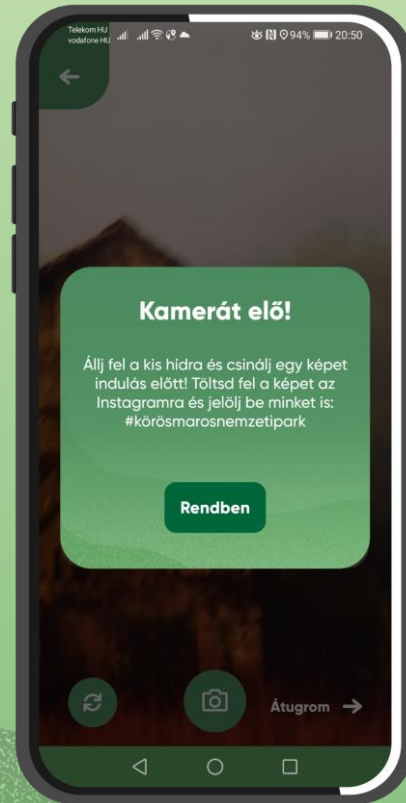
Párosító feladat esetén max. 4 párt köthet össze a látogató. Itt kép-szöveg, szöveg-szöveg, kép-kép kombinációkat lehet párosítani (a szöveg 20 karakter lehet).





Kvíz és párosító
feladat esetében adj
meg üzenetet helyes
és helytelen válaszra
(160 karakter)!





Fotózás feladatnál egy cím (50 karakter) és egy szöveg (160 karakter) felhívás után készít egy fotót a látogató.

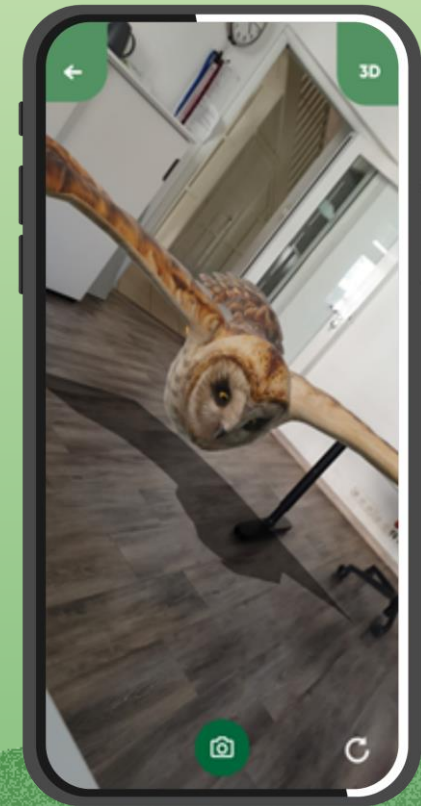
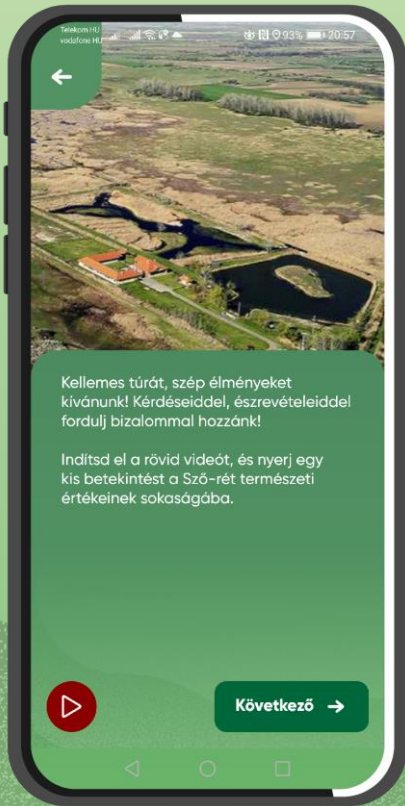




Záró kártya

A záró kártya a látogató „jutalma”, amit a megoldott feladatért kap. A kép és szöveg mellé ide csatolhatsz hangot, videót vagy AR/3D modellt (lásd AR lista).





A záró kártya a látogató „jutalma”, amit a megoldott feladatért kap. A kép és szöveg mellé ide csatolhatsz hangot, videót vagy AR/3D modellt (válassz az „AR lista” file-ból).



Az e-ösvényhez szükséges média specifikáció

Az ösvényhez jó minőségű, jogtisztá fotókat kérünk png, jpg vagy jpeg formátumban.

Tanösvény kép: 16:9-es arányú, max. 5 MB.

Állomás kártyakép: négyzetes arányú, max. 5 MB.
Kérjük, hogy a megfelelő megjelenítés érdekében a kép szélére ne kerüljön fontos információ.

A videók fekvő felvételek legyenek, max. 100 MB.





Letöltő linkek



IOS

<https://apps.apple.com/hu/app/digit%C3%A1lis-v%C3%A1ndor/id1523204179?l=hu>



Android

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aktivmagyarorszag.digitalisvandor&fbclid=IwAR1INS_xH-zpsXLS-ZXBfAtUPGZTt9E9kZ6qPBEPky8EHrV_TyNYZaLk

