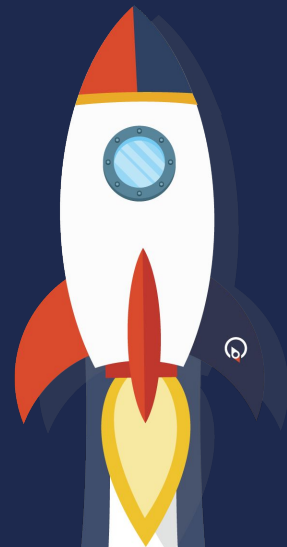


AdventuriQ

www.adventuriq.com

Manual de Usuario del Gamifier





¿Qué es AdventuriQ?

Es una **plataforma** tecnológica de **Gamificación** donde se crean **Aventuras** usando mecánicas y componentes de juego, y se juega desde un navegador web en los **móviles, tablets y ordenadores** de los participantes / jugadores.

Servidor



JUGADORES (TUS
CLIENTES)

webapp.adventuriq.com



CREADOR DE LA
AVENTURA

gamifier.adventuriq.com



WARNINGS

Es importante tener en cuenta que:

- Siempre hay que “guardar” las modificaciones.
- Todas las imágenes tienen que tener nombres de archivo diferentes.
- Los audios han de ser .mp3.
- Las imágenes han de ser JPEG / PNG / GIF. y no deben de pesar más de 100 KB cada una
- Los passwords no pueden contener caracteres extraños (tanto en Gamifier como en WebAPP)
- Las coordenadas LAT/LONG se recomienda copiar y pegar desde Google Maps.
- En el Gamifier (Gestor de contenidos), el orden de los retos dentro de una Misión responde a si están resueltos o no (igual que en la Web App).
- Es de vital importancia dar los permisos a los navegadores sobre el acceso a la Cámara, Gps, etc.





WARNINGS (NO CONTINGUT FINAL)

Es importante tener en cuenta que:

- Los Tokens no se gastan si se juega con usuarios que tengan rol de Game Master o sea el Game Designer de esa Aventura.
- Un jugador gasta un Token, por cada partida que hace a una Aventura (incluso si repite una Aventura que ya había jugado y se han borrado sus estados de juego - Raze).
- Para que la Webapp funcione correctamente y cargue bien los contenidos, hay que asegurarse de que se tiene una conexión a Internet con suficiente calidad. Tanto en Movilidad como en Wifi.
- Estamos jugando en un Navegador. Si el sistema reporta algún error de tipo conectividad, probablemente se solucione moviéndonos unos metros y haciendo un reload de la página en curso.
- CUIDADO, no usar nunca el control "Atrás" del navegador. Es probable que se corrompan los datos de ese jugador o que se visualice información incorrecta.





¿Cómo usar esta Ayuda visual?

- Siempre hay que hacer clic en el botón guardar, para grabar las últimas modificaciones hechas, por cada sección modificada.
- Ten este documento a mano mientras navegas por las diferentes pantallas del Gamifier (Administrador de contenidos).
- Está diseñado para que entiendas las opciones de cada una de las partes y las funcionalidades que te permite AdventuriQ (la relación entre los contenidos, el Gamifier y la Progressive Web App)
- El diseño de tu Aventura es el principal motor para generar el comportamiento deseado en tus jugadores/ras.
- El documento está basado en nuestra Aventura: ¡Piratas! Origen.
- Te recomendamos que juegues a Piratas, mientras vas avanzando (de manera ordenada o no) en la lectura de esta Ayuda visual.





Información Básica

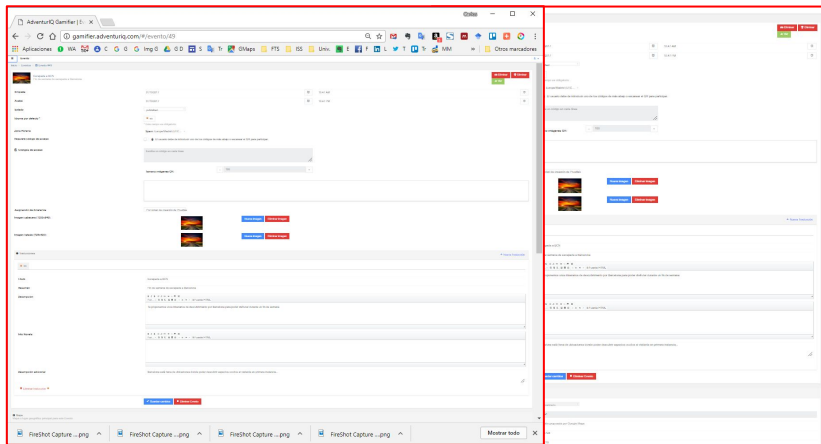




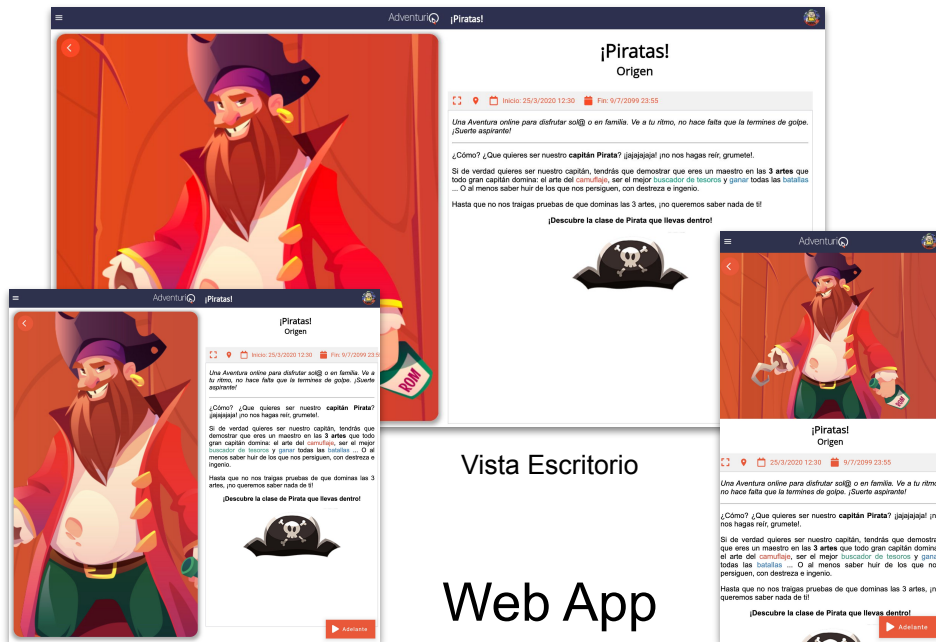
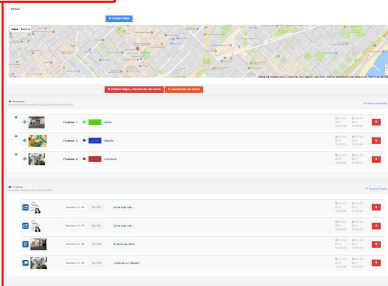
¿Qué dos partes componen AdventuriQ?

gamifier.adventuriq.com

webapp.adventuriq.com



Administrador
de contenidos



Vista Tablet

Vista Escritorio
Web App
donde jugar

Vista Móvil





Aventuras, Misiones y Retos, ¿Qué son?

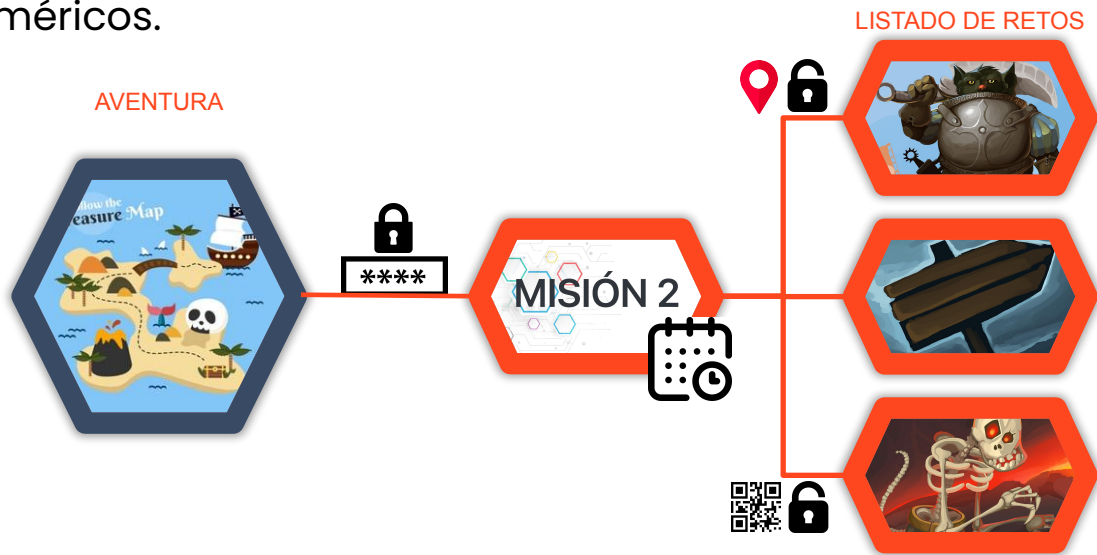
- Las **Aventuras** se organizan en **Misiones** que contienen **Retos** a superar.
- Un **Reto** puede otorgar **Puntos** y entregar (de manera condicional) **Objetos**.





Sobre las Misiones y los Retos

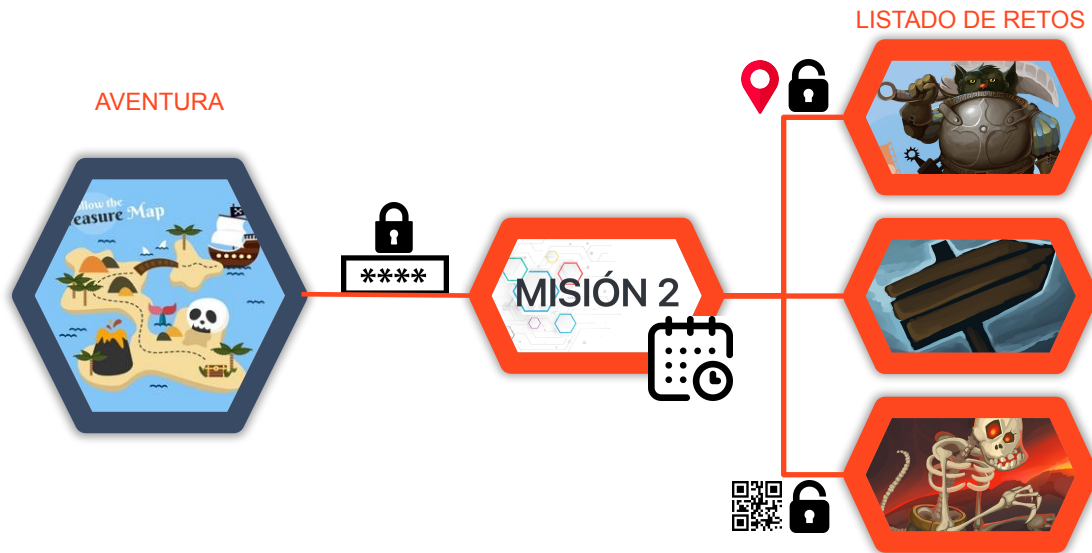
- Las **Misiones** se pueden **activar/desactivar** automáticamente en una ventana temporal (**Fecha/Hora**) concreta.
- Las **Misiones** y los Retos, se pueden **bloquear** con códigos QR y códigos alfanuméricos.





Los Retos se pueden bloquear

- Los **Retos** se pueden bloquear con códigos QR y códigos alfanuméricos, y **Geoposicionar** en un Google Maps, donde bloquearlos por distancia mínima a su posición (Latitud / Longitud).





Contenido mínimo de una Aventura

- **Importante:** la **unidad mínima** de elementos que hay que crear en AdventuriQ es: Una **Aventura** que contiene una **Misión** que contiene al menos un **Reto** de cualquier tipo.





Configuración de una Aventura

Según el diseño de nuestra experiencia, configuraremos la Aventura para que permita jugar diferentes dinámicas:

- Aventura Competitiva entre jugadores/as, con Puntos y Ranking visibles y con feedback de la obtención de Puntos.
- Aventura Auto Competitiva, con Puntos pero sin Ranking visible y con feedback de obtención de Puntos.
- Aventura sin puntos visibles, con entrega de Objetos y con Baúl (contenedor de objetos) visible.
- Aventuras de otro tipo, con diferentes combinaciones de Mecánicas de juego.





Componentes de una Aventura

Misiones: Se puede usar más de una Misión por Aventura. Comparten las posiciones en el mapa y la tabla de clasificación (“ranking”) de los usuarios jugadores.

Retos: Cada Aventura puede contener una larga lista de Retos, con su descripción y características, su ubicación y mecánica concreta.

Objetos: Son elementos entregables durante el juego, como consecuencia de un final de Misión o del resultado de un Reto: recompensa, premio, pista, código de descuento, etc.





Algún detalle sobre las Misiones

Usamos las **Misiones** para organizar cómo presentamos los Retos a las personas que juegan en la Aventura.

Su visibilidad es configurable por fecha y hora.

Se puede establecer una ventana temporal de jugabilidad de la Misión en donde la Misión es visible pero no jugable hasta que se cumple la fecha inicial definida por el Game Designer.





Algún detalle sobre las Misiones

Se pueden bloquear por códigos QR, códigos alfanuméricos y por distancia mínima a una posición geográfica (Latitud / Longitud)

Permiten la entrega de **Objetos** cuando se finalizan.





Algun detalle sobre los Retos

Los retos permiten representar Mecánicas básicas de juego. Es donde los jugadores y jugadoras interaccionan con la Aventura.

No existe un límite de retos ni dentro de una Aventura, ni dentro de una Misión.

Se pueden bloquear por códigos QR, códigos alfanuméricos y por distancia mínima a una posición geográfica (Latitud / Longitud)

Los 5 tipos de Retos disponibles son: Pregunta/Repuestas, Preguntas Encadenadas, Repuesta Libre, Llamada a la Acción y Compartir Foto.





Algun detalle de los Objetos

Los Objetos són elementos que adquieren significado según el diseño de una Aventura.

Pueden representar una Recompensa, una Pista, una Felicitación, un Código de desbloqueo de una Misión u otro Reto, etc.

Su consecución se puede configurar a nivel de Misión (entrega directa siempre que se termine la Misión) y a nivel de Reto (se puede configurar su entrega según unas condiciones vinculadas con el Reto que lo entrega).

A nivel de Misión, una recompensa se puede asociar a una simulación de llamada telefónica.



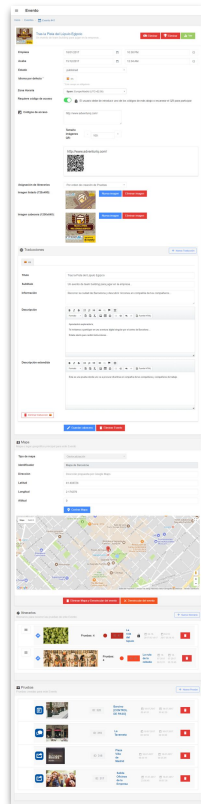


¿Cómo introducir los contenidos de una Aventura?

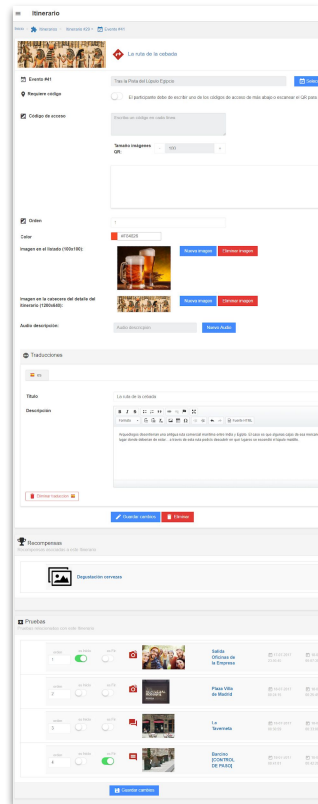
Básicamente, existen cuatro zonas donde introducir los contenidos de una Aventura:

- **Configurador de Aventura:** organización del tipo de juego y visibilidad.
- **Misiones:** organización de los Retos y visibilidad.
- **Retos:** Mecánicas de juego.
- **Objetos:** Están vinculados a una Misión o a un Reto.

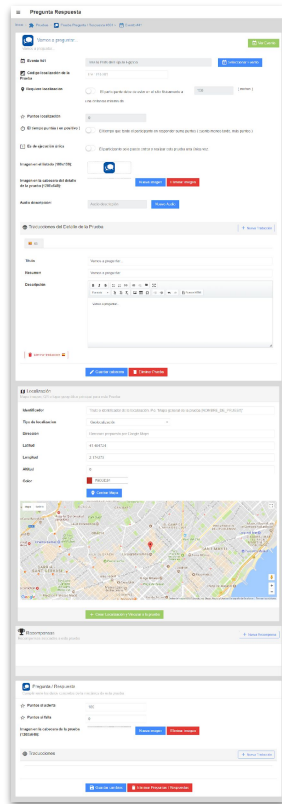
Aventura



Misiones


















Retos





¿Donde puedes ver todas tus Aventuras?

Al acceder al *gamifier*, nos aparece el listado de nuestras Aventuras

Aventuras									
Inicio > Aventuras									
Total Aventuras: 194									
+ Nueva Aventura									
#ID	AVENTURA	GAME PIN	ESTADO	PRIVACIDAD	EMPIEZA	ACABA	JUGABLE	JUGADORES	ACCIONES
122	 ¡Piratas! Origen { Creador: Mike Hammer } #1 Asignar Game Designer 66.25 MB	999000999	PUBLISHED	🔒	25-03-2020 12:30:00	10-07-2099 00:55:00	JUGABLE	231	   
126	 Wasoski Labs Prod { Creador: Mike Hammer } #1 Asignar Game Designer 10.78 MB	190404005	PUBLISHED	🔒	22-07-2021 11:24:00	13-12-2051 23:24:00	JUGABLE	1	   
80	 How To AdventuriQ! { Creador: David Tugués } #311 Asignar Game Designer 24.9 MB	999999999	PUBLISHED	🔒	25-09-2018 16:43:00	31-12-2099 16:43:00	JUGABLE	376	   



Edición de una Aventura





Configuración de una Aventura (1 de 13)

Aventura

Inicio > Aventuras > Aventura #122

Acceso al Manual → Manual

Borrado de todos los jugadores y sus estados de juego. **¡Piratas! Origen**

Borrado de los estados de juego y de los Objetos del Game Designer actual.

Acceso a las métricas de la Aventura, como listado de jugadores/as.

Acceso al Perfil de usuario Administrador

Raze **Eliminar mis jugadas** **Eliminar mis recompensas** **Clasificación** **Game Board** **Ranking HTML**

ser nuestro capitán, tendrás que ser un maestro en la aventura, el arte del can y ganar todas las aventuras ... O al

286
100,00%
Han añadido la Aventura

260
90,91%
Han iniciado Aventura (Tokens)

35
13,46%
Han finalizado la Aventura

231
80,77%
Cor Ranking

29
11,15%
Sin Ranking

Mejores 10 jugadores/as en formato HTML.

Acceso a las métricas de la Aventura, como listado de jugadores/as.

Usuarios/as que se han añadido la Aventura con el Game Pin.

Usuarios/as que han accedido a la Aventura haciendo clic/tap en el botón "Adelante".

Usuarios/as que han finalizado la Aventura (según las condiciones de finalización de la Aventura).

Usuarios/as que han resuelto, como mínimo, un Reto, y aún no han finalizado la Aventura.

Usuarios/as que han accedido a la Aventura, pero aún no han resuelto ningún Reto.



Configuración de una Aventura (2 de 13)





Configuración de una Aventura (3 de 13)

El Game Pin es el número que se genera automáticamente una vez se crea la Aventura, para que los/las jugadores/as puedan cargar la Aventura.

Game PIN: 999000999

Bloqueo por código de acceso

☒ Códigos de bloqueo de acceso

El Código de bloqueo a la Aventura puede ser un Código alfanumérico (números y letras), que permiten bloquear la Aventura, una vez esté publicada.

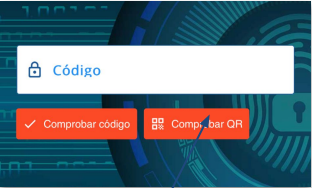
El sistema nos genera automáticamente los Códigos QR a partir de los Códigos alfanuméricos que introducimos. Para generar más de un QR, hay que introducir un nuevo Código, en una línea a parte.

Tamaño imágenes QR: - 150

Pirata
Parche
Barco

Pirata
Parche
Barco

La Web App incorpora un lector de Códigos QR.





Configuración de una Aventura (4 de 13)

Controles de diferentes configuraciones de respuesta, de una Aventura.

Visualizar Puntos

3.00 puntos

¡Correcto!

Visualizar Posición y Ranking

Si se desactiva, el/la jugador/a no verá feedback de la Aventura en la sección Bitácora de la Progressive Web App (PWA).

Visualizar Baúl

Si se desactiva, el/la jugador/a no verá información de la Aventura en la sección Bitácora de la Progressive Web App (PWA).

Visualizar Galería de imágenes

Si se desactiva, el/la jugador/a no verá el Baúl en la sección Bitácora de la Progressive Web App (PWA).

Si se desactiva, el/la jugador/a no verá la Galería de fotos en la sección Bitácora de la Progressive Web App (PWA).

RETOS realizados hasta el momento

POSICIÓN, respecto al resto de jugadores/as

PUNTOS actuales

GALERÍA de fotos

BAÚL de Objetos

Baúl

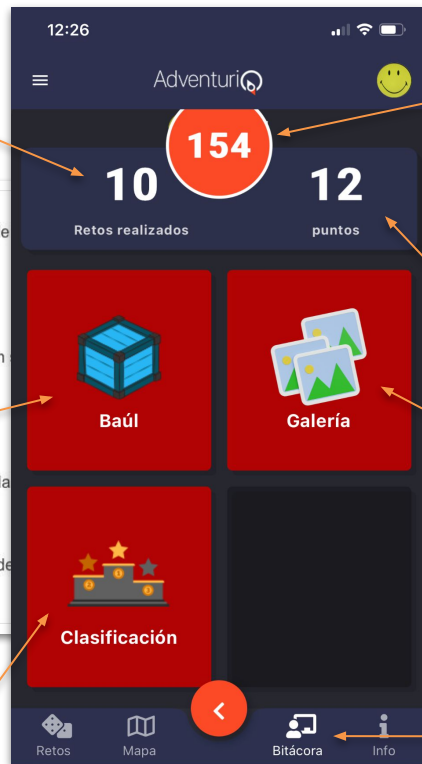
Galería

Clasificación

Cada control auto-explica su funcionalidad.

CLASIFICACIÓN (Ranking)

Accesible desde el Menú Bitácora de la Web App





Configuración de una Aventura (5 de 13)

Imágenes que se muestran en el listado de Aventuras (lista visual de Aventuras, que un jugador/a tiene cargadas en su perfil de usuario/a).

Imagen listado (725x490):

Los formatos gráficos permitidos són . JPEG .PNG y .GIF

Imagen cabecera (1200x640):

Los tamaños de las imágenes son recomendados.

Logo del Patrocinador (400x125):

Dependiendo del dispositivo donde se juegue, las imágenes pueden aparecer cortadas)

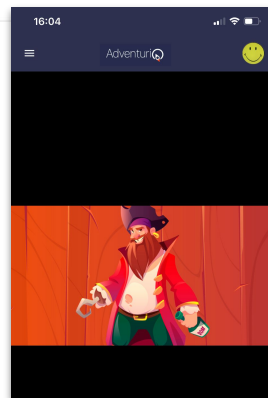
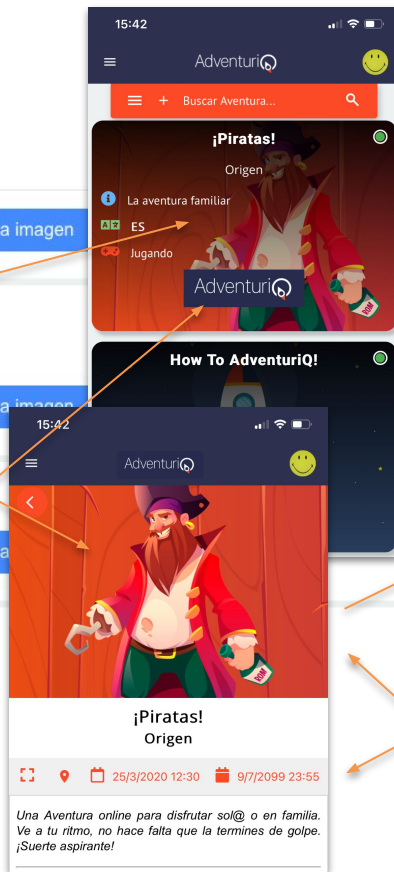
Nueva imagen

Nueva imagen

Nueva

Haciendo TAP encima de la imagen, tenemos una visibilidad del 100% de la misma.

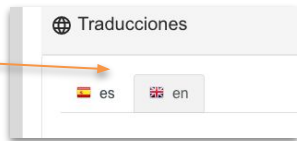
Y en la cabecera de la Aventura, junto con las fechas de inicio y final automáticos.





Configuración de una Aventura (6 de 13)

Estos Iconos identifican los contenidos mostrados en la Web App, una vez el jugador selecciona el idioma con el que quiere jugar (siempre que la Aventura tenga el contenido traducido)



Traducciones

Los campos donde podemos introducir texto tienen longitudes variables en cuanto a la cantidad de caracteres.



Título

Resumen

Información

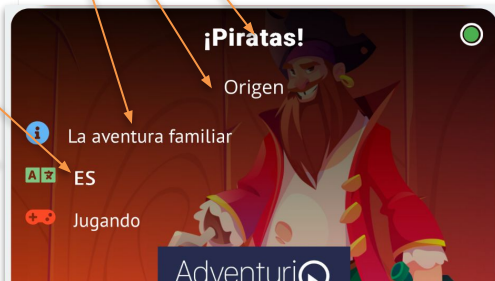
¡Piratas!

Origen

La aventura familiar

Siempre se ha de validar en la Web App como quedan los contenidos, ya que según el dispositivo donde se visualiza, pueden quedar cortados.

Vista del contenido que aparece en el Listado de Aventuras, en la Web App.



Menú "Perfil" de un usuario, donde seleccionar el idioma al que se quiere jugar, si está disponible.



Donde aparezca el botón "+ Nueva Traducción", podremos incorporar contenido en los idiomas seleccionados para nuestra Aventura.

+ Nueva Traducción

Menú desplegable donde seleccionar el idioma con el que queremos leer los contenidos del juego.

Idioma de Aventuras:

Spanish (es)

Idioma interfaz App:

La App solo está traducida al Inglés, Español y Català. El idioma del interfaz de la App depende del idioma configurado en tu dispositivo. Si no existe traducción de la App, por defecto se pone en Inglés.

CONTINUAR

language: es

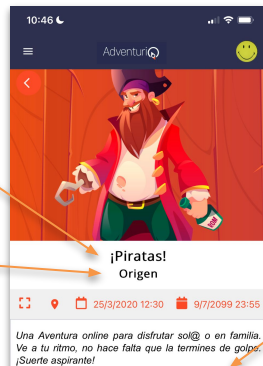
App version: 1.4.0 build: 1



Configuración de una Aventura (7 de 13)

Título Aventura

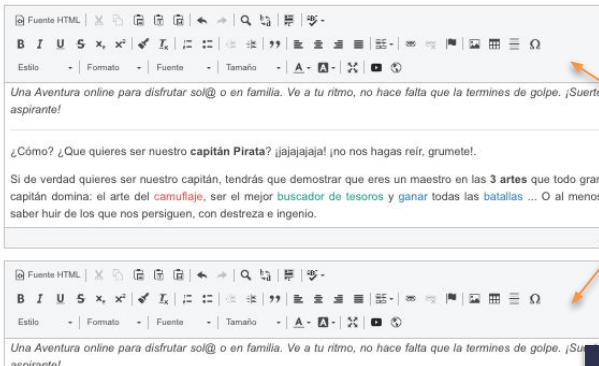
Resumen Aventura



Descripción

Descripción visible en la Web App.

Descripción extendida de la Aventura

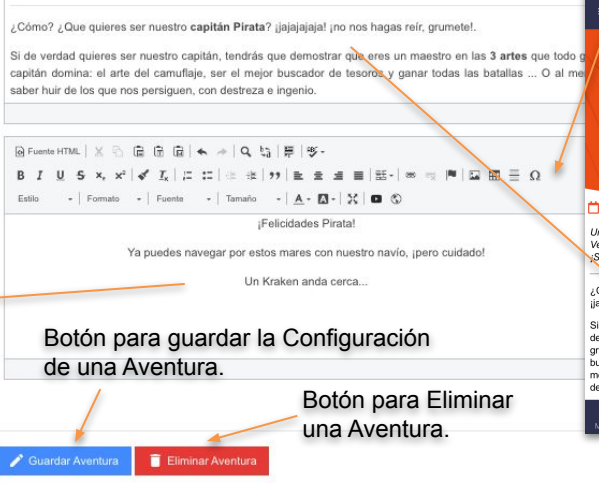
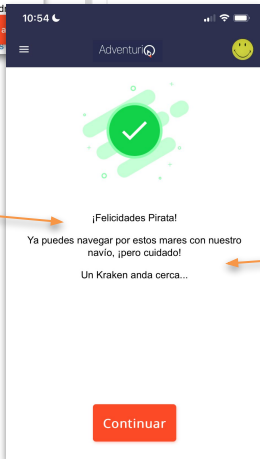


A diferencia de las imágenes, que no tienen opciones por idiomas, podemos incorporar hasta 10 idiomas diferentes, en el contenido HTML Enriquecido (con opciones de configuración tipo Negritas, Subrayado, Colores, iFrames, etc.)



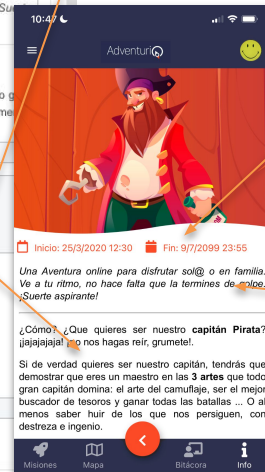
Mensaje Final Aventura.

Menú Bitácora



Botón para guardar la Configuración de una Aventura.

Botón para Eliminar una Aventura.



Fechas / Horas Inicio / Fin automático de la Aventura.

Descripción Extendida, visible en la Web App.



Configuración de una Aventura (8 de 13)

Si no se selecciona ninguna condición concreta, la Aventura finaliza una vez se finalizan todas las Misiones que componen la Aventura.

Condición de Finalización de la Aventura

¿Bajo qué condiciones finalizará esta Aventura? Si no se especifica ninguna, por defecto se aplica: Si ha finalizado todas las Misiones

Selecciona una condición para añadir::

#ID	DESCRIPCIÓN
1	Si ha finalizado todas las Misiones

Botón para guardar todas las modificaciones sobre las Condiciones de Finalización de la Aventura.

A la que se cumpla una de las condiciones programadas, la Aventura Finaliza automáticamente.

Valor a introducir, según la condición de finalización seleccionada.

Botón para añadir una nueva condición, a las condiciones anteriores.

Valor de la condición, si aplica

+ Añadir condición

La Aventura finaliza automáticamente, según seis tipos de condiciones posibles.

Botón para borrar una Condición ya programada.

Se puede programar más de una condición para que una Aventura finalice automáticamente.

Selecciona una condición para añadir:

- Si ha finalizado todas las Misiones
- Si ha finalizado las siguientes Misiones
- Si ha finalizado el siguiente número de Misiones
- Si han transcurrido el siguiente número de segundos
- Si el jugador ha conseguido un total de puntos igual o mayor a
- Si el Clan ha conseguido un total de puntos igual o mayor a

Guardar condiciones

#ID	DESCRIPCIÓN	VALOR CONDICIÓN
1	Si ha finalizado todas las Misiones	
2	Si ha finalizado las siguientes Misiones	285, 286
4	Si han transcurrido el siguiente número de segundos	3600





Configuración de una Aventura (9 de 13)

Mapa
Mapa o lugar geográfico principal para esta Aventura

Tipo de mapa

Identificador

Mapa de imagen: (1200x1950):

Se pueden usar Recursos Gráficos que no sean Mapa, si el juego no requiere Mapas.

Eliminar Mapa

Botón para eliminar el Mapa.

Un Mapa puede ser un Recurso Gráfico o un Mapa Google Maps.

Los Recursos Gráficos en la zona del Componente Mapa pueden ser elementos del juego, como Pistas, Enigmas, etc.

Seleccione un tipo de Mapa...

Geolocalización

Mapa imagen

Nueva imagen

A nivel Aventura y Misión los Mapas no se pueden bloquear por Códigos Alfanuméricos ni Códigos QR

Identificador

Mapa

Tipo de localización

Geolocalización

Dirección

Dirección propuesta por Google Maps

Latitud

35.658127991111108

Longitud

139.698269000000010

Altitud

0

Color

#BD2D24

Centrar Mapa

Los Mapas Geoposicionados requieren de una Latitud y una Longitud.

Localización

Localización, Mapa imagen, QR o lugar geográfico principal

Identificador

Mapa

Tipo de localización

Geolocalización

Dirección

Dirección propuesta por Google Maps

Latitud

35.658127991111108

Longitud

139.698269000000010

Altitud

0

Color

#BD2D24

Centrar Mapa

Actualizar Localización

Eliminar Localización



Configuración de una Aventura (10 de 13)



Vista a Nivel Aventura, y su Mapa



Al seleccionar el Icono del Mapa, la Web App nos muestra la versión de Mapa que hemos creado en el Gamifier (Mapa Imagen o Mapa Geoposicionado)



Vista a Nivel Misión, y su Mapa



En los Mapas Geoposicionados, las posiciones Latitud / Longitud de los Retos, se muestran sobre un Mapa Google Maps en forma de lágrima invertida.

Los detalles del componente Mapa a Nivel Misión y Reto, se explican más adelante.



Configuración de una Aventura (11 de 13)

Seleccione un tipo de Mapa...

Geolocalización

Mapa imagen

Los componentes Mapa a Nivel Aventura y Misión que tengan Retos Geoposicionados, pueden heredar los puntos Geoposicionados y pintarlos en el Mapa de la Web App.



Mapa

Mapa o lugar geográfico principal para esta Aventura

Tipo de mapa

Un Componente Mapa siempre necesita un título.

Identificador

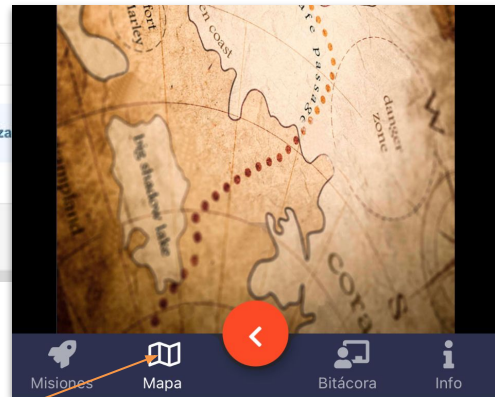
Título o identificador del mapa

Si no se asigna ningún Mapa, por defecto se generará uno a partir de los puntos geolocalizados de los Retos. Es necesario que **todos los Retos** tengan una Localización del tipo **Geolocaliza**

+ Crear Mapa y Vincular a la Aventura

Botón para crear el Mapa de una Aventura

El Componente Mapa a Nivel Aventura, también es accesible desde el Menú de la Aventura, una vez hemos empezado a jugar.





Configuración de una Aventura (12 de 13)

Las Aventuras pueden ser jugadas de dos maneras diferentes, Individual o Por Equipos.

Modo de Juego
Modo en el que se jugará esta Aventura: individual o en equipo.

Modo de Juego: Individual

Guardar Modo de Juego

Modo de Juego
Modo en el que se jugará esta Aventura: individual o en equipo.

Modo de Juego: En equipo

ID: 1 HERETICS 2 Miembros: 5

ID: 2 Sabre Team Yeah Miembros: 1

Vista del listado de Equipos, en el Gamifier.

Jugador/a

6:21

Clasificación

1	evajl76
2	Toni_Escab
3	Reuteman
4	Jarod
5	Miguelfrías
6	COLME
7	Olinda
8	Rinoiker
9	sapaburu
10	Noebcn
11	NachoT

Equipo

6:22

Ranking Global

1	Davids Clan	38.80%
2	Rogue Team	28.31%
3	Sabre Team Yeah	26.16%
4	HERETICS 2	24.76%
5	Mikes Clan 3	8.89%

Clasificación Global por Equipos

1	Toni_Escab
2	COLME
3	sapaburu
4	Noebcn
5	Enrique
6	Illorens82
7	Miranfu
8	JuliaAppro

La diferencia es, que en el juego Por Equipos, la Puntuación Individual de un/a jugador/a, se suma a la Puntuación del Equipo, y que en la vista Clasificación aparecen dos nuevos Elementos, la Clasificación dentro del Equipo y la Clasificación por Equipos.



Configuración de una Aventura (13 de 13)

Inicio > Aventura #80 > Clan #1

Clan: HERETICS 2

Clan #1

Descripción del Clan

La Descripción del Equipo (Clan) no se visualiza en ninguna parte de la Web App, sirve para propósitos de Storytelling y versiones Customizadas de la Web App.

Imagen del Logo (500x500):

Icono del Equipo (Clan)

Nombre del Equipo (Clan)

Descripción del Equipo (Clan)

Botón para guardar la configuración del Equipo (Clan)

Botón para eliminar el Equipo (Clan)

Miembros

Total Miembros:

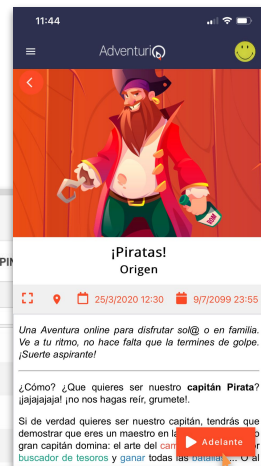
Solo se pueden añadir a este Clan aquellos usuarios que hayan añadido esta Aventura en su App mediante su Game ID

User I.d.	Acciones...	Av.	Nickname	E-Mail
3296			nikita	[Email]
4313			Mepollo	[Email]
4326			pikajosa21	[Email]
6932			dd1505	[Email]
6950			julie111	[Email]

Botón para desvincular un miembro del Equipo (Clan)

Botón para añadir un nuevo miembro al Equipo (Clan)

Filtros: Utilice el asterisco (*) como comodín en los filtros. P.e.: "ete".



Para poder añadir un jugador/a al Clan, este jugador/a debe haber empezado a jugar la Aventura.





Edición de una Misión





Configuración de una Misión (1 de 10)

Las Misiones tienen como función organizar los Retos de una Aventura.


Usar bloqueos para acceder a una Misión, nos permite controlar los “Tempos” de juego, permitiéndonos controlar cuándo queremos que un jugador/a pueda acceder a una Misión, y a su contenido.

El/la Game Designer usa las Misiones según el diseño de su juego, decidiendo si el acceso a la Misión está bloqueada, si es visible inicialmente, qué Retos componen la Misión, y si entrega Objetos al final de la misma.

Las Misiones son vitales para la organización narrativa de una Aventura. Las podemos usar como Capítulos, Etapas, Temporada, Fases, Niveles, etc.

El Componente Mapa de una Misión, puede ser una Imagen, un Mapa Google Maps con una posición Latitud/Longitud, o un conjunto de posiciones Latitud/Longitud, heredadas de los Retos que componen la Misión.

Podemos ordenar la visualización de las Misiones en la Web App

Misiones		Número de Retos que componen cada Misión	ID de la Misión. Importante para las Condiciones de Final de Aventura.	Nombre de la Misión y acceso a su edición.	Fecha de creación y última modificación.	Botón para crear una nueva Misión.
Misiones para recorrer los Retos de esta Aventura						+ Nueva
	Orden 1	 Retos: 11	ID: 285	Misión 1: El camuflaje	25-03-2020 16:42:19 06-09-2022 15:58:54	
	Orden 2	 Retos: 11	ID: 286	Misión 2: El tesoro	25-03-2020 16:47:58 06-09-2020 19:03:19	
	Orden 3	 Retos: 10	ID: 287	Misión 3: La huida	25-03-2020 16:48:57 19-07-2021 16:50:01	

Botón para eliminar una Misión. No Elimina los Retos que contiene. Solo los desenlaza de esa Misión.





Configuración de una Misión (2 de 10)

Las Misiones, como las Aventuras, tienen una página única donde se configura su comportamiento y sus contenidos.

Difieren de la configuración de una Aventura en que se puede programar su visibilidad, y se pueden otorgar Objetos (al finalizar la Misión)

Botón para volver a la configuración de la Aventura.

Misión 1: El camuflaje

Con este control, activamos el bloqueo de una Misión, por Código Alfanumérico o Código QR.

Ver Aventura

Aventura #122

Requiere código

☒ Código de acceso

El Código de bloqueo a la Misión puede ser un Código alfanumérico (números y letras) o un Código QR.

El participante debe de escribir uno de los códigos de acceso de más abajo o escanear el QR para acceder a la Misión.

Ron

Tamaño imágenes QR: - 150 +

Ron

Puedes insertar emojis haciendo clic en la carita, o copiando y pegando el icono directamente desde aquí:
Lista de emojis

Para descargar el QR en formato PNG, solo hay que seleccionar un tamaño y hacer clic encima del QR.

El sistema nos genera automáticamente los Códigos QR a partir de los Códigos alfanuméricos que introducimos. Para generar más de un QR, hay que introducir un nuevo Código, en una línea a parte.

Podemos ordenar la visualización de las Misiones en la Web App

Orden

1

Color

#2D324F

Podemos seleccionar un color para cada Misión. Será visible en los Puntos en el Mapa, si usamos Mapas Geoposicionados.





Configuración de una Misión (3 de 10)

Por defecto, las Misiones siempre son Visibles y Jugables.

La Misión es visible ☒

La Misión es jugable ☒

Aunque también podemos configurar que sean Visibles y/o Jugables a partir de cierto momento.

Imagen en el listado (100x100):

Imagen visible en el Listado de Misiones (100x100 pixels).



Imagen en la cabecera del detalle de la Misión (1200x640):

Imagen visible en la cabecera de la Misión (1200x640 pixels).



Audio descripción:

Audio descripción

Audio, en formato MP3, reproducible a nivel Misión.

Contenidos de la descripción de una Misión en la Web App, con su texto y su imagen.

Vista Descripción de una Misión.

Vista Retos de una Misión.

La Misión es visible ☐

La Misión es jugable ☐

Especifica la fecha a partir de la cual la Misión será visible

25/03/2020 4:42 PM

La Misión será jugable a partir de

25/03/2020 4:42 PM

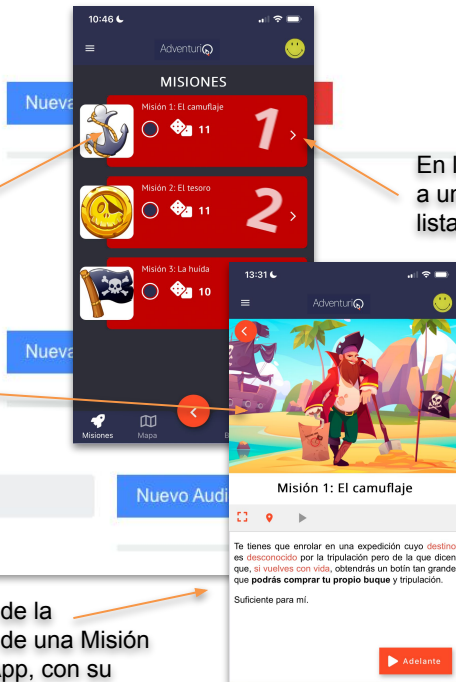
La Misión será jugable hasta

25/03/2020 4:42 PM

Es importante probar las diferentes opciones para validar la que más nos encaje en el diseño de nuestro juego.

En la Web App, se accede a una Misión desde el listado de Misiones.

Con el Botón Adelante, accedemos a la Lista de Retos de esa Misión.





Configuración de una Misión (4 de 10)

La Descripción de una Misión funciona de una manera muy parecida a la Descripción de una Aventura

Traducciones

+ Nueva Traducción

es

Título

Misión 1: El camuflaje

Descripción

Con este Botón,
eliminamos la traducción
seleccionada.

Eliminar Traducción

Guardar cabecera

Eliminar Misión

Botón para guardar la Configuración de una Misión.

Botón para Eliminar una Misión (no se eliminan los Retos enlazados a esa Misión)

Adventuri

Misión 1: El camuflaje

Te tienes que enrolar en una expedición cuyo destino es desconocido por la tripulación pero de la que dicen grande que podrás comprar tu propio buque y tripulación.

Suficiente para mí.

adelante



Configuración de una Misión (5 de 10)

Mapa
Mapa o lugar geográfico principal para esta Aventura

Tipo de mapa

Identificador

Mapa de imagen: (1200x1950):

Se pueden usar Recursos Gráficos que no sean Mapa, si el juego no requiere Mapas.

Eliminar Mapa

Botón para eliminar el Mapa.

Un Mapa puede ser un Recurso Gráfico o un Mapa Google Maps.

Los Recursos Gráficos en la zona del Componente Mapa pueden ser elementos del juego, como Pistas, Enigmas, etc.

Seleccione un tipo de Mapa...

Geolocalización

Mapa imagen

Nueva imagen

A nivel Aventura y Misión los Mapas no se pueden bloquear por Códigos Alfanuméricos ni Códigos QR

Identificador

Mapa

Tipo de localización

Geolocalización

Dirección

Dirección propuesta por Google Maps

Latitud

35.658127991111108

Longitud

139.698269000000010

Altitud

0

Color

#BD2D24

Centrar Mapa

Los Mapas Geoposicionados requieren de una Latitud y una Longitud.

Localización

Localización, Mapa imagen, QR o lugar geográfico principal

Identificador

Mapa

Tipo de localización

Geolocalización

Dirección

Dirección propuesta por Google Maps

Latitud

35.658127991111108

Longitud

139.698269000000010

Altitud

0

Color

#BD2D24

Centrar Mapa

Actualizar Localización

Eliminar Localización

A nivel Aventura, Misión y Reto, se tiene que crear el Recurso Mapa, aunque no se use como un Mapa.





Configuración de una Misión (6 de 10)

Las Recompensas (en breve se actualizará el nombre por "Objetos") són un Componente de juego, entregable al/la jugador/a, según ciertas circunstancias.

A nivel Misión, una Recompensa se entrega siempre. La única condición es terminar la Misión (hacer todos los Retos que están enlazados a esa Misión)

En las Recompensas a Nivel Misión existe otro Componente llamado "Llamada". Simula una llamada telefónica, usando el audio subido.

 **Recompensas**
Recompensas asociadas a esta Misión

Podemos crear más de una Recompensa, para que sean entregadas al final de la Misión.



Misión 1 completada

 **Recompensas**
Recompensas asociadas a esta Misión



Mapa del Tesoro



CAMUFLAJE

Botón para crear una nueva Recompensa.

[+ Nueva Recompensa](#)

Botón para eliminar una nueva Recompensa.




Para editar una Recompensa ya creada, hacer clic sobre el nombre de la Recompensa.





Configuración de una Misión (7 de 10)

 Misión 1 completada

Itinerario #285

Genera código único

Misión 1: El camuflaje

☐ Se asignará un código único cuando el participante consiga esta recompensa

Tipo de Recompensa

Traducciones de la Recompensa

es

Seleccione un tipo de Recompensa...

- Video
- Audio
- Imagen

Una Recompensa se puede configurar con contenido "Imagen", "Video" o "Audio".

JPG / PNG / GIF

MPG4

MP3

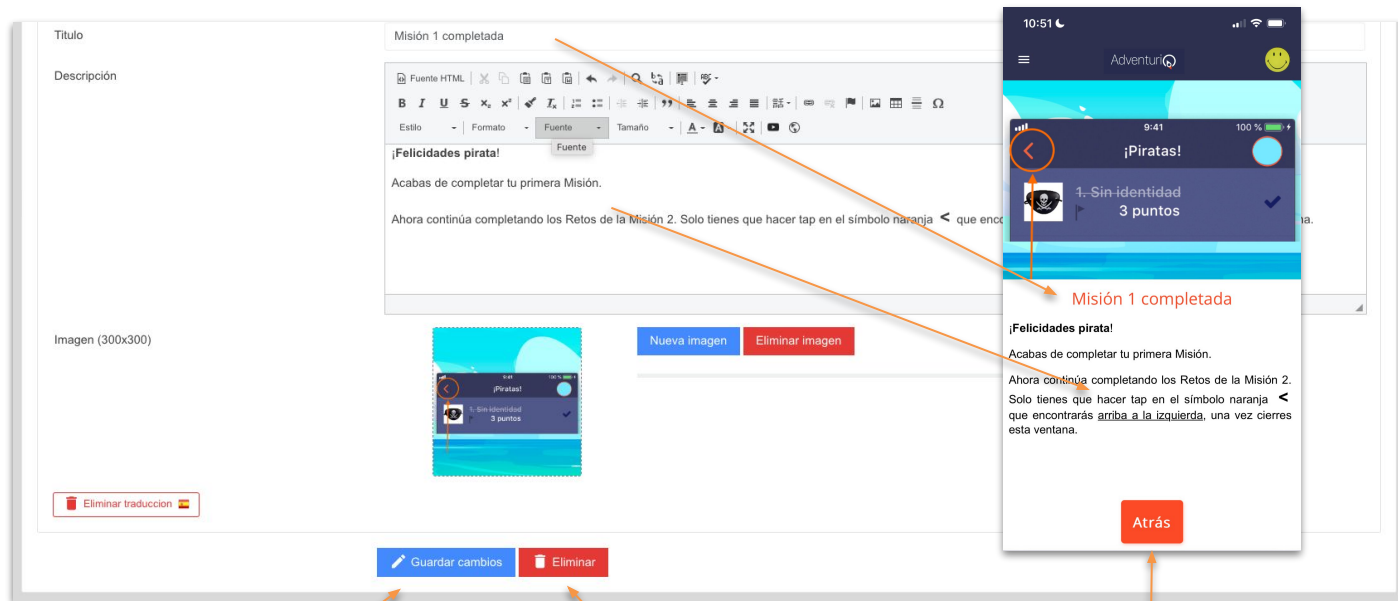
+ Nueva Traducción

A nivel Traducciones, funciona igual que cualquier caja de contenido.





Configuración de una Misión (8 de 10)



Botón para guardar la Configuración de una Recompensa.

Botón para Eliminar una Recompensa.

El Botón Atrás, en una Recompensa, nos devuelve al listado de Recompensas.





Configuración de una Misión (9 de 10)

La “Llamada” es un componente opcional en un Objeto a Nivel Misión (no existe este componente en los Objetos a Nivel de Reto).

Se entrega después del Objeto asociado a la “Llamada”.

Llamada
Cumplimente los datos básicos de la llamada: Nombre del autor o “figura” que llama, imagen que aparece como el “llamante”, y audio que va a escuchar.

Tipo de Notificación: Llamada

Traducciones de la Llamada

es

Nombre del personaje o autor: Pirata

Imagen: Nombre “Ficticio” que aparece en la pantalla de la “Llamada”.
Subir imagen | Cambiar | Eliminar
148751 / 148751 kB | 100%

Audio: Mensaje que se escuchará al “aceptar la llamada”.
Audio descripción | Nuevo Audio | Eliminar
00:00

Eliminar traducción es

Guardar cambios | Eliminar

Imagen que aparece en la pantalla de la “Llamada”.

Pantalla de “Llamada” entrante.

Pantalla de “Llamada” en curso (reproduciendo el audio asociado).





Configuración de una Misión (10 de 10)

Listado de Retos Enlazados a esta Misión.

Normalmente los Retos se crean a Nivel Aventura, y se enlazan a Nivel Misión.

Atajo para crear nuevos Retos.

Botón para Enlazar Retos a esta Misión.

Retos
Retos creados para esta Aventura

Orden Es Inicio Es Fin Sin identidad 25-03-2020 17:57:09 06-05-2020 19:18:13

Orden Es Inicio Es Fin Falta de personal 06-05-2020 19:18:13 14-10-2022 17:48

Orden Es Inicio Es Fin Tierra a la vista 07-05-2020 15:34:14 07-05-2020 15:42:41

Orden Es Inicio Es Fin El pergamino 07-05-2020 16:02:55 07-05-2020 16:24:03

Orden Es Inicio Es Fin Pañuelo Pirata 12-05-2020 16:59:22 12-05-2020 17:13:41

+ Nuevo Reto Enlazar Reto

Para editar un Reto ya creado, hacer clic sobre el nombre del Reto.

Botón para Desenlazar un Reto de una Misión.

Podemos ordenar como se visualizan los Retos dentro de una Misión.

Es Inicio y Es Fin, muestran unas banderitas sobre los Mapas Geolocalizados.

Guardar relaciones y orden

Vista de Retos ordenados, en una Misión.

En línea

Botón para Guardar Relaciones y Orden.



Edición de una Aventura II



Configuración de una Aventura (11 de 13)

Listado de Retos creados para esta Aventura.

Para que un Reto sea jugable, debe Enlazarse dentro de una Misión.

Aunque un Reto está enlazado a más de una Misión, solo se ejecutará una vez.

Botón para crear nuevos Retos en esta Aventura.

Retos

Retos creados para esta Aventura

+ Nuevo Reto



ID: 1981

Falta de personal

06-05-2020
19:43:59

14-10-2022
14:37:48



ID: 2056

Sable pirata

12-05-2020
17:18:13

12-05-2020
17:20:27



ID: 2055

Pañuelo Pirata

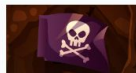
12-05-2020
16:59:22

12-05-2020
17:13:41



Las Misiones tienen como función organizar los Retos de una Aventura.

Para editar un Reto ya creado, hacer clic sobre el nombre del Reto.



ID: 2004

El mecanismo



Sin Misión

ID: 2003

MS2-P06-PR8

Un Reto sin Misión Asociada, nos informará de esta situación con este icono.

Esto significa que el Reto no será jugable, ya que no se podrá tener acceso a él.

No es ningún problema. Esta zona se usa como una gran bolsa de Retos, usados y sin usar.

Es el/la diseñador/a de una Aventura quien decidirá qué retos usar, de los que haya creado.





Configuración de una Aventura (12 de 13)

Existen 5 tipos de Restos, completamente configurables, para usar en una Aventura, tantas veces como sea necesario.



Preguntas Encadenadas

Lista de "n" pruebas de tipo Pregunta/Respuesta, en la que se enuncian preguntas, y el participante debe de seleccionar una o varias respuestas correctas posibles.

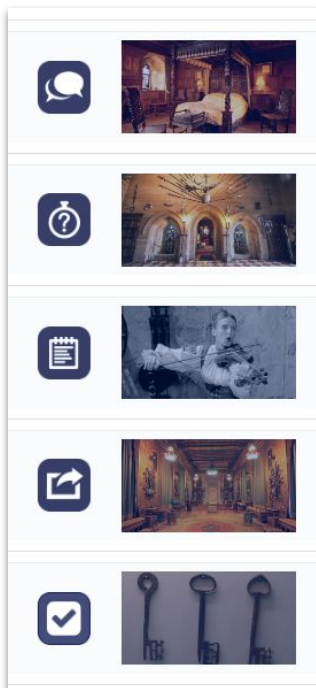




Respuesta Libre

Se enuncia una pregunta y el jugador debe de contestar dentro de una caja de texto. Se puede dar puntos simplemente por contestar, pero se debe de contrastar a posteriori la respuesta. Se envía un mail al jugador, con un código único generado por la plataforma, y el texto de su respuesta.








Pregunta / Respuesta

Reto en el que se enuncia una pregunta, y el participante debe de seleccionar la/s respuesta/s correcta/s de entre un conjunto de respuestas posibles.






Compartir Foto


El participante debe de tomar una foto (Selfie, pruebas pintar caras, ponerse un disfraz, ponerse un traje de seguridad, hacer una pirámide humana, etc) y se comparte automáticamente en la Galería de fotos de la propia Aventura. La Galería de fotos es accesible por tod@s l@s players.





Llamada a la Acción

Se enuncia una propuesta de acción que NO se valida automáticamente. Permite automatizar la propuesta de acción hacia el jugador o jugadora (dirígete a la salida Norte y consigue un globo de color rojo, pregunta el nombre a algún miembro de otro equipo, etc).







Configuración de una Aventura (13 de 13)



Un POI o Punto de Interés (Point of Interest) es información de interés que aparece en un Mapa Geolocalizado, pero sin interacción con el/la Jugador/a.

Comparte con el resto de elementos de una Aventura la opción de customizar un Título, una Descripción, una Imagen y un Mapa Geolocalizado.

POIs

Puntos de interés creados para esta Aventura

+ Nuevo POI:




ID: 95

Punto de Interés

Para editar un POI ya creado, hacer clic sobre el nombre del la POI.

18-10-2022
17:31:22

18-10-2022
17:31:51



Punto de Interés

Ver Aventura

Aventura #122

Imagen en el estado (100x100):

Imagen en el estado (1200x640):

Nueva imagen

Eliminar imagen

Traducciones del Detalle del POI

es

Título

Descripción

Punto de Interés

Estado: Finalizado Punto de Interés Variable Imagen Mapa

Punto de Interés en un recordatorio con Mapa

Eliminar traducción

Guardar colección del POI

Eliminar POI

Localización

Localización, Mapa, imagen, QR o lugar geográfico principal

Identificador

Tipo de localización

Dirección

Latitud

Longitud

Mapa

Geolocalización

Dirección propuesta por Google Maps

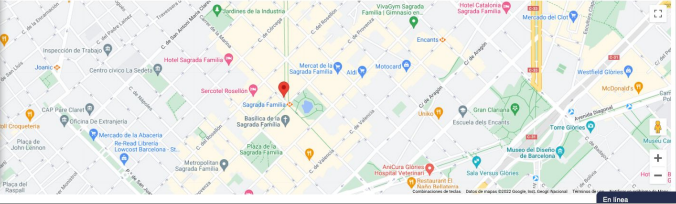
41.404724

2.174279

0

MBDZD24

Ver Mapa







Edición de un Reto





Configuración de un Reto (1 de 12)

Existen 5 tipos de Restos, completamente configurables, para usar en una Aventura, tantas veces como sea necesario.



Preguntas Encadenadas

Lista de "n" pruebas de tipo Pregunta/Respuesta, en la que se enuncian preguntas, y el participante debe de seleccionar una o varias respuestas correctas posibles.

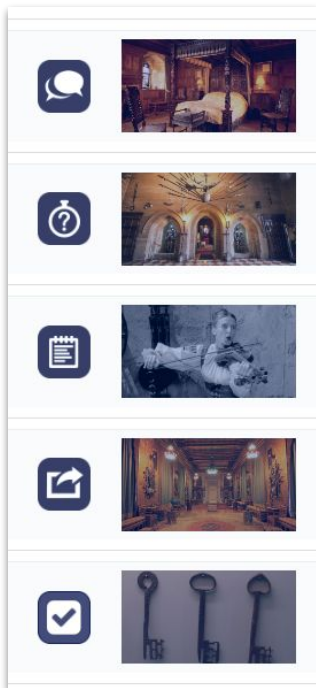





Respuesta Libre

Se enuncia una pregunta y el jugador debe de contestar dentro de una caja de texto. Se puede dar puntos simplemente por contestar, pero se debe de contrastar a posteriori la respuesta. Se envía un mail al jugador, con un código único generado por la plataforma, y el texto de su respuesta.








Pregunta / Respuesta

Reto en el que se enuncia una pregunta, y el participante debe de seleccionar la/s respuesta/s correcta/s de entre un conjunto de respuestas posibles.






Compartir Foto


El participante debe de tomar una foto (Selfie, pruebas pintar caras, ponerse un disfraz, ponerse un traje de seguridad, hacer una pirámide humana, etc) y se comparte automáticamente en la Galería de fotos de la propia Aventura. La Galería de fotos es accesible por tod@s l@s players.





Llamada a la Acción

Se enuncia una propuesta de acción que NO se valida automáticamente. Permite automatizar la propuesta de acción hacia el jugador o jugadora (dirígete a la salida Norte y consigue un globo de color rojo, pregunta el nombre a algún miembro de otro equipo, etc).







Configuración de un Reto (2 de 12)

Los Retos són las Mecánicas de juego que AdventuriQ pone a disposición para construir la Dinámica de un juego (a parte de los espacios para contenido Narrativo, de las Recompensas y de los sistemas de bloqueo).

Són los momentos de juego donde el sistema puede otorgar puntos (tanto visibles para la jugadora, como solo visible a nivel de Métricas, para juegos no puntuables o no competitivos), y entregar Recompensas (Objetos que se pueden usar para un sin fin de posibilidades)

Los Retos, como el resto de componentes principales (como la Configuración de la Aventura, de una Misión, o de una Recompensa), tienen unas estructuras muy definidas. Cabecera (común a todos los Retos), Mapa, Recompensas (opcional), y la zona de configuración de la Mecánica específica de cada Reto.

Apartado de Título y Descripción, hasta en 10 Idiomas.

Cabecera de la Mecánica del Reto, opciones de Feedback al/la Jugador/a, Puntuación (común a los 5 tipos de Reto).





Configuración de un Reto (3 de 12)

Los Retos, como las Misiones y las Aventuras, tienen una página única donde se configura su comportamiento y sus contenidos.

Esta zona es común a todos los Retos, excepto para la Mecánica de Pregunta / Respuesta, que nos permite crear un Límite de Tiempo.

Botón para volver a la configuración de la Aventura.

 Deambulando por cubierta

Código para controlar la creación de Retos
(solo sirve a nivel de codificación para los/las diseñadores/as).



Aventura #122

¡Piratas!

Código interno de localización del Reto

Debe de empezar con letra, P.e.: PR-001

Requiere localización

☐ El participante debe de estar en el sitio físicamente a una distancia mínima de

100

Si el componente Mapa se crea con las opciones de Geoposición, este control nos permite configurar a la distancia que tiene que estar un jugador/a para que se desbloquee el Reto.

Cuenta atrás (en segundos)

-1

Imagen listado (100x100):



Nueva imagen Eliminar imagen

Imagen visible en el Listado de Retos (100x100 pixels).

Imagen en la cabecera (Detalle) (1200x640):



Nueva imagen Eliminar imagen

Imagen visible en la cabecera del Reto (1200x640 pixels).

Audio descripción:

Selección tu respuesta 23

¿Cómo se llama el artículo comúnmente usado por los piratas para ocultar uno de sus ojos?

☐ Parche

Audio descripción

Nuevo Audio

Audio, en formato MP3, reproducible a nivel Reto.





Poniendo un número positivo en este campo configuramos la cuenta atrás, solo para la ejecución de este Reto (opción solo para Retos tipo Pregunta / Respuesta).





Todas las cajas de Descripción permiten su configuración en HTML y la incrustación de iFrames (como Youtube).



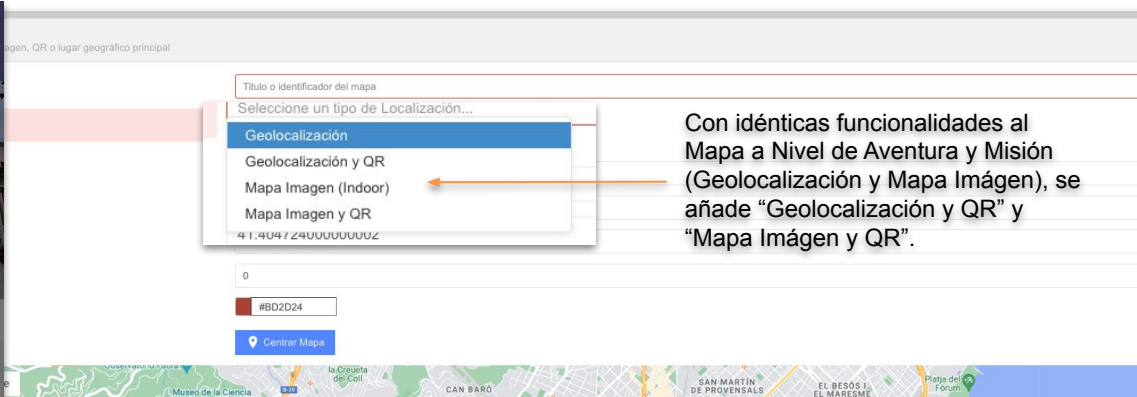
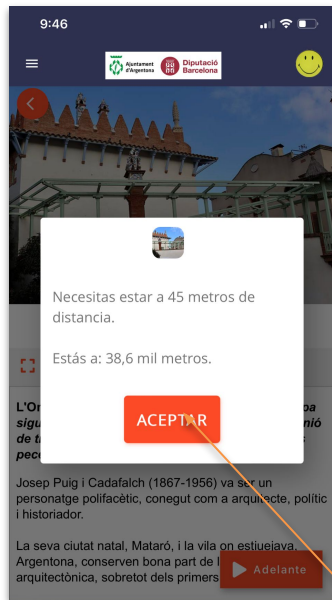
Configuración de un Reto (4 de 12)

En los Retos, las opciones de Bloqueo aumentan. Los bloqueos són siempre opcionales.

Podemos bloquear el acceso al Reto por un Código Alfanumérico o un Código QR, como en el acceso a las Misiones.

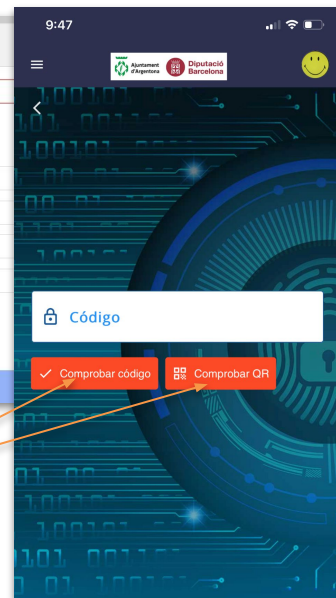
Y añadimos el Bloqueo por distancia a un punto geográfico concreto, usando el GPS de los dispositivos móviles.

En los Retos, la funcionalidad de Bloqueo se gestiona usando el componente Mapa.



Con las opciones “Geolocalización y QR” y “Mapa Imagen y QR”, hacemos que, a parte de las anteriores funcionalidades (Mapa Imagen y Geolocalización), se cree un Bloqueo Automático por Código Alfanumérico / Código QR.

Combinado con el Bloqueo por distancia, control accesible desde la Cabecera del Reto, podemos hacer combinaciones diferentes. Un ejemplo puede ser llevar a un/a jugador/a hasta un punto geográfico, obligar a que esté a X metros de distancia, y luego pedirle un Código Alfanumérico (el nombre de una estatua), o que escanee un Código QR que puede estar dentro de un Local.





Configuración de un Reto (5 de 12)

Las Recompensas a Nivel de Reto se diferencian a las de Nivel Misión en que són configurables (condiciones de entrega de la Recompensa) y no tienen la opción de "Llamada".

Se configuran igual que una Recompensa a Nivel de Misión.

Igual que las Condiciones de final de Aventura, solo que se cumpla una opción, ya se entrega la Recompensa.

PISTA J

Itinerario #285

Reto #1783

Tipo de Recompensa

Traducciones de la Recompensa

es

Título

Descripción

Misión 1: El camuflaje

Sin Identificación

Imagen

Condiciones de Obtención de la Recompensa

Si no se añade ninguna, la Recompensa se obtendrá siempre. Si se pone una o más de una condición, se tendrá que cumplir una o más de ellas.

Selecciona una condición para añadir:

Selecciona una condición para añadir:

Valor de la condición, si aplica

+ Añadir condición

#ID DESCRIPCIÓN VALOR CONDICIÓN ACCIONES

Guardar condiciones

Siempre

Si ha acertado

Si no ha acertado

Si el #id de la respuesta es

Si puntos obtenidos son =

Si puntos obtenidos son <

Si puntos obtenidos son <=

Selecciona una condición para añadir:

Si puntos obtenidos son <=

Si puntos obtenidos son >

Si puntos obtenidos son >

Si puntos obtenidos son >=

Si tiempo que ha transcurrido >= (en segundos)

Si tiempo transcurrido <= (en segundos)

Nunca

Dar hasta un máximo de "n" (especificar la cantidad)

Selecciona una condición para añadir:

Valor a introducir, según la Condición de entrega seleccionada.

Botón para añadir una nueva Condición, a las Condiciones anteriores.

En AdventuriQ, siempre hay que guardar las modificaciones de manera manual.

La opción "Siempre" es la que está activa por defecto.

La opción "Nunca" nos sirve para desactivar Recompensas, pero no borrarlas del sistema.

Las opciones disponibles para la configuración de la entrega de una Recompensa són múltiples.

La opción "Dar un máximo de n" nos permite entregar Recompensas accionables en el mundo real (Solo entregar 10 camisetas, para entregar en el punto de información).



Configuración de un Reto (6 de 12)

Esta es la Mecánica particular de los Retos Pregunta / Respuesta.

Reto tipo Pregunta / Respuesta(s)



Pregunta / Respuesta

Cumplimente los datos concretos de la mecánica de este Reto.

☆ Puntos si acierta Los Puntos otorgados pueden ser negativos, tanto si se acierta como si se falla.

☆ Puntos si falla

Puntos otorgados si se acierta.

Puntos otorgados si se falla.

☐ Mostrar la respuesta correcta si se falla

☐ Es Multirespuesta: se deben de marcar TODAS las respuesta correctas para considerar que ha acertado

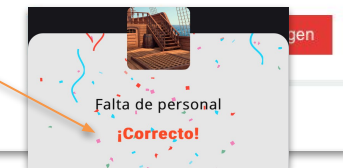
☒ Mostrar las respuestas en orden aleatorio

☒ Mostrar Correcto! o Incorrecto! en la pantalla de feedback.

Imagen en la cabecera (1200x640):



Imagen visible en la Mecánica del Reto (1200x640 pixels). Puede ser diferente a la Imagen de la Cabecera del Reto.



Se usa en las Aventuras de base narrativa, siempre que las opciones que responda un/a jugador/a sean correctas.



Se usa en proyectos Educativos, donde es importante que el/la jugadora "se lleve" la respuesta correcta.

☒ Es correcta Garfio

☐ Es correcta Alcachofa

☒ Es correcta Parche

☐ Es correcta Pata de palo

Un Reto Pregunta / Respuesta puede tener varias respuestas válidas. Podemos decidir como diseñadores/as que con solo seleccionar una hay suficiente. Pero si queremos que seleccionen "Todas" las correctas, tenemos que activar el control "Es Multirespuesta"



Configuración de un Reto (7 de 12)

Esta es la Mecánica particular de los Retos Pregunta / Respuesta.

Reto tipo Pregunta / Respuesta(s)

Como el resto de contenidos textuales, pueden tener contenidos hasta en 10 idiomas diferentes.

Traducciones

+ Nueva Traducción

es

Enunciado pregunta

¿Cómo se llama el artilugio comúnmente usado por los piratas para ocultar uno de sus ojos?

Respuestas:

+ Añadir Respuesta

Podemos añadir tantas respuestas como queramos.

Seleccionamos las respuestas correctas, que pueden ser una, más de una, incluso todas.

☐ Es correcta Garfio

☐ Es correcta Alcachofa

☒ Es correcta Parche

☐ Es correcta Pata de palo

Estos identificadores se usan en las Métricas de la Aventura, para controlar qué respuestas seleccionan nuestros/as jugadores/as, y para entregar recompensas basadas en IDs de Respuestas.

Si ha acertado

Si no ha acertado

Si el #id de la respuesta es

#id: 5329

#id: 5330

#id: 5331

#id: 5332

Botón para eliminar una Respuesta.

Eliminar traducción

Guardar cambios

Eliminar mecánica Pregunta / Respuesta

2020-05-14 18:57:44

2020-05-14 19:00:13

isbelsam

1: 5935 2: 5943 3: 5947 4: 5955

En AdventuriQ, siempre hay que guardar las modificaciones de manera manual.

Eliminar Mecánicas las Elimina definitivamente del sistema (incluidas las vinculadas a una Misión).






Configuración de un Reto (8 de 12)

Esta es la Mecánica particular de los Retos Llamada a la Acción.

Reto tipo Llamada a la Acción

El Reto Llamada a la Acción es muy fácil de configurar, pero muy poderoso en su cometido.


Nos permite dar instrucciones al/la jugador/a para que haga algo fuera de AdventuriQ, permitiendo llevar la Aventura al mundo analógico.

☒ Llamada a la Acción
Cumplimente los datos concretos de la mecánica de este Reto.

Puntos que se otorgan si el/la jugadora accede al Reto.

☆ Puntos si hace la llamada a la acción

Imagen en la cabecera (1200x640):


[Nueva imagen](#) [Eliminar imagen](#)

Como el resto de contenidos textuales, pueden tener contenidos hasta en 10 idiomas diferentes.






































Imagen visible en la Mecánica del Reto (1200x640 pixels). Puede ser diferente a la Imagen de la Cabecera del Reto.

[+ Nueva Traducción](#)

Traducciones



Frase que leerá el jugador cuando desbloquee el Reto:

Fuente HTML |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 

Estilo

Formato

Fuente

Tamaño

A

Color

Link

Image

Video

Table

Table of contents

Fullscreen

Print

Share

Fullscreen

Print

Share

¡Felicidades pirata!

Ahora si quieres hazte una foto con el pañuelo pirata puesta en tu cabeza, y compártela en tus redes favoritas con el hashtag:

#adventuriq #piratas

Por hacer este reto pirata recibirás 5 puntos :)

[Eliminar traducción](#)

[Guardar cambios](#) [Eliminar mecánica](#)

En línea

58



Configuración de un Reto (9 de 12)

Esta es la Mecánica particular de los Retos Respuesta Libre.

Reto tipo Respuesta Libre

El Reto Respuesta Libre nos permite llamar a la creatividad escrita al/la jugador/a. Se formula un texto, si hace falta en forma de pregunta, y el/la jugador/a puede escribir su respuesta libremente.

Luego, en la vista Game Board de las Métricas de la Aventura, podemos recuperar lo que han escrito (según las necesidades de nuestro juego)

El sistema envía una copia al correo del/la jugadora, para que pueda recuperar lo que escribió.



Respuesta Libre
Cumplimente los datos concretos de la mecánica

Puntos que se otorgan si el/la jugadora Responde al Enunciado de la Pregunta.

Puntos que se otorgan si el/la jugadora NO Responde al Enunciado de la Pregunta.

☆ Puntos si responde 4

☆ Puntos si no responde 1

Imagen en la cabecera (1200x640):



[Nueva imagen](#) [Eliminar imagen](#)

Traducciones

es en

+ Nueva Traducción

Enunciado pregunta

¿En qué consiste la potencia de la prueba RESPUESTA LIBRE?

Vista del Game Board con respuestas a esta Respuesta Libre.

[Eliminar traducción](#)

[Guardar cambios](#) [Eliminar mecánica Respuesta Libre](#)

Acción	Puntuación
Respuesta: En que la gente puede expresarse sin limitaciones.	4,00
Respuesta: vamos	4,00
Respuesta: No lo seeees	4,00
Respuesta: En escribir lo que te de la gana	4,00
Respuesta: Puede dar mucha información anonimamente	4,00





Configuración de un Reto (10 de 12)

Esta es la Mecánica particular de los Retos Compartir Foto.

Reto tipo Compartir Foto

El Reto Compartir foto permite a el/la jugador/a tomar una foto o cargarla des del dispositivo donde esté jugando, y Compartirla en la Galería de Fotos de la Aventura.

Són fotos que solo los/las jugadores/as de la Aventura podrán ver.

Nos permite trabajar la creatividad y poder compartirla.

El proceso de compartir la imagen es completamente guiado, en 3 fases.

Dependiendo del dispositivo donde se juegue, nos dará más opciones de como conseguir la imagen a compartir.





Configuración de un Reto (11 de 12)

Esta es la Mecánica particular de los Retos Preguntas Encadenadas.

Reto tipo Preguntas Encadenadas

Los Retos Preguntas Encadenadas solo pueden encadenar Retos de tipo Pregunta / Respuesta.

Los Retos Preguntas Encadenadas són los únicos que pueden otorgar puntos Extra por ir rápido en el momento de responder las Preguntas.

+ Porcentaje de puntos extra a sumar (solo si acierta) en función del tiempo que tarde

Porcentaje del total de Puntos a sumar si aciertan cada Pregunta/Respuesta según el Tiempo que tarda el usuario en contestar. Si responde rapidísimo se le dará el total del porcentaje de Puntos aquí asignado.

Porcentaje de puntos a sumar (si acierta): 25%

0 25 100

Este control desplazable indica el % extra de puntos que se otorga, sobre la puntuación conseguida respondiendo los Retos Pregunta / Respuesta asociados.

Guardar porcentaje

Los Retos Preguntas Encadenadas se pueden entender como un "Saco" de Retos Pregunta / Respuesta, entregados al/la jugadora de manera continua (sin feedback intermedio), y con una puntuación final única, basada en los puntos obtenidos por cada Pregunta, más un % configurable, sobre el tiempo total invertido en responder todas las Preguntas.

Podemos ordenar la entrega de las Preguntas en el Reto Preguntas Encadenadas..

orden			
1			MS2-P06-PR1
2			MS2-P06-PR2
3			MS2-P06-PR3
4			MS2-P06-PR4
orden			

Podemos incluir tantos Retos Pregunta / Respuesta como queramos.

Solo se usará la Mecánica del Reto Pregunta Respuesta. La información de la cabecera del Reto no se usará.

No tiene sentido usar Recompensas en Retos Pregunta / Respuesta que usaremos en Retos tipo Preguntas Encadenadas.





Configuración de un Reto (12 de 12)

Esta es la Mecánica particular de los Retos Preguntas Encadenadas.

Reto tipo Preguntas Encadenadas

Los Retos Preguntas Encadenadas solo pueden encadenar Retos de tipo Pregunta / Respuesta.

Botón para Añadir/Enlazar Retos Pregunta / Respuesta a un Reto Preguntas Encadenadas..

★ Retos Relacionados
Retos de tipo Pregunta/Respuesta relacionados con este.

+ Prueba_NuevaPR + Añadir Pregunta/Resp.

☒ Preguntas a mostrar 0 Si el valor es 0, se incluirán TODAS las Preguntas enlazadas.

☒ Orden de las preguntas ☒ Mostrar ordenadas. Si se desmarca, las preguntas saldrán a cada jugador en orden ALEATORIO.

Podemos aleatorizar el número de Preguntas presentadas (por ejemplo, si ponemos 3 como valor, entonces del “saco” de 6 posibles Preguntas, el/la jugador/a sólo respondería a 3 preguntas en total)

Listado de Retos Pregunta / Respuesta ya enlazados a este Reto Preguntas Encadenadas.

orden				
1		MS2-P06-PR1		
2		MS2-P06-PR2	08-05-2020 10:52:16	
3		MS2-P06-PR3	08-05-2020 10:57:29	
4		MS2-P06-PR4	08-05-2020 11:00:10	
5		MS2-P06-PR5	08-05-2020 11:03:58	

★ Selecciona Reto

Id	Itinerario Id	Título	Descripción
1783	285	Sin identidad	Nadie en el puerto debe verme, me interesa estudiar las
1981	285	Falta de personal	Bien, de momento el contramaestre me ha contratado,
2030	287	En el puerto	Por fin llegamos a puerto, ¡sanos y salvos!
2029	287	Por los pelos	Conseguimos que el pulpo gigante suelte nuestro barco.
2028	287	El tentáculo	De repente nuestra fragata empieza a subir olas de casi 20
2027	287	A cañonazos (ellos)	El otro navío no se hunde... ¡parece indestructible!
2022	287	A cañonazos (nosotros)	El otro buque ya nos pisa los talones.
2011	287	Nos atacan	¿Qué es esa sombra que diviso a lo lejos?
2012	287	Alerta	¡Din, dong! ¡Din, dong! Mary Read toca la campana de
2010	287	Celebración a bordo	¡A beber Grog! -manda el capitán-

1 - 10 of 29 items

Seleccionar Cancelar

Si se presentan al/la jugador/a menos preguntas de las que el Reto dispone, los/las jugadoras responderán a Preguntas diferentes.

Botón para desenlazar un Reto Pregunta / Respuesta.

Al seleccionar el Botón para Añadir/Enlazar Retos Pregunta / Respuesta nos aparece un listado con los posibles Retos a usar, y si ya están o no usándose en otra Misión (Itinerario).





Edición de una Recompensa





Configuración de una Recompensa (1 de 4)

Las Recompensas (en breve se actualizará el nombre por "Objetos") són un Componente de juego, entregable al/la jugador/a, según ciertas circunstancias.

A nivel Misión, una Recompensa se entrega siempre. La única condición es terminar la Misión (hacer todos los Retos que están enlazados a esa Misión)

En las Recompensas a Nivel Misión existe otro Componente llamado "Llamada". Simula una llamada telefónica, usando el audio subido.

 **Recompensas**
Recompensas asociadas a esta Misión

Podemos crear más de una Recompensa, para que sean entregadas al final de la Misión.



Misión 1 completada

 **Recompensas**
Recompensas asociadas a esta Misión



Mapa del Tesoro



CAMUFLAJE

Botón para crear una nueva Recompensa.

[+ Nueva Recompensa](#)

Botón para eliminar una nueva Recompensa.




Para editar una Recompensa ya creada, hacer clic sobre el nombre de la Recompensa.





Configuración de una Recompensa (2de4)

 Misión 1 completada

Itinerario #285

Genera código único

Misión 1: El camuflaje

☐ Se asignará un código único cuando el participante consiga esta recompensa

Tipo de Recompensa

Traducciones de la Recompensa

es

Seleccione un tipo de Recompensa...

- Video
- Audio
- Imagen

Una Recompensa se puede configurar con contenido "Imagen", "Video" o "Audio".

JPG / PNG / GIF

MPG4

MP3

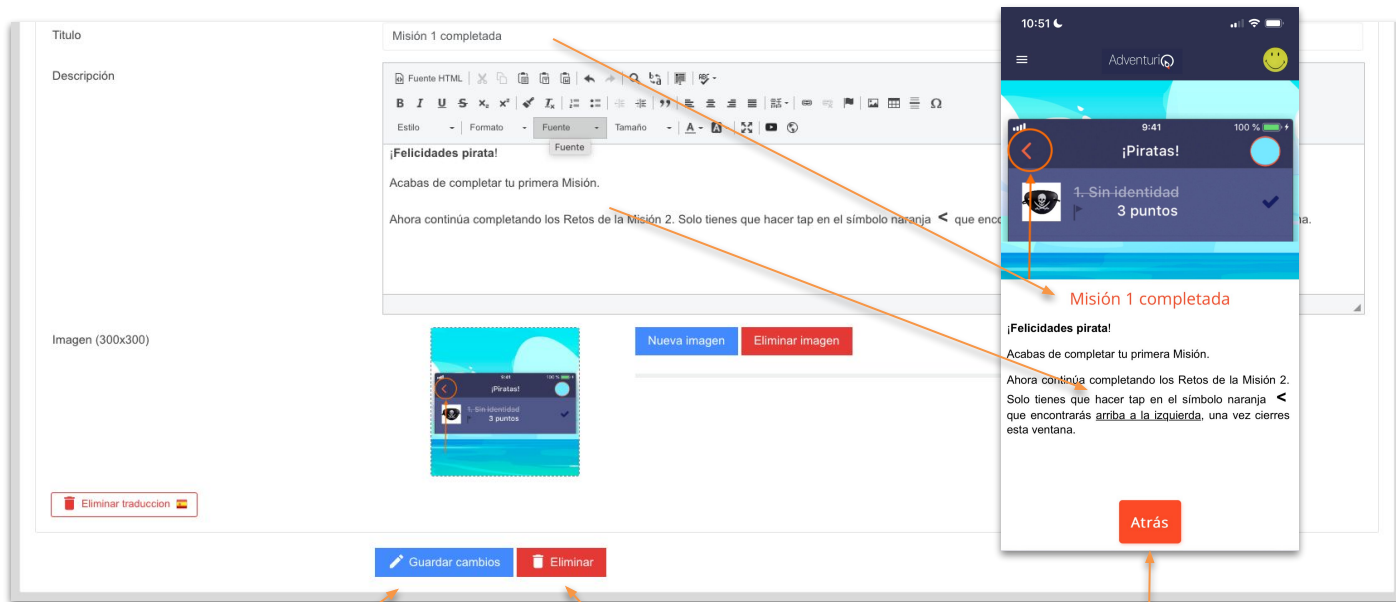
+ Nueva Traducción

A nivel Traducciones, funciona igual que cualquier caja de contenido.





Configuración de una Recompensa (3de4)



Botón para guardar la Configuración de una Recompensa.

Botón para Eliminar una Recompensa.

El Botón Atrás, en una Recompensa, nos devuelve al listado de Recompensas.





Configuración de una Recompensa (4de4)

Las Recompensas a Nivel de Reto se diferencian a las de Nivel Misión en que són configurables (condiciones de entrega de la Recompensa) y no tienen la opción de "Llamada".

Se configuran igual que una Recompensa a Nivel de Misión.

Igual que las Condiciones de final de Aventura, solo que se cumpla una opción, ya se entrega la Recompensa.

PISTA J

Itinerario #285

Reto #1783

Tipo de Recompensa

Traducciones de la Recompensa

es

Título

PISTA J

Descripción

Misión 1: El camuflaje

Sin identidad

Imagen

Condiciones de Obtención de la Recompensa

Si no se añade ninguna, la Recompensa se obtendrá siempre. Si se pone una o más de una condición, se tendrá que cumplir una o más de ellas.

Selecciona una condición para añadir:

Selecciona una condición para añadir:

Valor de la condición, si aplica

+ Añadir condición

#ID DESCRIPCIÓN VALOR CONDICIÓN ACCIONES

Guardar condiciones

Siempre

Si ha acertado

Si no ha acertado

Si el #id de la respuesta es

Si puntos obtenidos son =

Si puntos obtenidos son <

Si puntos obtenidos son <=

Selecciona una condición para

Si puntos obtenidos son <=

Si puntos obtenidos son >

Si puntos obtenidos son >

Si puntos obtenidos son >=

Si tiempo que ha transcurrido >= (en segundos)

Si tiempo transcurrido <= (en segundos)

Nunca

Dar hasta un máximo de "n" (especificar la cantidad)

Valor a introducir, según la Condición de entrega seleccionada.

Botón para añadir una nueva Condición, a las Condiciones anteriores.

En AdventuriQ, siempre hay que guardar las modificaciones de manera manual.

La opción "Siempre" es la que está activa por defecto.

Las opciones disponibles para la configuración de la entrega de una Recompensa són múltiples.

La opción "Nunca" nos sirve para desactivar Recompensas, pero no borrarlas del sistema.

La opción "Dar un máximo de n" nos permite entregar Recompensas accionables en el mundo real (Solo entregar 10 camisetas, para entregar en el punto de información).



Métricas de una Aventura





Métricas de una Aventura (1 de 2)



Desde la Configuración de una Aventura, podemos acceder a las dos vistas sobre las Métricas del juego.

El Botón Raze nos permite eliminar todos los estados de juego. CUIDADO, no hay vuelta atrás! Es recomendable descargar las Métricas de la Aventura, si hay datos de juego real. Es una herramienta interesante cuando se hace se quiere hacer un Reset del Juego, o cuando se está testeando.

Los Botones Eliminar mis jugadas y Eliminar mis recompensas sirven para poder rejugar la Aventura por parte del Game Master y Game Designer de la Aventura.

El Botón Clasificación, nos da una vista basada en los/las jugadores/as. Un listado ordenado de las Métricas por jugador/a.

Es información en tiempo real, solo hay que refrescar la página para tener la última actualización.

Información descargable en formato tabulado.



Nos permite publicar una URL con el Ranking Top Ten del juego, ya en marcha.

El Botón Game Board, nos da una vista basada en los Retos que componen la Aventura. Nos permite un acceso rápido a cada Reto, y poder ver cómo se comportan los/las jugadores/as hasta ese momento.

Es información en tiempo real, solo hay que refrescar la página para tener la última actualización.

Información descargable en formato tabulado.





Métricas de una Aventura (2 de 2)

¡Piratas!
Origen

Clasificación
Total jugadores: 231

Solo Players ☒ Han añadido la Aventura ☐ No han jugado aún ☐

Sincronizar Clasificación

User I.:	Acciones	Pos	Av.:	Nicknam.:	Nombre	E-Mail	Fecha Ult. Jugada	Pruebas Real.:	Puntos Prue.:	Puntos Ti.
9802				Irina2013	Irina Garc...	irina.gado.2013@gmail.com	2022-01-05 20:47:11	32		
10850				xavih	hernande...	xabiquerda@gmail.com	2022-05-03 18:07:03	32		
6097				Ranaway	Ander Ola...	ander_olalla@yahoo.es	2020-11-09 14:59:01	32		
10021				carlos ism...	Medina S...	carlos.ismael.medina.sanchez...	2022-03-28 19:05:42	32		
1138				evajl76	Eva Jorqu...	evajl76@gmail.com	2020-05-31 19:37:09	32		
6635				VOV	VOV	vicomelastimoparasentirmeviv...	2021-01-15 16:19:25	32		
4785				Marerel	Maribel B...	arienmaribel@hotmail.com	2020-08-31 21:42:34	32		
9793				Irina i Alexia	Conxi Pe...	conxipenya@inspineda.com	2022-01-05 20:47:14	32		
7754				MrsMojo	Noa de Pr...	noa.dph@gmail.com	2021-06-17 15:17:41	32		

Vista Clasificación.

Botones para descargar formatos tabulados de las Métricas de una Aventura.

Jugadores

231 Jugadores

Jugadores participando

Exportar a EXCEL

Limpiar todos los filtros

Exportar todo como XLSX

Exportar todo como XLSB

Columnas:

- ☒ User Id
- ☒ Acciones
- ☒ Pos
- ☒ Avatar
- ☒ Nickname
- ☒ Nombre
- ☒ E-Mail
- ☒ Fecha Ult. Jugada

97,40

Jugadores participando

Participación en este Reto

Detalle de los estados de Juego

Vista Game Board.





Fin

