

Муниципальное бюджетное учреждение культуры
«Централизованная библиотечная система городского округа город Выкса»

Методико-библиографический отдел

**Инструкция по работе в прикладной
программе izi TRAVEL
на примере
квест-игры «Пешком в историю города»**

Выкса, 2023

Инструкция по работе в прикладной программе iziTRAVEL на примере квест-игры «Пешком в историю города»: инструкция / сост. И.А.Зуева; методико-библиографический отдел; Центральная библиотека. – Выкса, 2023. – 18 с.

Краеведческая деятельность – одно из важнейших направлений деятельности публичных библиотек.

Новым направлением в библиотечном краеведении становится деятельность, направленная на развитие внутреннего туризма.

Одним из инструментов способствующих активному продвижению брендингу территорий и привлечению молодежи является сервис для создания интерактивных мобильных путеводителей и аудиогидов **izi.TRAVEL**.

Библиотеки обладают необходимыми информационными ресурсами для создания аудиогидов: краеведческим фондом, справочно-библиографическим аппаратом, электронной базой данных и др. Это дает возможность познакомиться с историей, культурой, традициями, достопримечательностями территории, выявить важнейшие туристические объекты.

На платформе **izi.TRAVEL** библиотеки, используя накопленный краеведческий материал, могут создавать аудиотуры: по городу (поселку и др. населенном пункте); квесты (разновидность тура, ориентирована на игру, приключение); аудиоистории к фотопроизведениям.

Например, коллектив авторов, ГАУК НСО Новосибирской государственной областной научной библиотеки принял участие в грантовом конкурсе с проектом, в основе которого аудиотуры, размещенные на сервисе мультимедийных гидов **izi.TRAVEL**.

Краткое описание проекта: проект представляет собой серию аудиотуров по улицам Новосибирска, созданную профессионалами – краеведами с опорой на редкие и уникальные источники информации о городе. В продукте применены современные средства виртуализации экскурсионной деятельности. Если человек захочет пройти по предлагаемым маршрутам пешком, его смартфон сам начнет рассказ при приближении к достопримечательности: маршрут снабжен геометками. Экскурсию можно также посетить не выходя из дома, с любого компьютера, ноутбука, планшета: все пункты маршрута нанесены на карту, аудиофайлы дублируются текстом, тексты проиллюстрированы фотографиями. Проект дает возможность предлагать тематические аудио-экскурсии по Новосибирску, не ограничиваясь количеством маршрутов.

Механизм и этапы реализации проекта:

1. Составление списка экскурсионных маршрутов, назначение достопримечательностей на маршруте, определение последовательности прохождения достопримечательностей;
2. Подбор материала из фонда, работа с фондами Новосибирской государственной областной научной библиотеки и Государственного архива НСО;

3. Создание текстового контента;
4. Создание аудиоконтента;
5. Создание фотоиллюстраций;
6. Создание аудиотура на хостинге;
7. Размещение контента и маршрута на хостинге;
8. Анонсирование продукта для целевой аудитории на сетевых ресурсах библиотеки и в местных СМИ;
9. Издание рекламного раздаточного материала.

Для каждого аудиотура составлена авторская история, основанная на малоизвестных и уникальных, ранее не опубликованных исторических фактах. История каждой достопримечательности вписана в историю города или страны, а каждый маршрут связан единственным содержанием и обладает внутренней цельностью.

Согласно статистике хостера к прослушиванию аудиотуров удалось привлечь пользователей, ранее не использовавшихся библиотечные краеведческие онлайн-ресурсы и, следовательно, увеличить охват целевой аудитории. Отзывы, полученные на уже опубликованные аудиотуры, показывают, что проект достигает поставленных целей.

Стоимость реализации проекта: 58100 руб.

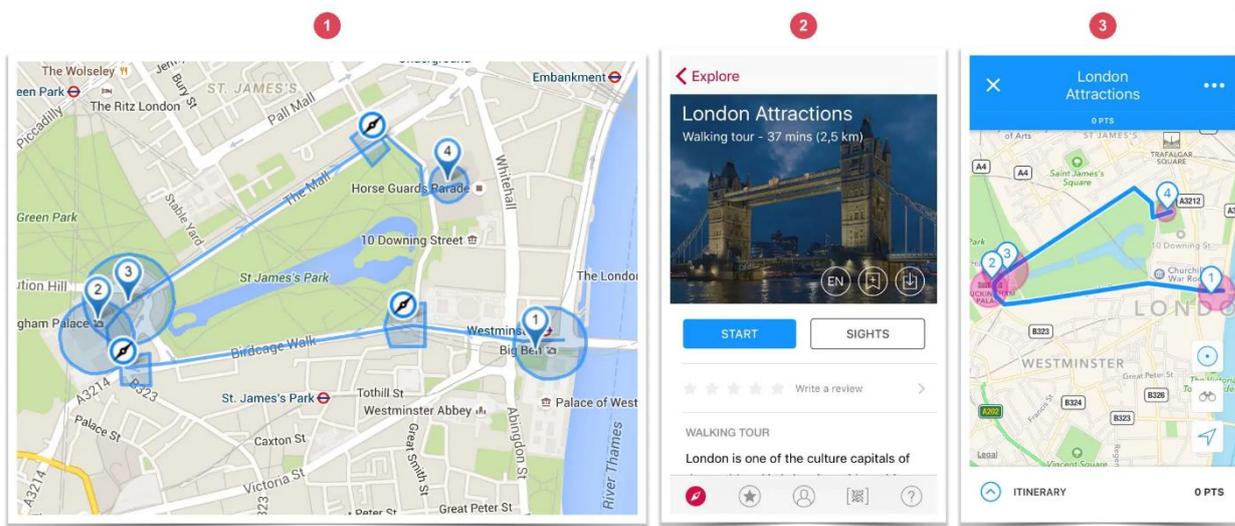
Пример: <https://izi.travel/pt/0029-otdel-kraevedeniya-ngonb/ru>

Аудиотур по городу: Базовые понятия

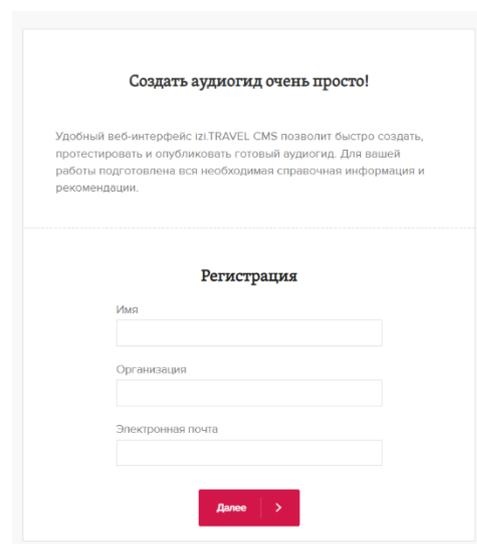
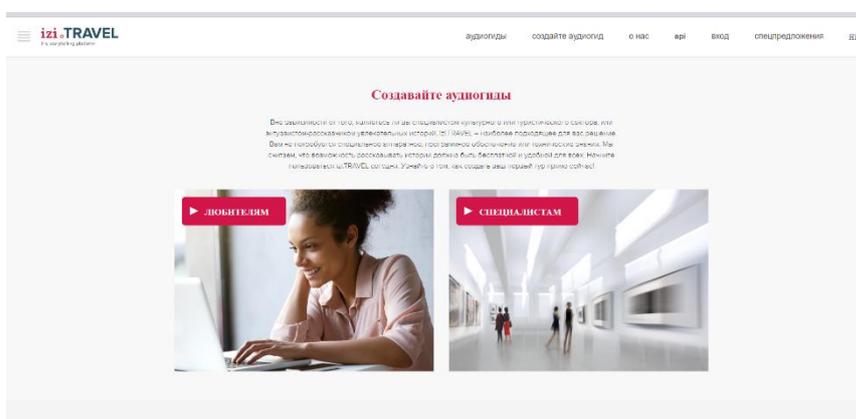
Аудиотур по городу предназначен для сопровождения туриста во время его знакомства с достопримечательностями города. Во время движения туриста по маршруту, аудиогид проигрывает аудиоистории о находящихся рядом достопримечательностях.

На рисунке ниже показаны различные представления тура:

- Так выглядит тур на карте izi Travel CMS
- Так выглядит главное окно тура в мобильном аудиогиде;
- Так выглядит тур на карте мобильного аудиогuida.



Для регистрации и работе в системе izi.TRAVEL назначаются ответственные лица за контролем и работой в данной системе, все пароли лучше хранить как в печатном, так и в электронном виде в созданной папке. На главной странице сайта izi.TRAVEL (<https://izi.travel/ru>) переключив язык, откройте вкладку создать.



После получения письма на электронную почту, указанную при регистрации вам нужно будет подтвердить регистрацию.

Описание тура:

Описание тура – эта та информация, которая показывается на мобильном аудиогиде в главном окне тура. Это первое, что видит турист, открывая тур. На основании этой информации он делает вывод – интересен ему тур или нет.

Описание тура содержит:

- Текстовое описание тура;
- Аудиоисторию о туре;
- Одну или несколько фотографий тура;
- Видео о туре;
- Викторину с вопросами по теме тура.

Состав тура:

Тур состоит из нескольких элементов:

- Достопримечательностей;
- Линии тура;
- Навигационных историй.

Достопримечательности и навигационные истории имеют триггер-зоны.

Достопримечательность:

Достопримечательность – особый объект тура. Характеризуется описанием, географическими координатами и триггер зонами (одной или несколькими) Описание достопримечательности содержит:

- Текстовое описание;
- Аудио историю о достопримечательности;
- Одну или несколько фотографий;
- Видео о достопримечательности;
- Викторину с вопросом о достопримечательности.

Триггер-зона:

Триггер – зона – это виртуальная граница, принадлежащая объекту тура (достопримечательности или навигационной истории). Как только турист входит в триггер-зону объекта, ему автоматически начинает проигрываться история об этом объекте.

Линия тура:

Линия тура – это маршрут, по которому наиболее удобно пройти туристу, чтобы ознакомиться с достопримечательностями тура. Рисуются на карте с учетом тротуаров и переходов. Этот маршрут турист видит в своем мобильном приложении и по нему корректирует свое движение.

Навигационная история.

Навигационная история – это вспомогательный элемент (как правило это звуковые подсказки), корректирующий движение туриста во времена прохождения тура. Напоминает туристу о предстоящих изменениях движения: повороты, переходы через дороги и пр. Характеризуется описанием, географическими координатами и триггер-зоной (одной или несколькими).

Описание навигационной истории содержит:

- Навигационную аудио подсказку;
- Тестовое описание;

При пересечении туристом триггер-зоны навигационной истории, автоматически начинает проигрываться навигационная аудио подсказка. Навигационная история имеет наивысший приоритет и может прерывать проигрывание истории о достопримечательности.

Создание квеста по городу. Основные операции.

Давайте создадим короткий тур – квест. Квест – это разновидность тура, ориентированная на игру, приключение.

Если основная задача обычного тура – рассказать пользователю об окружающих его достопримечательностях, то у квеста несколько иное направление. Пользователя приглашают сменить позицию пассивного слушателя на искателя приключений, детектива и т.п. Задача пользователя – пройти этот квест до финала, набрав максимальное количество очков. В процессе прохождения квеста пользователь должен будет решать разные задачи – давать ответы на поставленные вопросы, находить скрытые объекты на местности.

Для реализации игровой составляющей квест на делится на сегменты (этапы прохождения тура).

Изначально в мобильном приложении все сегменты, кроме стартового, скрыты от пользователя. По мере выполнения заданий – ответов на вопросы или нахождения скрытых точек, пользователю будут открываться очередные сегменты квеста и начислять баллы. И так до финальной точки. Пройдя весь квест пользователь получит статистические данные о прохождении.

Определимся с основными понятиями:

Сегмент. Квест представляет собой последовательность этапов прохождения тура. Каждый такой этап в *izi. TRAVEL CMS* называется сегментом. Сегмент – это совокупность объектов, входящих в один из этапов квеста. Это могут быть достопримечательности, в том числе скрытые, навигационные подсказки и фрагменты маршрута, актуальные для данного сегмента. Одна из достопримечательностей должна быть назначена контрольной точкой. В сегменте может быть только одна контрольная точка.

Контрольная точка. Контрольная точка отвечает за открытие в мобильном устройстве следующего сегмента квеста. Контрольной точкой назначается одна из достопримечательностей сегмента. Она может быть как видимым объектом, так и скрытым. Скрытые контрольные точки применяются для заданий по поиску объектов на местности. Открытие очередного сегмента квеста в мобильном приложении производится в случае выполнения задания контрольной точки. Задания устанавливаются в ее свойствах:

- Правильный ответ викторины в контрольной точке;
- Пересечение триггер-зоны контрольной точки.

В первом случае пользователь должен будет не только войти в триггер-зону контрольной точки, но и правильно ответить на вопрос викторины. Во втором случае пользователь должен просто пересечь триггер-зону контрольной точки. За входение в триггер-зону достопримечательности и за правильный ответ на вопрос викторины пользователю начисляются баллы.

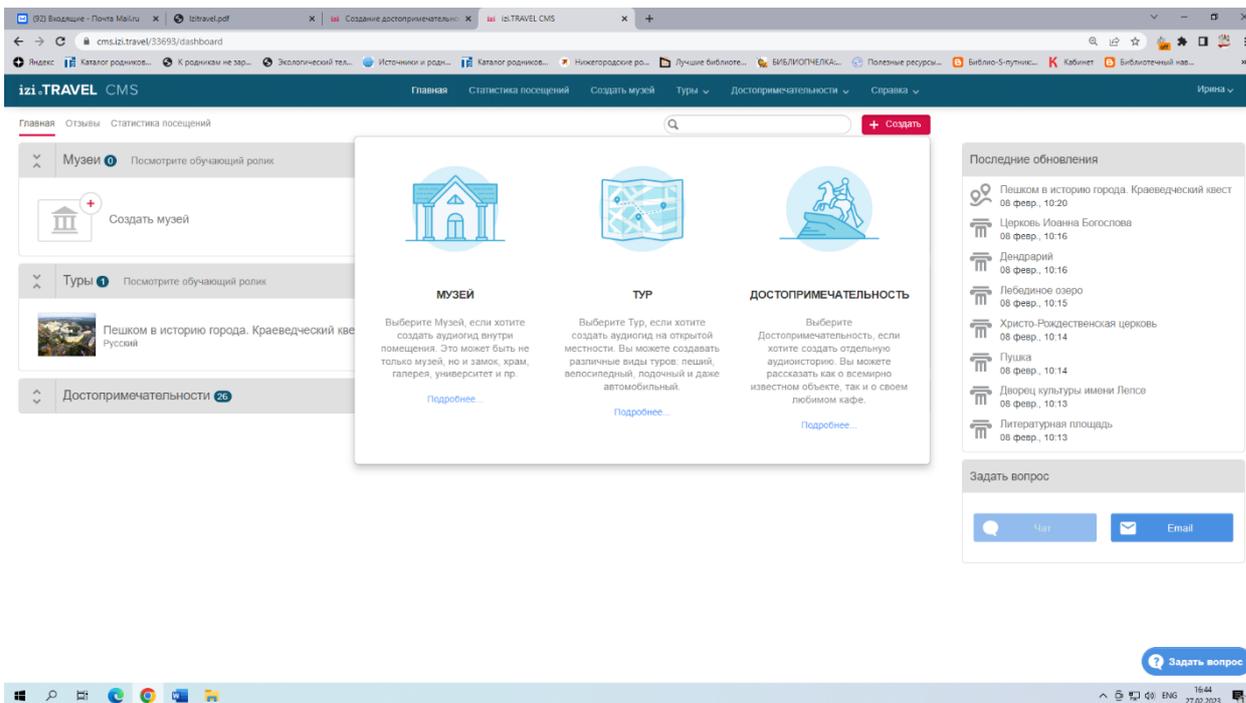
Фрагмент маршрута – это часть общего маршрута квеста, принадлежащая конкретному сегменту. Так же как и другие объекты сегмента, фрагмент маршрута будет показан в мобильном приложении только при выполнении задания предыдущего сегмента квеста.

Создание квеста

Первым шагом в создании квеста является создание самого объекта – «Тур». В этой части квест практически ничем не отличается от обычного тура, за исключением одного параметра – «Тип прохождения». Именно этот параметр отвечает за дополнительные возможности квеста (сегменты, фрагменты маршрута и контрольные точки).

Давайте создадим объект, для этого нам необходимо произвести следующие действия.

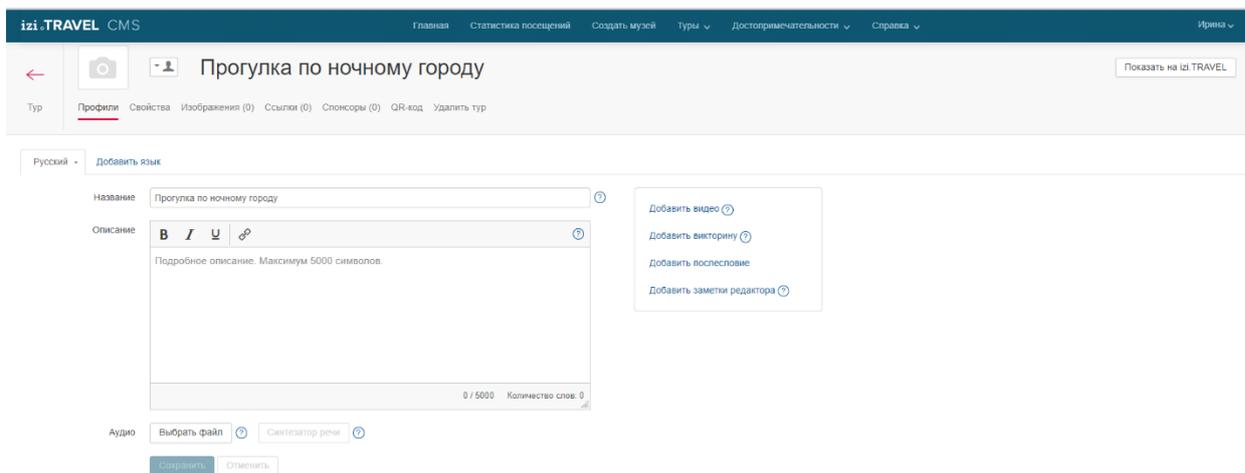
Нажмите кнопку «**Создать тур**» в главном меню.



В открывшемся окне заполните:

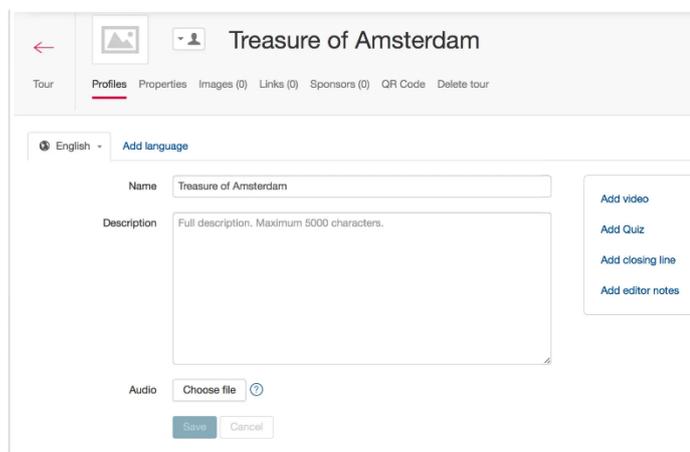
- «Название тура»
- Установите тип прохождения «квест»
- Оставьте предложенную категорию тура «Пеший»
- Оставьте предложенный язык тура, либо выберите нужный язык из списка «Основной язык»
- Нажмите кнопку «Создать»

Окно создания тура будет закрыто и откроется страница свойств только что созданного тура.



Следующим шагом нужно добавить его описание. Эта та информация, которую будет видеть в мобильном аудиогиде турист, открывший этот тур.

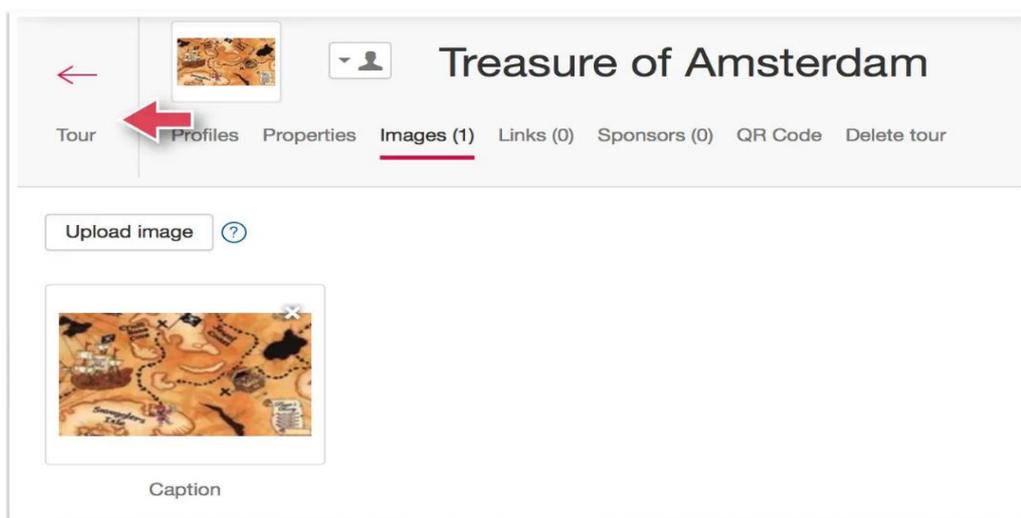
В разделе «Профили». Заполните поле «Описание». Этот текст будет показан в мобильном аудиогиде на первой странице тура. Загрузите аудиоисторию о туре с помощью кнопки «Выбрать файл» у параметра «Аудио». Если аудио еще не подготовлено, то пропустите этот шаг. Загрузить аудио можно позднее. Добавьте заключительный текст с помощью команды «Добавить послесловие». Нажмите кнопку «Сохранить».



Загрузите фотографию тура. Для этого:

- Откройте раздел «Изображение»
- Нажмите кнопку «Загрузить фото»
- В открывшемся окне укажите файл с изображением, которое должно представлять квест.

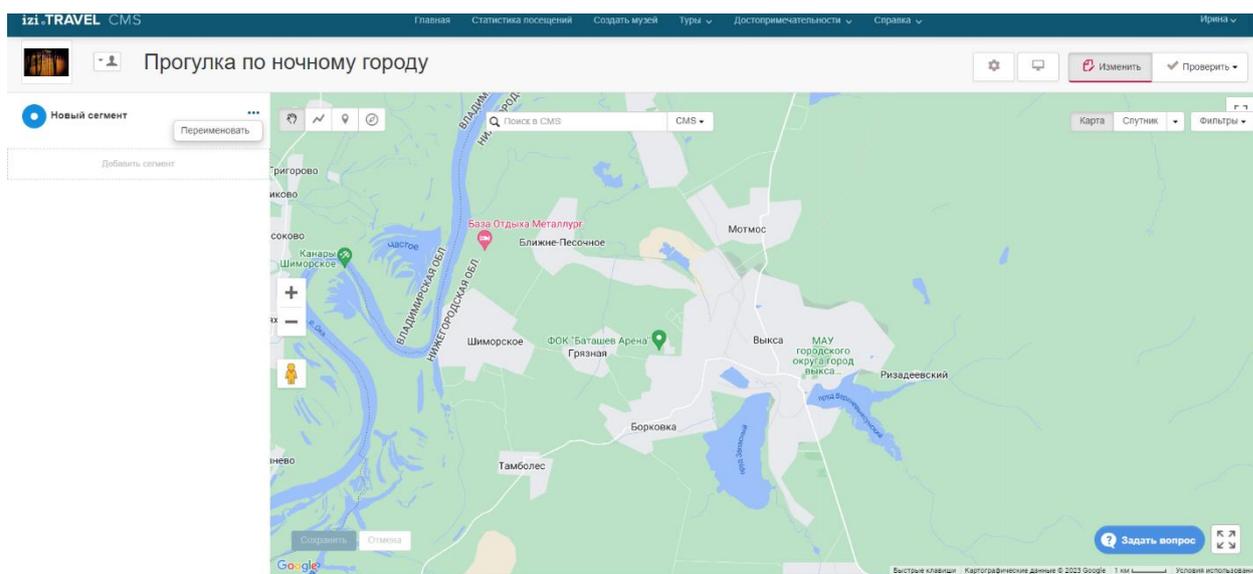
На этом начальные настройки тура можно закончить. Вернитесь в основное окно тура, для чего нажмите кнопку возврата в тур.



Создание сегментов квеста

Для реализации вашего сценария вам потребуется три сегмента.

Первый сегмент создается автоматически, поэтому вам остается добавить еще два. Нажмите кнопку – добавить сегмент.



Будет создан новый сегмент с технологическим именем. Повторите операцию. Теперь у вас есть три сегмента. Для удобства стоит дать им осмысленные названия. Для этого нажмите на кнопку и выберите команду **Rename**.

Дайте каждому сегменту новое название. Эти названия не будут видны в мобильном приложении. Они используются только в iziTravel CMS.

Затем можно добавить в квест достопримечательности.

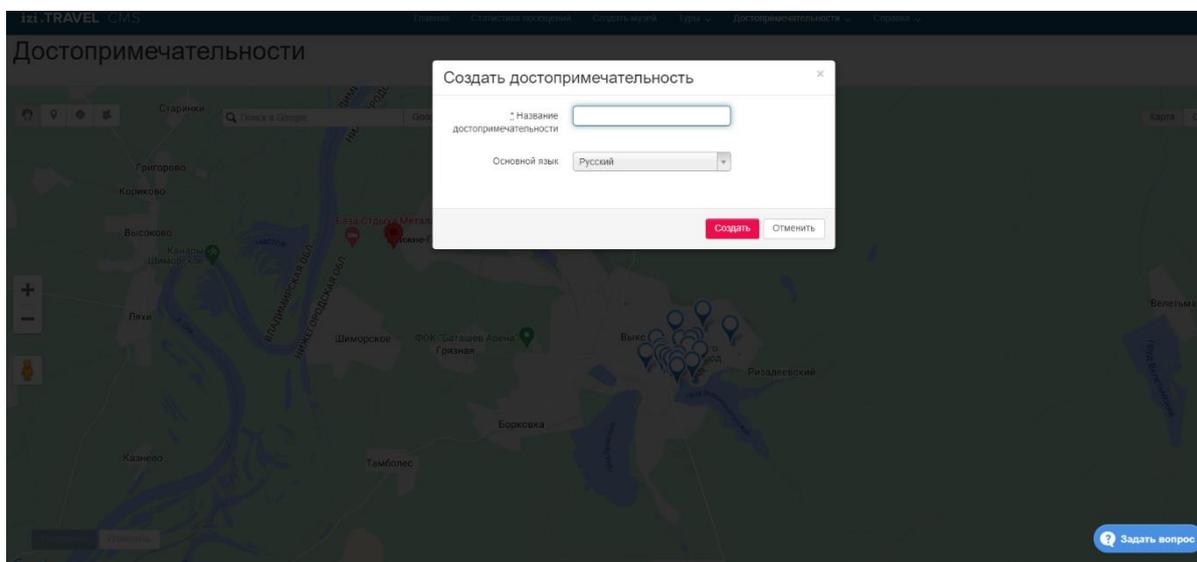
Создание достопримечательностей квеста

Достопримечательности в туре типа «Квест» не существуют самостоятельно, а принадлежат к тому или иному сегменту квеста. Поэтому при создании достопримечательности нужно указать, какому сегменту оно будет принадлежать.

Создайте достопримечательность для первого сегмента.

- Выделите первый сегмент.
- Выберите инструмент «Достопримечательность».
- Кликните на карте в точке расположения достопримечательности.

В открывшемся окне введите название достопримечательности и нажмите кнопку «Сохранить».



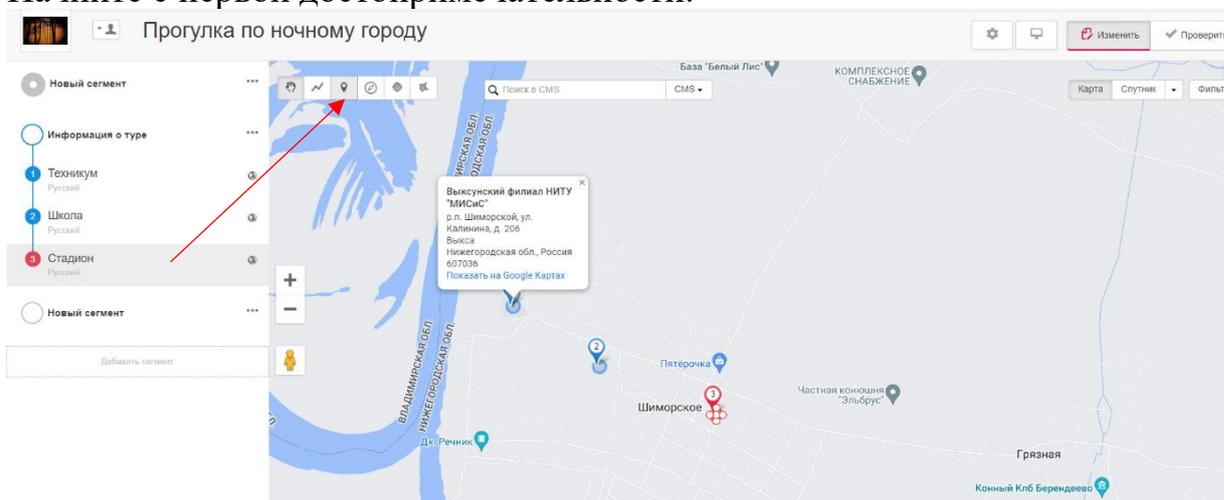
На карте появится иконка достопримечательности, а первая секция дополнится новым объектом.

Создайте остальные достопримечательности по аналогии с первой и переходим к наполнению достопримечательности данными.

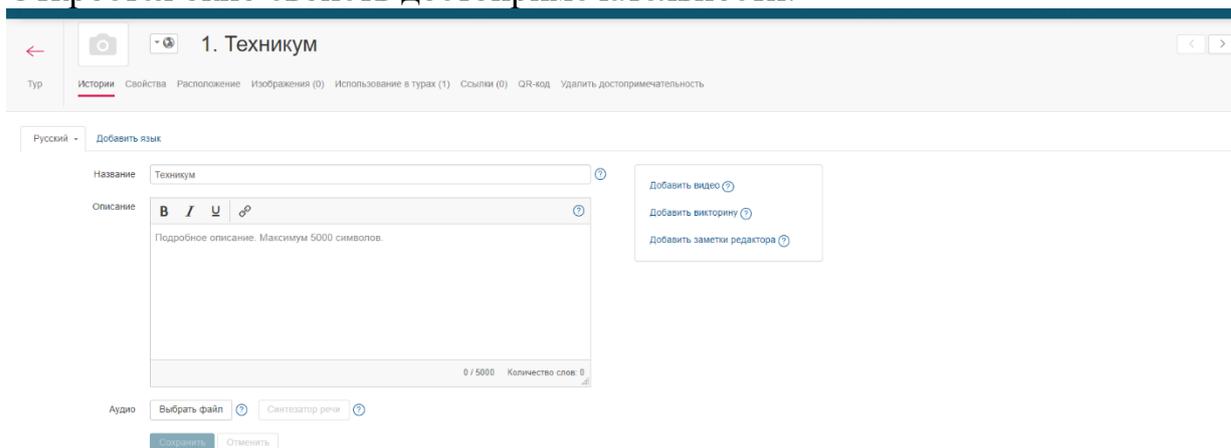
Наполнение достопримечательностей данными

На этом шаге нужно наполнить все созданные достопримечательности необходимыми данными – описаниями, фотографиями, аудиоисториями и вопросами викторины. Начните с первой достопримечательности.

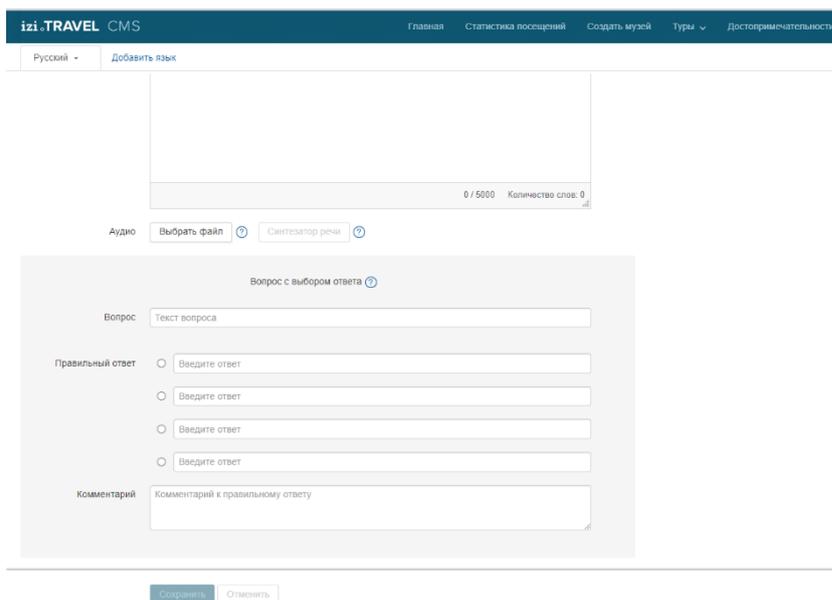
Начните с первой достопримечательности.



Кликните по названию достопримечательности в левом списке.
Откроется окно свойств достопримечательности.



Заполните описание достопримечательности и нажмите Сохранить.
Загрузите аудиоисторию с помощью кнопки Выбрать файл.
Добавьте вопрос викторины.
Выбери тип «Вопрос с выбором ответа»



Заполните поля вопроса и вариантов ответа.
Установите переключатель у правильного ответа.
Нажмите сохранить.

Перейдите в раздел «Изображения» и загрузите картинку достопримечательности.

Повторите эти действия для остальных достопримечательностей. Для перехода к следующей достопримечательности используйте стрелку вправо.

Последняя достопримечательность в этом туре по замыслу – скрытая. Поэтому для нее кроме добавления описания, картинки и аудио нужно еще и установить параметр «Скрытый объект». Этот параметр устанавливается в разделе «Свойства».

Вернитесь в тур и нарисуйте фрагменты маршрута для сегментов квеста.

Рисуем маршруты для сегмента квеста

На этом этапе нужно нарисовать маршруты для каждого сегмента, кроме первого. В нашей сценарии первый сегмент не содержит маршрута. На первом этапе пользователь должен ответить на вопрос викторины и после правильного ответа ему откроется следующий этап (сегмент). Этот сегмент будет содержать маршрут с точки старта до достопримечательности второго сегмента. Маршрут последнего сегмента продолжит предыдущий маршрут и завершится рядом с открытой достопримечательностью. До скрытой достопримечательности маршрут рисовать не нужно, так как пользователь должен будет ее найти по другим подсказкам.

Нарисуйте маршрут для второго сегмента. Для этого:

- Выделите второй сегмент в списке.
- Выберите инструмент линия.
- Рисуем линию, кликая по карте в местах изменения траектории маршрута.
- Сохраните линию нажав на кнопку Сохранить

Аналогично нарисуйте линию для третьего сегмента. В итоге получится примерно такая картина:

Остался последний шаг — назначение контрольных точек сегментов квеста.

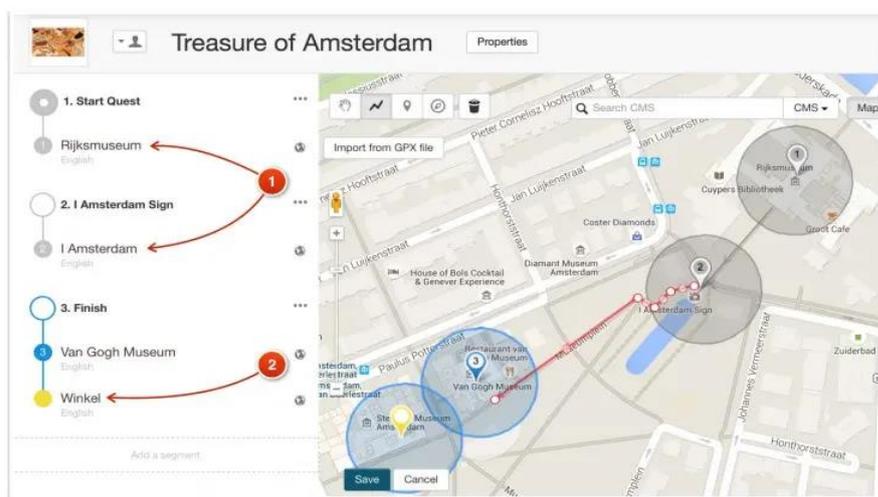
Назначение и настройка контрольных точек

Приступаем к назначению контрольных точек для каждого сегмента. Контрольная точка отвечает за показ следующего сегмента при выполнении одного из условий:

- Пересечения триггер – зоны контрольной точки;
- Правильного ответа на вопрос викторины контрольной точки;

Финальная контрольная точка завершает тур. В нашем случае этой контрольной точкой будет скрытая достопримечательность. Квест будет считаться пройденным при пересечении ее триггер-зоны.

В нашем туре должны быть две обычные контрольные точки (1) и одна финальная (2)



Назначьте первую достопримечательность контрольной точкой. Для этого:

Подведите курсор к строке достопримечательности в списке. Слева от иконки достопримечательности появится значок «Ключ». Кликните по этому значку.

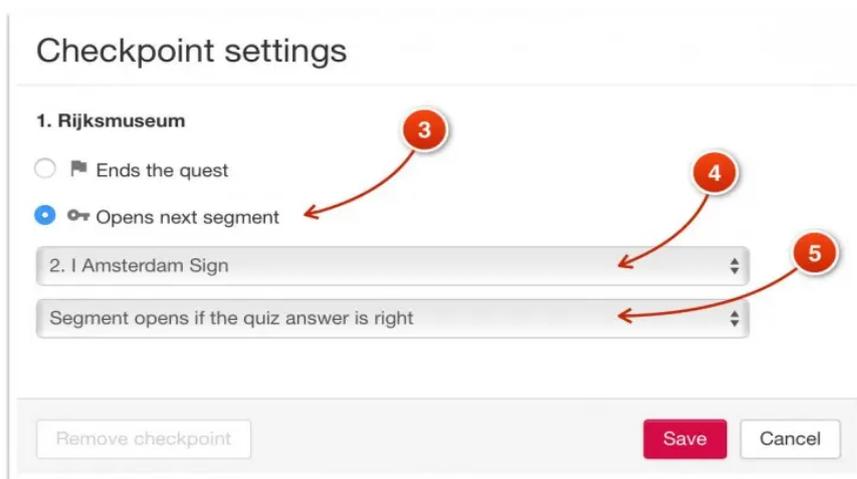


В открывшемся окне установите параметры контрольной точки и нажмите «Сохранить».

Открыть следующий сегмент.

Название следующего сегмента (выбирается из списка).

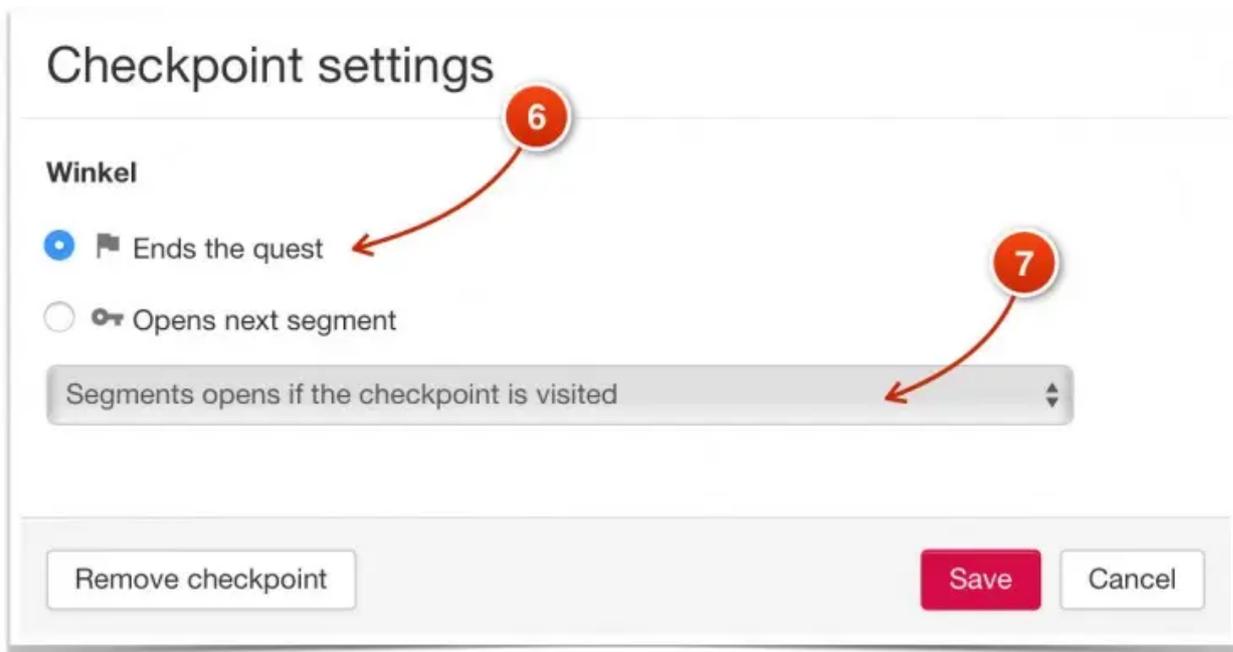
Открывать сегмент при правильном ответе на вопрос викторины.



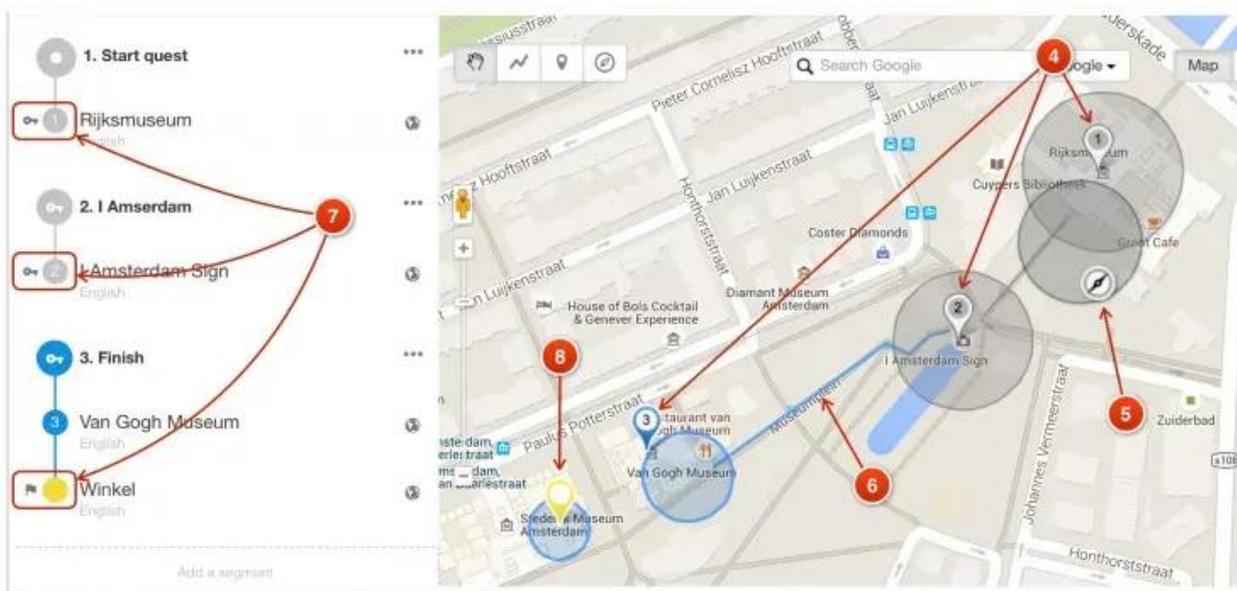
Аналогично настройте следующую контрольную точку.

Для финальной контрольной точки необходимо установить другие параметры:

Завершить квест. Сегмент открывается при посещении контрольной точки.



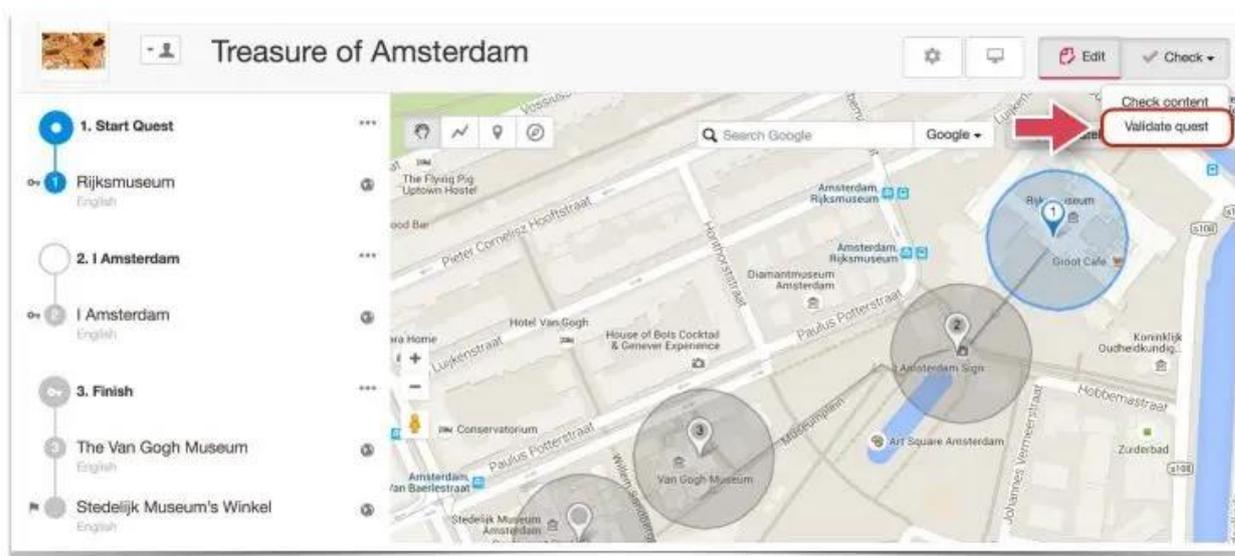
После этих настроек контрольные (8) и финальные (9) будут отмечены соответствующими значками.



На этом создание квеста закончено. Теперь нужно проверить, что у вас получилось

Квест. Проверка на ошибки.

Квест- довольно сложная конструкция и при его подготовке часто допускают ошибки. С помощью инструмента проверки можно проверить квест на наличие ошибок. Находясь в главном окне квеста нажмите на кнопку «Проверить» и выберите «Проверить квест». Система проведет проверку и выдаст отчет. В случае, если квест содержит ошибки, каждая из них будут подробно описана.



Например, «Сегмент не содержит контрольной точки»

Одна из наиболее распространенных ошибок – это отсутствие контрольной точки у како-либо сегмента. Как правило это приводит к двум системным ошибкам.

Нарушено обязательное условие «Каждый сегмент должен иметь свою контрольную точку»

Нарушено еще одно обязательное условие: «Каждый сегмент должен быть достижим». В данном случае причиной ошибки является отсутствие контрольной точки.

Именно контрольная точка содержит условия открытия следующего сегмента. Такими условиями могут быть или правильный ответ на вопрос викторины, или посещение достопримечательности.

Подготовка к просмотру. Кодовое слово.

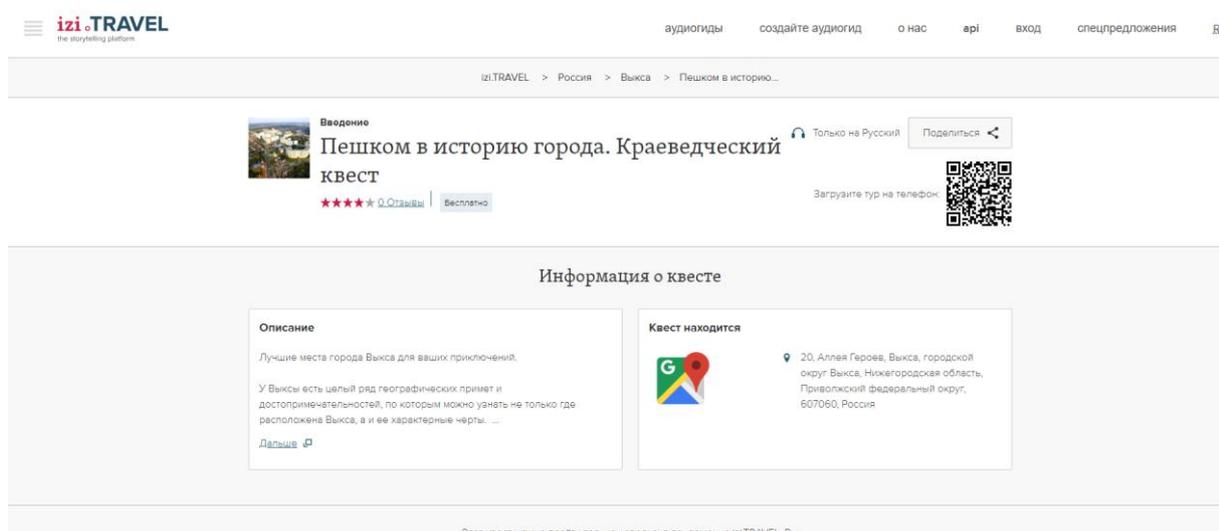
Допустим, вы создали квест. Доступ к созданному материалу закрыт кодовым словом, которое автоматически генерируется при создании музея (библиотеки). Чтобы увидеть в мобильном аудиогиде созданные объекты, нужно ввести в настройки аудиогuida кодовое слово. Кодовое слово отображается в панели управления видимостью музея (библиотеки) в мобильном аудиогиде. Для вызова этой панели нажмите кнопку управления видимостью музея.

Открытие общего доступа к краеведческому квесту

После того, как все работы по созданию краеведческой квест-игры будут закончены, нужно будет открыть к нему доступ, чтобы он был виден на всех мобильных аудиогидах izi TRAVEL. Для этого достаточно в настройках видимости музея установить параметр «Видимость в мобильном приложении» в положении «Виден всем».

Просмотр созданного квеста на сайте iziTRAVEL

Созданный вами аудиогид можно посмотреть не только в мобильном приложении, но и на сайте **iziTRAVEL**. Поэтому перед публикацией аудиогuida проверяйте его не только в мобильном устройстве, но и на сайте. Для того, чтобы посмотреть, как будет выглядеть созданный аудиогид на сайте iziTRAVEL, нажмите кнопку предпросмотра на панели музея.



The screenshot shows the iziTRAVEL website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo and menu items: аудиогиды, создайте аудиогид, о нас, api, вход, спецпредложения, ВУ. Below the navigation bar, a breadcrumb trail reads: iziTRAVEL > Россия > Выкса > Пешком в историю... The main content area features a quiz titled "Вводное Пешком в историю города. Краеведческий квест". It includes a small image of a landscape, a rating of 5 stars, and a "Бесплатно" (Free) label. There is a "Поделиться" (Share) button and a QR code for mobile access. Below the quiz title, there is a section titled "Информация о квесте" (Quiz information) with two columns: "Описание" (Description) and "Квест находится" (Where the quiz is located). The description mentions the best places in Vyksa for adventures. The location is listed as "20, Аллея Героев, Выкса, городской округ Выкса, Нижегородская область, Приволжский Федеральный округ, 607060, Россия". At the bottom, a note states: "Этот квест можно пройти только используя приложение iziTRAVEL. Вы".

В новой вкладку браузера будет открыт сайт iziTRAVEL на странице вашего музея. Проверьте, вся ли информация корректна, и при необходимости внесите, изменения.

Важно! Если вы открыли свой музей на сайте izi.TRAVEL и не увидели только что сделанных изменений, подождите 15–20 минут и повторите попытку