

Anleitung zur Actionbound Nutzung

1. Allgemeines

Actionbound ist ein Programm, womit man virtuelle Schnitzeljagden durchführen kann. Folgende Besonderheiten sind zu beachten:

- Im Webbrowser wird der Bound bearbeitet und in der App gespielt
- Zum Spielen braucht man keinen Account, nur zum Erstellen der Bounds
- Bei Fragen können unten die **FAQ** oder unter **Kontakt** die Kontaktdaten aufgerufen werden

2. Registrieren und Anmelden

- Unter: <https://de.actionbound.com/>
- Bei „Nicht eingeloggt“ zunächst einen Account erstellen, diesen per Mail bestätigen und sich zunächst kostenlos anmelden

3. Erstelle einen Bound

- Nach der Anmeldung kommt man automatisch zur Bound Ansicht, wo alle bisher erstellten Bounds angezeigt werden. Hier und oben neben **Einloggen** befindet sich die Funktion **Neuer Bound** bzw. **Bound erstellen**
- Um einen Bound zu erstellen, muss zunächst ein **Titel** eingetragen und der **URL** vervollständigt werden. Dann wird entschieden, ob es ein **Gruppenbound oder Einzelbound** sein soll.
 - Beim **Gruppenbound** werden mehrere Spielende als Gruppe in ein Spiel eingetragen. Nur eine Person benötigt dafür ein Handy mit Internet
 - Beim **Einzelbound** loggt sich jede*r mit dem eigenen Handy in das Spiel ein
- Außerdem muss entschieden werden, ob es sich um einen **linearen oder beliebigen Bound** handelt.
 - Ein **linearer Bound** folgt einer Strecke in einer vorbestimmten Reihenfolge in Abschnitten von A nach B nach C. Die Abschnitte können nicht separat angewählt werden
 - Ein **beliebiger Bound** ist in Abschnitte unterteilt. Alle Spielende können die Abschnitte in unterschiedlicher Reihenfolge selbst anwählen, also z.B. auch von C nach A nach B

- Alle Einstellungen können später im jeweiligen Bound unter **Einstellungen** (links das dritte Icon von oben) geändert werden
- Nun landet man in der Funktion **Inhalt** – Links auf der Seite befinden sich kleine Icons mit weiteren Funktionen:
 1. Startseite mit Name des Bounds
 2. Inhalt
 3. Einstellungen
 4. Ergebnisse

4. Funktionen der „Startseite“

- Der erstellte Bound kann getestet werden, bevor er veröffentlicht wird. Dafür auf **Testen** gehen. Dann wird ein Test QR Code erstellt, der im Handy mit der App gescannt werden muss. Der Bound kann getestet werden, auch wenn er noch nicht online ist.
- Der erstellte Bound kann **online/offline geschaltet** werden. Ist der Bound **online und öffentlich** können ihn alle Menschen, die danach suchen finden. Ist der Bound **online und privat**, können ihn nur Menschen finden, die den auf der Startseite angezeigten QR Code haben.
 - Private Bounds kosten im kostenlosen Account 5€ und sind in einem Account mit Lizenz kostenfrei (Info zur **Lizenz in Punkt 8**)
- Der **QR Code und der URL** werden angezeigt und können zum Teilen verwendet werden. Der QR Code kann als Bilddatei gespeichert und in beispielsweise eigene Einladungen eingefügt werden.
- Unter **Start-Anleitung herunterladen** wird eine Beschreibung mit dem zugehörigen QR Code für Spielende generiert.
- Das **Öffentliche Kopieren** kann aktiviert/deaktiviert werden. (Keine wichtige Funktion)

5. Funktionen des „Inhalts“

- Im Inhalt sieht man alles, was bisher erstellt wurde. Wenn noch nichts erstellt wurde, ist nur ein + Zeichen zu sehen.
- Um Inhalte hinzuzufügen auf das + drücken, wodurch auf der rechten Seite eine Leiste mit Anwendungen erscheint.
- In der Regel wird als erstes eine **Information** erstellt. Hier kann mit Text, Bild-/Video-/Tondatei oder Links gearbeitet werden. Die Informationen können im Bound und am Ende ebenfalls genutzt werden.
- Um den Bound besser gliedern zu können wird danach mit **Abschnitten** gearbeitet. Vor jedem neuen Spielinhalt wird ein Abschnitt erstellt – dies ist besonders wichtig bei einem beliebigen Bound.

- Auf das + Zeichen drücken und **Abschnitt** anwählen. Dem Abschnitt kann ein Titel und eine Koordinate zugeordnet werden. (Unter „Einstellungen“ kann die Karte, die für die Koordinaten genutzt wird eingestellt werden)
- Nach der Erstellung des Abschnitts kann beliebig folgendes verwendet werden:
 - **Quiz:**
 - Unter **Quiz** wird in der Regel eine Frage gestellt in der Textfunktion. Hier kann mit Text, Bild-/Video-/Tondatei oder Links gearbeitet werden.
 - Unter **Antwort** können die Antwortmöglichkeiten eingestellt werden: Lösungseingabe, Multiple Choice, Zahl schätzen, Liste sortieren.
 - Unter **Optionen** kann eingestellt werden, ob eine korrekte Antwort zum Fortfahren notwendig ist oder nicht, wie viele Versuche es gibt, ob und wie viel Punkteabzug es gibt, ob es eine Auflösung nach falscher Antwort gibt, ob eine Belohnung oder Rüge angezeigt werden soll. Tipps können ebenfalls eingestellt werden. *(Wenn man die Punkte überall auf null stellt und die Belohnung/Rüge ausstellt kann auch ohne Punkte gespielt werden.)*
 - Unter **Zeitbegrenzung** kann eine zeitliche Begrenzung zur Bearbeitung der Frage eingestellt werden.
 - **Aufgabe:**
 - Unter **Aufgabe** kann im Textfeld die zu bearbeitende Aufgabe gestellt werden. Hier kann mit Text, Bild-/Video-/Tondatei oder Links gearbeitet werden.
 - Unter **Antwortmöglichkeiten** kann folgendes eingestellt werden:
 - Text, Bild, Video, Audio oder Keine
 - **Ort finden:**
 - Unter **Aufgabe** kann im Textfeld die zu bearbeitende Aufgabe gestellt und die Punkte eingestellt werden. Hier kann mit Text, Bild-/Video-/Tondatei oder Links gearbeitet werden.
 - Unter **Koordinate** wird der zu findende Ort eingetragen. (ACHTUNG: Die Spielenden bekommen nicht, wie bei Google Maps eine Route angezeigt, sondern lediglich einen Richtungspfeil, ähnlich wie bei einem Kompass oder den zu findenden Punkt auf einer Karte.)
 - Unter **Optionen** wird eingestellt, ob den Spielenden ein Richtungspfeil oder die Karte angezeigt wird und ob es für die Fortsetzung des Spiels notwendig ist, den Ort zu finden sowie ob es eine Belohnung oder Rüge gibt oder nicht.
 - **Code Scannen:**
 - Unter **Aufgabe** kann im Textfeld die zu bearbeitende Aufgabe gestellt und die Punkte eingestellt werden. Hier kann mit Text, Bild-/Video-/Tondatei oder Links gearbeitet werden.

- Unter **Code** kann eingestellt werden, ob ein generierter QR Code verwendet wird oder ein eigener. Ein eigener Code muss als Datei ins Spiel eingefügt werden. Der generierte Code muss als Bild kopiert, ausgedruckt und auf der Strecke zum Finden platziert werden.
- Unter **Optionen** wird eingestellt, ob das Finden des Codes zum Fortfahren des Spiels notwendig ist oder nicht und ob eine Belohnung oder Rüge angezeigt wird.
- **Umfrage:**
 - Unter **Umfrage** kann im Textfeld die zu bearbeitende Aufgabe gestellt werden. Hier kann mit Text, Bild-/Video-/Tondatei oder Links gearbeitet werden.
 - Unter **Antwort** können die Lösungsvorschläge eingearbeitet werden und ob eine Mehrfachantwort möglich ist oder nicht.
- **Turnier:**
 - Unter **Anleitung** kann im Textfeld die zu bearbeitende Aufgabe gestellt werden. Hier kann mit Text, Bild-/Video-/Tondatei oder Links gearbeitet werden.
 - Unter **Siegerehrung** können im Textfeld die Siegerworte eingestellt werden. Hier kann mit Text, Bild-/Video-/Tondatei oder Links gearbeitet werden.
- **Switch:**
 - Eine Frage oder Aufgabe wird nur unter bestimmten Bedingungen angezeigt. Hier kann zwischen Element, Bound-Spieler, Zeit, Spezial
 - Unter Bearbeiten auf **Switch** gehen und aktivieren
 - Bedingungen einstellen

6. Funktionen der „Einstellungen“

- **Titelbild:** Dies wird angezeigt, wenn der Bound in der App aufgerufen wird.
- **Beschreibung:** Dies wird angezeigt, wenn der Bound in der App aufgerufen wird.
- **Websitelink:** Hier kann z.B. die Homepage deiner Einrichtung verlinkt werden. Dies wird angezeigt, wenn der Bound in der App aufgerufen wird.
- **Kategorie:** Hier kann eine thematische Kategorie gewählt werden z.B. Spaß, Bildung usw. Dies wird angezeigt, wenn der Bound in der App aufgerufen wird.
- **Tags:** Hier können beschreibende Schlagworte eingesetzt werden, die helfen, den Bound zu finden, wenn er öffentlich ist.
- **Start/Ziel-Koordinaten:** Dies wird angezeigt, wenn der Bound in der App aufgerufen wird.
- **Strecke und Dauer des Spiels**
- **Einzelbound/Gruppenbound** einstellen
- **Öffentlicher/Privater Bound** einstellen
- **Öffentliche Ergebnisse anzeigen/Nicht anzeigen** einstellen
- **Switches** (nicht wichtig)

- **Beliebige/Lineare Strecke**
- **Karte:** Wir empfehlen Google Maps

7. Funktionen der „Ergebnisse“

- Hier werden die Ergebnisse und Bewertungen der Spielenden angezeigt, wenn diese gespielt haben.
- Je nach Berechtigung können hochgeladene Fotos/Videos oder sonstiges zur weiteren Bearbeitung verwendet werden.

8. Lizenz

- Eine kostenpflichtige Lizenz muss dann beantragt werden, wenn Actionbound nicht mehr privat sondern als öffentliche Einrichtung mit öffentlichen Zwecken genutzt wird.
- Ganz unten kann unter **Kosten** das Angebot eingesehen werden.
- Es gibt drei Arten von Zugängen. Der Zugang für den Bildungsbereich ist:
 - **EDU** → **Außerschulische Bildung**
- Die Kosten berechnen sich nach Anzahl der Spielenden. Sollte eine Lizenz nicht ausreichen mit bspw. 50 Spielenden kann jederzeit nachgerüstet werden.
- Hier die passende Anzahl auswählen. (Vorher die Kosten bei der verantwortlichen Stelle absprechen)
- Der **Bound Styler** wird nicht benötigt
- Das **Startdatum** festlegen. Am besten so, dass mit der geplanten Veröffentlichung die Lizenz beginnt. Diese ist dann ein Jahr gültig. Übrig gebliebene Spielende können nach diesem Jahr in eine neue Lizenz übernommen werden.
- Danach muss die Institution und wofür die Nutzung von Actionbound gedacht ist, beschrieben werden. Es ist wichtig hier zu erwähnen, dass euer Angebot unentgeltlich ist.
- Nach einer kurzen Bearbeitungszeit wird euch an die angegebene Mail Adresse ein Angebot geschickt, dass ihr annehmen könnt. Erst dann kommt ihr zur zahlungspflichtigen Bestellung und bekommt eine zu zahlende Rechnung.
- Unter **Lizenzverwaltung** oben rechts könnt ihr eure Lizenz verwalten und sehen, wie viele Spielende euch noch übrig bleiben