



Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

Poziom znajomości GIS: zaawansowany

Narzędzia: ArcGIS Online, aplikacja ArcGIS Survey123 Connect

Materiały (dane): Stosowne do tematyki gry miejskiej.

Cel: Zwiększenie świadomości na temat wybranych wydarzeń historycznych w przestrzeni miejskiej poprzez przygotowanie danych oraz pytań potrzebnych do przeprowadzenia ciekawej gry miejskiej z wykorzystaniem urządzeń mobilnych (smartfonów, tabletów).

Wstęp

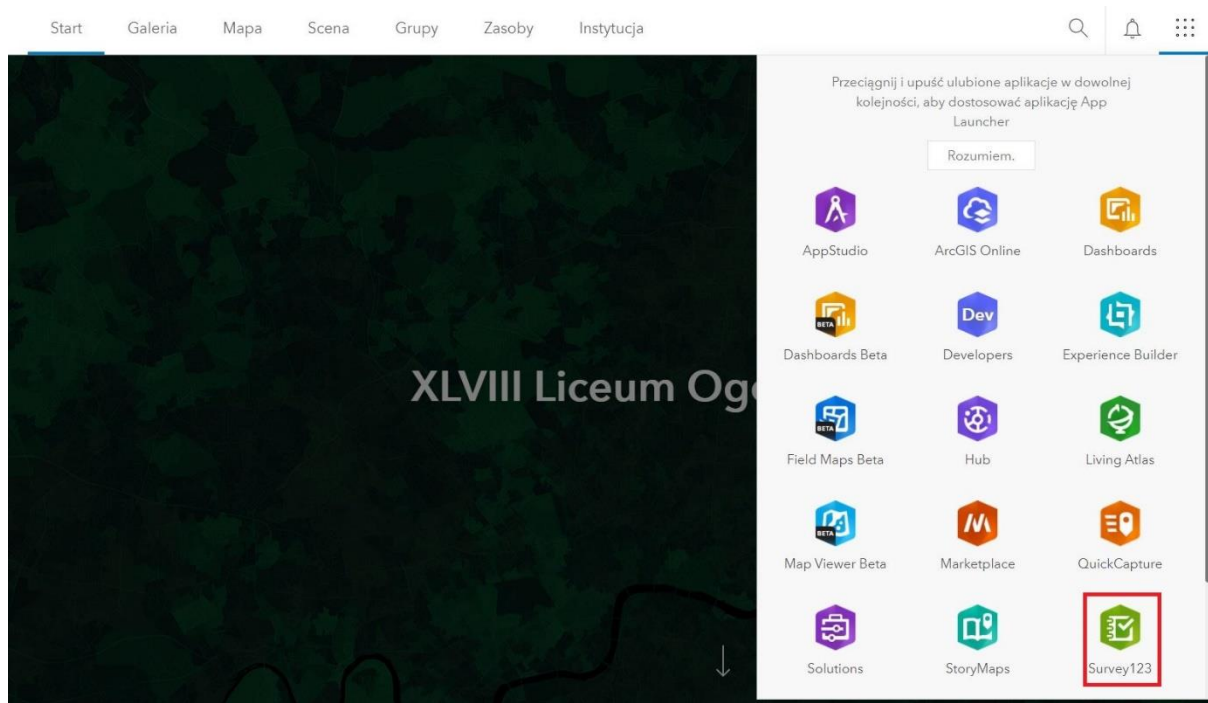
W przestrzeni miejskiej bardzo często mijamy bez większej refleksji tablice upamiętniające różne wydarzenia historyczne, fakt zamieszkiwania w danym budynku znanej postaci związanej z kulturą czy istnienia siedzib instytucji, które miały istotny (zarówno pozytywny jak i negatywny) wpływ na obecny kształt i sposób funkcjonowania miasta. Coraz częstszym sposobem na zwiększanie świadomości wśród jego mieszkańców – zwłaszcza tych młodych - jest organizowanie gier miejskich, podczas których jej uczestnicy odpowiadają na pytania wyświetlane na ekranach telefonów czy tabletów spacerując ulicami i alejkami miast.

W niniejszym scenariuszu pragniemy pokazać jak w prosty sposób przygotować taką grę miejską i przeprowadzić ją w szkole. Scenariusz bazuje na grze przeprowadzonej przez nauczycieli geografii w XLVIII LO im. Edwarda Dembowskiego w Warszawie. Ankieta była przeznaczona dla uczniów, którzy pracowali w grupach w terenie lub stacjonarnie. Każda grupa potrzebowała jedno urządzenie przenośne (smartfona lub tableta) aby móc otworzyć dwie aplikacje. Pierwsza z nich zawierała mapę z zaznaczonymi punktami w miejscach, których dotyczyło dane pytanie. Aplikacja ta umożliwiła otwarcie ankiety z pytaniem związanym z odwiedzanym miejscem, jak również podgląd „na żywo” liczby udzielonych przez inne grupy odpowiedzi. Drugą aplikacją wykorzystaną do realizacji gry miejskiej było ArcGIS Survey123 Connect, w której zaprojektowano formularz z pytaniami.

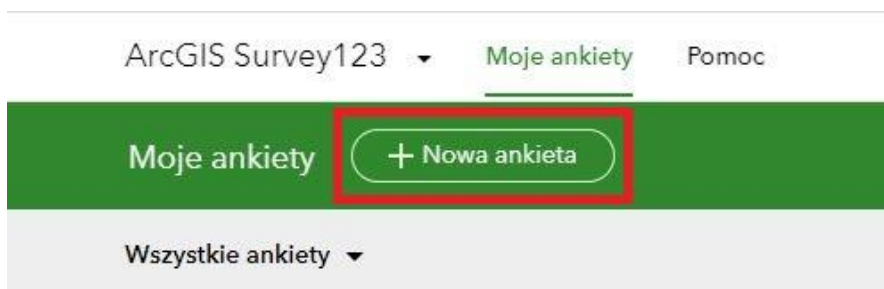
Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

Część I – Przygotowanie ankiety

1. Zaloguj się do swojego konta z subskrypcją ArcGIS Online na stronie www.arcgis.com
2. Otwórz aplikację Survey123 for ArcGIS.



3. Utwórz nową ankietę.

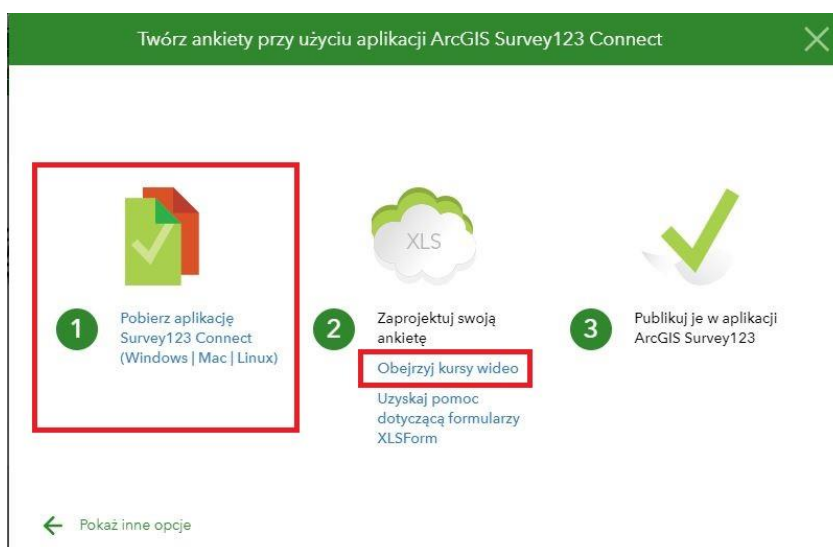


Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

4. Wybierz opcję tworzenia ankiety za pomocą aplikacji Survey123 Connect for ArcGIS.



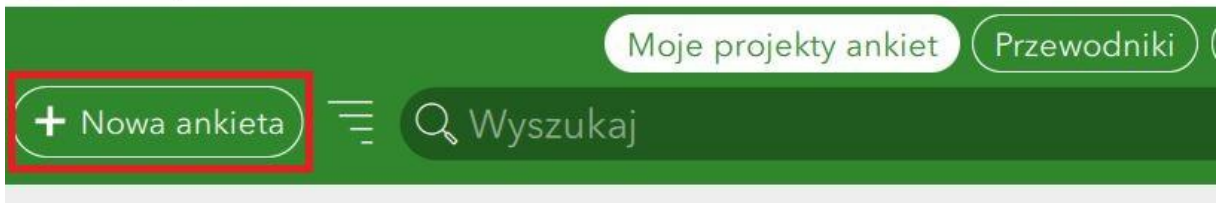
5. Pobierz aplikację a następnie zainstaluj ją na swoim komputerze. W przypadku wątpliwości podczas tworzenia ankiety możesz skorzystać z dostępnych kursów wideo.



Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

6. Uruchom aplikację ArcGIS Survey123 Connect a następnie utwórz nową ankietę.

ArcGIS Survey123 Connect



7. W panelu po lewej zaznacz kontrolkę obok „Społeczność”. Zaznacz szablon „Arrest Form” a następnie kliknij przycisk „Utwórz ankietę”.

Nowa ankieta - ArcGIS Survey123 Connect

Nowa ankieta

Tytuł
Gra miejska LO

Nazwą tabeli będzie: **Gra_miejska_LO**

Wybierz początkowy projekt formularza XLSForm

- Szablony
- Próbkki
- Społeczność
- Mojeankiety
- Moja instytucja
- Usługa obiektowa
- Plik

Arrest Form
This survey provides a method for collecting information related to the apprehension of a suspect. Details collected include the suspect's name, photo, history, etc. This survey also provides a method for documenting administrative details like case number, DCI Code, and a reason for the arrest. Form features include relevant statements, calculations, groups, input masks, and HTML formatting.

Zmodyfikowano: wtorek, 20 października 2020 04:32:01
Środkowoeuropejski czas letni
Typ: XLSForm
Właściciel: ArcGIS_Survey123

Atmospheric Corrosion Control Inspection
The Atmospheric Corrosion Control Inspection Report provides utilities with atmospheric corrosion records for above ground piping. This report is used when

PG. Paulina Gajownik

Utwórz ankietę Anuluj

8. Domyślny szablon póki co nie przypomina docelowej ankiety, jednak okaże się przydatny do jej opracowania. Edytuj arkusz XLS aby wprowadzić zmiany w szablonie i utworzyć własne pytania do ankiety.

Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

	A	B	C	D	E	F	G
	type	name	label	hint	constraint	constraint_message	required
2	dateTime	arrestdate	Date and time of arrest				yes
3	integer	reportid	Case #:				
4	geopoint	location	Location of arrest				
5							
6	begin group	arrestee_group	<center>Arrestee Info</center>				
7	text	ssn	Social Security Number				
8	text	name	Name	(Surname, First, Middle)			yes
9	text	alias	Known aliases:				
10	date	birthdate	Date of birth:				
11	integer	age	Age:				
12	text	country	Country of Birth				
13	select_one list_nameSe	gender	Sex				
14	image	photo	Arrestee photo				
15	text	height	Height				
16	text	weight	Weight	in lbs			
17	select_one list_nameHa	haircolor	Hair color				
18	text	haircolor_other	If other, please specify				
19	select_one list_nameEy	eyecolor	Eye color				
20	text	eyecolor_other	If other, please specify				
21	image	photo2	Scars, marks, tattoos:				
22	select_one list_nameEth	ethnicity	Ethnicity				
23	text	ethnicity_other	If other, please specify				
24							
25	text	address	Current address:				
26	text	telephonecontact	Telephone contact #.				

9. Wprowadź następujące zmiany:

- w kolumnie „Label” wpisz treść pytań. W kolumnie „type” wybierz typ pytań. W kolumnie „required” zdecyduj które pytania wymagają odpowiedzi, aby przestać ankietę.

	A	B	C	D	E	F	G	H
	type	name	label	hint	constraint	constraint_message	required	required_message
2	select_one pytanie	pytanie	Wybierz punkt, dla którego chcesz wyświetlić pytanie				yes	Wybierz nr punktu, przy którym się z
3	select_one p1	pyt1	Pytanie 1: Jak nazywał się główny inicjator spisku w szkole Podchorążych?				yes	
4	select_one p2	pyt2	Pytanie 2: W jakim miejscu rezydował Wielki Książę Konstanty?				yes	
5	select_one p3	pyt3	Pytanie 3: W jakim miejscu podczas powstania miał swoją siedzibę Rząd Tymczasowy?				yes	
6	select_one p4	pyt4	Pytanie 4: Jak nazywa się ten pomnik?				yes	
7	select_one p5	pyt5	Pytanie 5: Policz ile gwiazd otacza godło UW?				yes	
8	select_one p6	pyt6	Pytanie 6: O jakim miejscu mowa?				yes	
9	select_one p7	pyt7	Pytanie 7: Na podstawie tekstu umieszczonego na tablicy, wskaż które oddziały stoczyły walkę 29 listopada 1830 roku.				yes	
10	select_one p8	pyt8	Pytanie 8: O jaką fortyfikację chodzi w powyższym tekście?				yes	
11	select_one p9	pyt9	Pytanie 9: Podaj dwie nazwy tej twierdzy oraz zrób zdjęcie z tablicą umieszczoną u jej bram				yes	
12	select_one p10	pyt10	Pytanie 10: Podaj nazwę kawiarni, która stanowiła siedzibę członków Towarzystwa				yes	
13	image	image	Wykonaj zdjęcie					
14	geopoint	geometry	Lokalizacja					
15	hidden	poprawna	Poprawna odpowiedź					
16	hidden	ostatnia	Ostatnia odpowiedź					
17	hidden	pytanie_int	Pytanie					
18								
19								
20								

Relevant
This gives you the ability to skip questions or make additional questions appear based on the response to a previous question. A question is made relevant by meeting the conditions in the relevant field (e.g., \${name} = 'value').

Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

- w kolumnie „relevant” utwórz listę pytań, dzięki której po kliknięciu w konkretny punkt na utworzonej w kolejnych krokach mapie zostanie otwarte odpowiednie pytanie.

L	M	N	O	P
relevant	calculation	choice_filter	repeat_count	label::language1
\$(pytanie)=1				
\$(pytanie)=2				
\$(pytanie)=3	Relevant This gives you the ability to skip questions or make additional questions appear based on the response to a previous question. A question is made relevant by meeting the conditions in the relevant field (e.g., \$(name) = 'value').			
\$(pytanie)=4				
\$(pytanie)=5				
\$(pytanie)=6				
\$(pytanie)=7				
\$(pytanie)=8				
\$(pytanie)=9				
\$(pytanie)=10				
\$(pytanie)=1 or \$(pytanie)=2 or \$(pytanie)=3 or \$(pytanie)=4 or \$(pytanie)=5 or \$(pytanie)=6 or \$(pytanie)=7 or \$(pytanie)=8 or \$(pytanie)=9 or \$(pytanie)=10				

- w kolumnie „media::audio” do pytania 8. dodaj plik mp3 z nagraniem fragmentu wiersza „Reduta Ordon”, zaś do pytania 6. w kolumnie „media::image” – plik graficzny przedstawiający warszawski Arsenał.

UWAGA! Aby uzyskać podłączenie do mediów (pliki mp3, grafiki) należy je zamieścić w folderze „media”, w którym znajduje się arkusz z formularzem ankietowym. Dostęp do tego folderu uzyskasz po kliknięciu w „Pliki” w panelu po lewej stronie okna aplikacji ArcGIS Survey123 Connect. Nazwa pliku w folderze musi być identyczna jak ta wpisana w formularzu.

	Nazwa	Data modyfikacji	Typ	Rozmiar
XLSForm	media	30.10.2020 10:32	Folder plików	
Zmień	forminfo.json	30.09.2020 13:49	Plik JSON	1 KB
Pliki	Gra miejska LO.info	30.10.2020 11:29	Plik INFO	5 KB
	Gra miejska LO.itemInfo	30.10.2020 11:29	Plik ITEMINFO	2 KB
	Gra miejska LO.webform	07.02.2106 07:28	Plik WEBFORM	41 KB
	Gra miejska LO	07.02.2106 07:28	Arkusz programu ...	37 KB
Publikuj	Gra miejska LO	07.02.2106 07:28	Dokument XML	11 KB
	logo	30.10.2020 10:32	Plik PNG	16 KB

Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

Q	R	S	T	U
hint::language1	media::audio	media::image	body::accuracyThresho	bind::esri.fieldType
		dembo.jpg		
	audio8.mp3			
anie)=10				
				esriFieldTypeString
				esriFieldTypeInteger
				esriFieldTypeInteger

media::audio
 Copy your audio file to the 'media' subfolder for your project and enter the name of your audio file here (e.g., audio.mp3).

- w zakładce „Choices” utwórz listę możliwych odpowiedzi (jeśli chcesz, aby uczniowie wybierali jedną z odpowiedzi w ramach pytań zamkniętych). Nazwa listy (kolumna „list_name”) musi być uwzględniona w kolumnie „type” w zakładce „survey”.

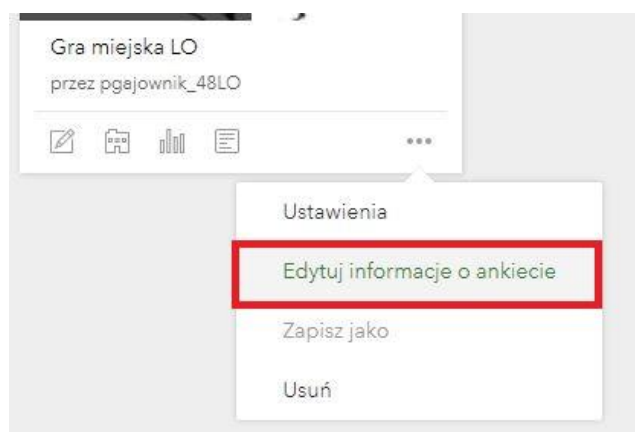
list_name	name	label	image
yes_no	yes	Yes	
yes_no	no	No	
rating		1 1 Star	
rating		2 2 Stars	
rating		3 3 Stars	
rating		4 4 Stars	
rating		5 5 Stars	
pytanie		1	1
pytanie		2	2
pytanie		3	3
pytanie		4	4
pytanie		5	5
pytanie		6	6
pytanie		7	7
pytanie		8	8
pytanie		9	9
pytanie		10	10
p1	Adam Jerzy Czartoryski	Adam Jerzy Czartoryski	
p1	Piotr Wysocki	Piotr Wysocki	
p1	Jan Skrzynecki	Jan Skrzynecki	
p1	Walerian Łukasiński	Walerian Łukasiński	
p2	Pałac w Wilanowie	Pałac w Wilanowie	
p2	Zamek Królewski	Zamek Królewski	
p2	Belweder	Belweder	
p2	Zamek Ujazdowski	Zamek Ujazdowski	
p3	Pałac Prezydencki	Pałac Prezydencki	
p3	Zamek Królewski	Zamek Królewski	

Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

10. Po wprowadzeniu wszystkich zmian opublikuj ankietę.




11. Zmień miniaturę towarzyszącą ankiecie z poziomu aplikacji Survey123 w ArcGIS Online.



Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

Edytuj informacje o ankiecie

Miniatura



Nazwa *

Gra miejska LO

Znaczniki *

gra miejska, XLVIII LO

Podsumowanie

Podsumowanie zostanie wyświetlone na stronie Przegląd ankiety

OK Anuluj

12. Udostępnij ankietę Twojej Instytucji lub wybranej grupie.

Gra miejska LO

Przegląd Projektuj Współpraca Analizuj Dane Parametry

Udostępnij ankietę

Udostępnij wyniki

Ustawienia grupy

Udostępnij tę ankietę

Link

<https://arcgis.is/18bHqr0>

Otwórz ankietę bezpośrednio w przeglądarce

Zapytaj użytkownika, jak otworzyć ankietę: w przeglądarce czy w aplikacji terenowej Survey123

Otwórz ankietę bezpośrednio w aplikacji terenowej Survey123. (Dowiedz się więcej o tej opcji)

Osadź

Aby osadzić ankietę, należy ją udostępnić wszystkim.

Kto może przesyłać odpowiedzi na tę ankietę?

Wszyscy (publiczne)

Członkowie mojej instytucji(XLVIII Liceum Ogólnokształcące)

Następujące grupy:

Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

13. Ustaw datę i godzinę, w której ankieta wygasa. Zatwierdź zmiany klikając „Zapisz”.

Status ankiety

Ankieta jest obecnie otwarta.

Otwarta: odpowiedzi są przyjmowane

Zamknięta: odpowiedzi nie są przyjmowane

Zaplanuj datę i czas otwarcia/zamknięcia (zgodnie ze strefą czasową +01:00)

Otwórz:

Zamknij: 11.10.2020 18:00

Skonfiguruj zasoby wyświetlane, gdy ankieta nie przyjmuje odpowiedzi:

Zapisz

Część II – Przygotowanie mapy

1. W Zasobach utwórz warstwę „Tajemne miejsca”.
(Utwórz>>> Warstwa obiektów>>>Buduj warstwę>>>Points).

Start Galeria Mapa Scena Grupy Zasoby Instytucja

Zasoby Moje zasoby Ulubione

Dodaj element **Utwórz**

Foldery

- Wszystkie moje zasoby
- pgajownik_48LO
- Gra miejska scenariusz
- Survey-Gra miejska LO

Filtry

▼ Typ elementu

- Mapy
- Warstwy
- Sceny
- Aplikacje
- Narzędzia
- Pliki
- Notatniki

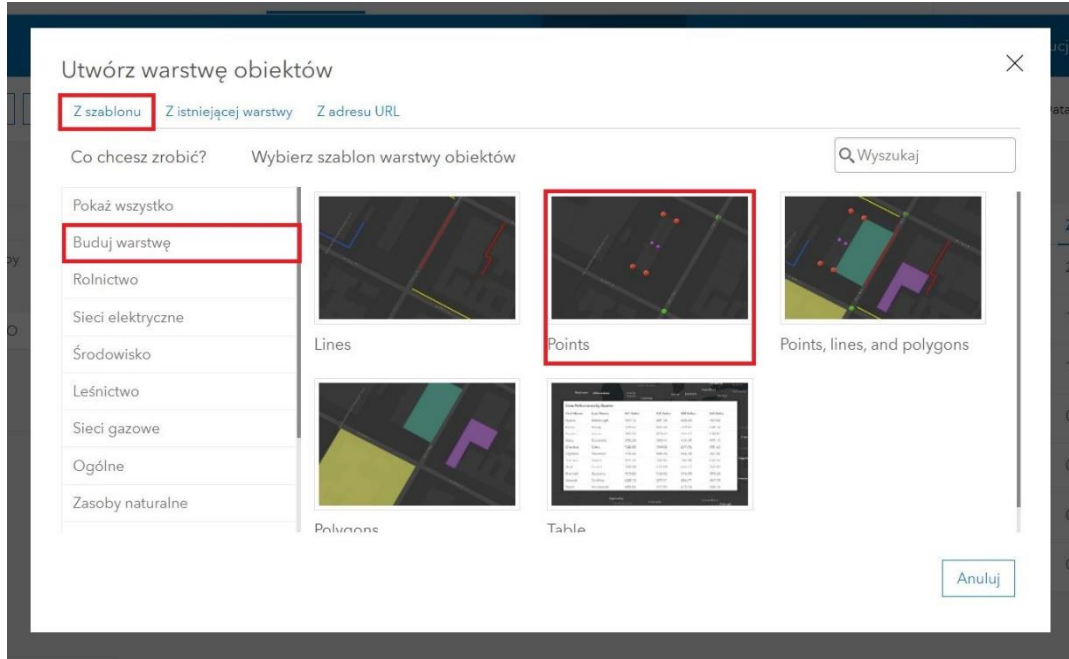
Tworzenie warstw i innych elementów

- Warstwa obiektów
Utwórz warstwę edytowalną z polami skopionymi z szablonu lub warstwy obiektowej.
- Warstwa kafli →**
Utwórz szybko wyświetlaną warstwę kafli z warstwy obiektowej.
- Lokator (widok)
Utwórz dostosowany do swoich potrzeb widok usługi ArcGIS World Geocoding Service.

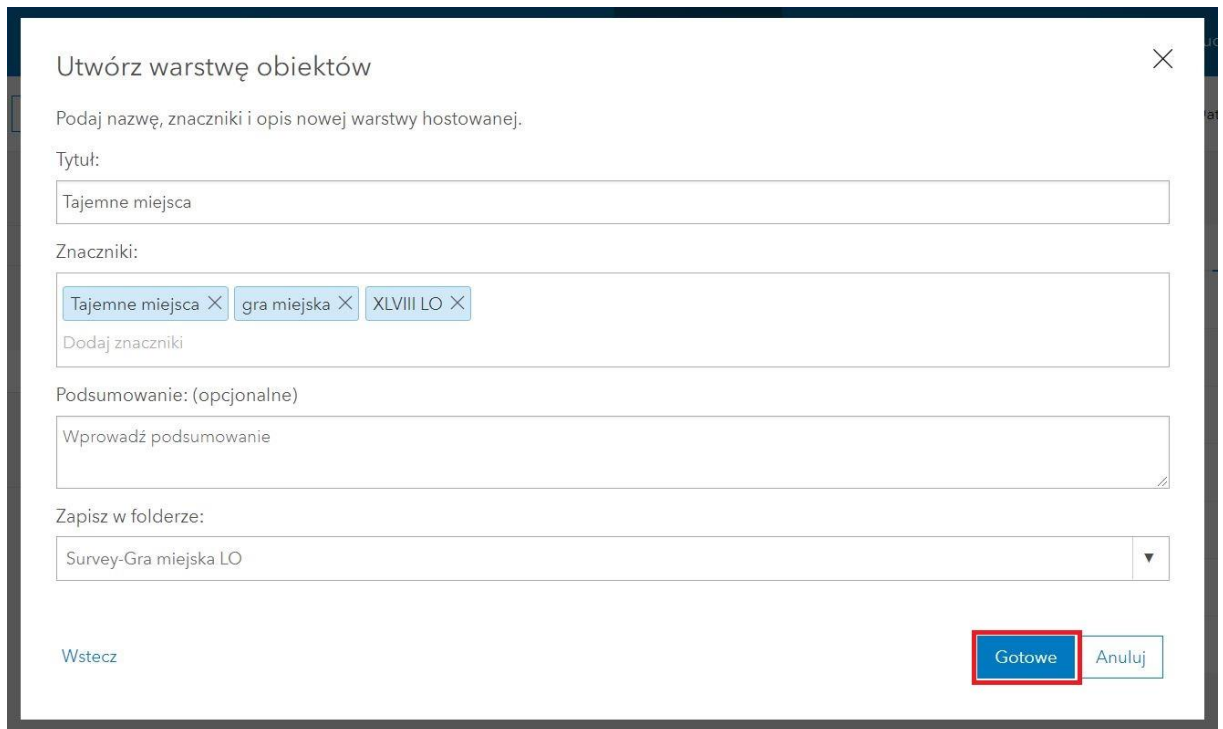
Tworzenie aplikacji

- Aplikacje konfigurowane
Utwórz aplikację, wybierając ukierunkowany szablon i konfigurując jego właściwości.
- Web AppBuilder
Utwórz aplikację, wybierając motyw oraz widżety z biblioteki widżetów.
- Mapy narracyjne
Opowiedz historię, łącząc mapy z tekstem narracyjnym i danymi multimedialnymi.
- Dashboards
Utwórz panel z wizualizacjami danych zapewniającymi kluczowe informacje.
- zespołu
Utwórz dostosowaną witrynę ze stronami, aby udostępnić informacje określonym odbiorcom.

Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

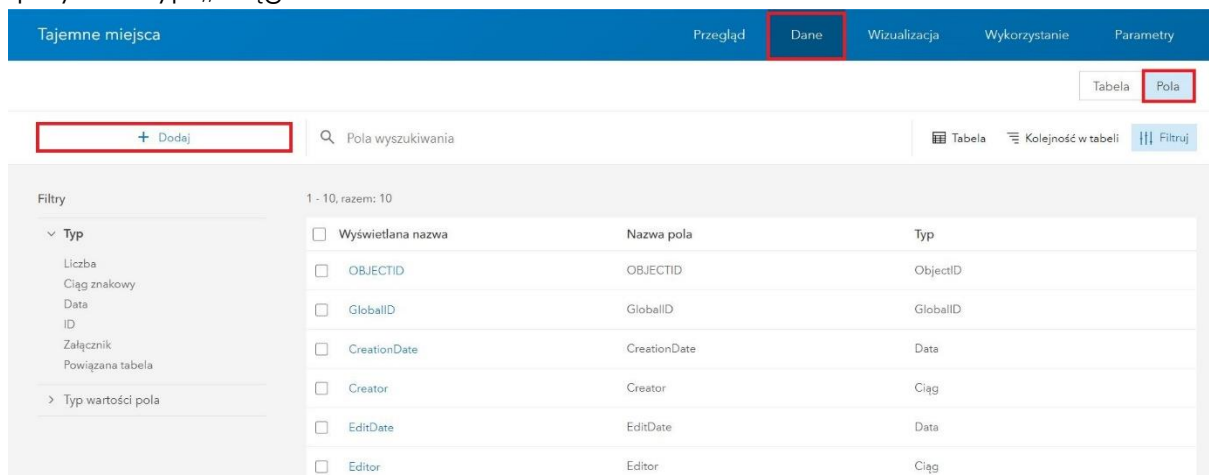


2. Nadaj odpowiednią nazwę warstwie. Wpisz słowa kluczowe a następnie kliknij „Gotowe”.



Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

3. Wejdź w szczegóły warstwy w zakładce „Dane”. W zakładce „Pola” dodaj pola „Numer”, „Opis zadania” oraz „Tajemne miejsca”. Wszystkim polom przydziel typ „Ciąg”.



Tajemne miejsca Przegład **Dane** Wizualizacja Wykorzystanie Parametry

Tabela **Pola**

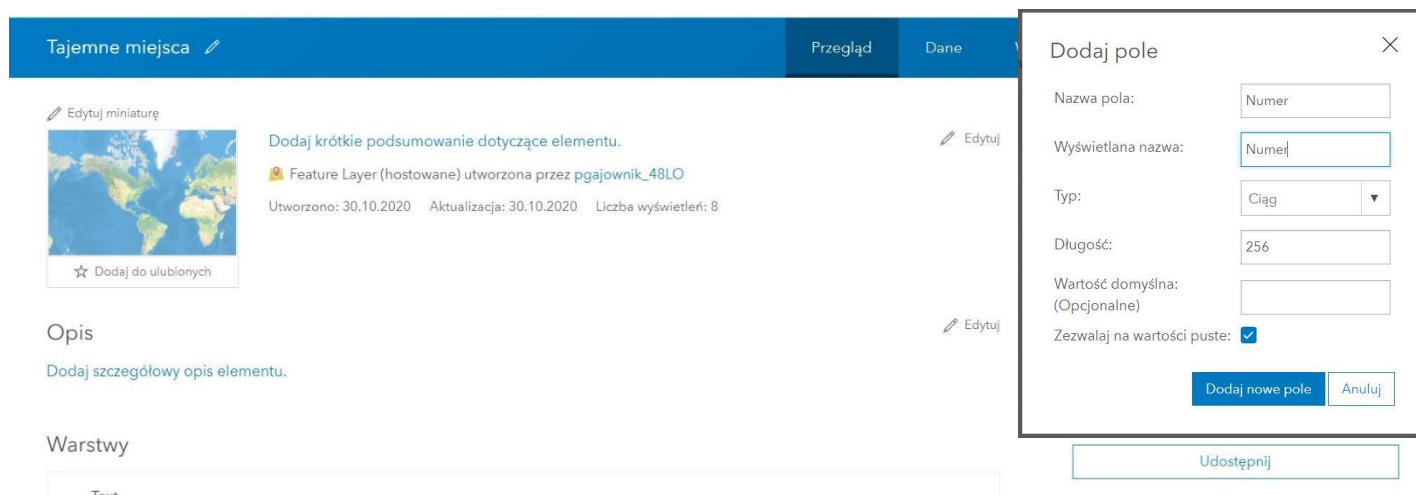
+ Dodaj Pola wyszukiwania Tabela Kolejność w tabeli Filtruj

Filtry

1 - 10, razem: 10

<input type="checkbox"/>	Wyświetlana nazwa	Nazwa pola	Typ
<input type="checkbox"/>	OBJECTID	OBJECTID	ObjectID
<input type="checkbox"/>	GlobalID	GlobalID	GlobalID
<input type="checkbox"/>	CreationDate	CreationDate	Data
<input type="checkbox"/>	Creator	Creator	Ciąg
<input type="checkbox"/>	EditDate	EditDate	Data
<input type="checkbox"/>	Editor	Editor	Ciąg

4. Otwórz warstwę w przeglądarce map.



Tajemne miejsca Przegład **Dane**

Edytuj miniaturę

Dodaj krótkie podsumowanie dotyczące elementu.

Feature Layer (hostowane) utworzona przez pgajownik_48LO

Utworzono: 30.10.2020 Aktualizacja: 30.10.2020 Liczba wyświetleń: 8

Opis

Dodaj szczegółowy opis elementu.

Warstwy

Text

Dodaj pole

Nazwa pola: Numer

Wyświetlana nazwa: Numer

Typ: Ciąg

Długość: 256

Wartość domyślna: (Opcjonalne)

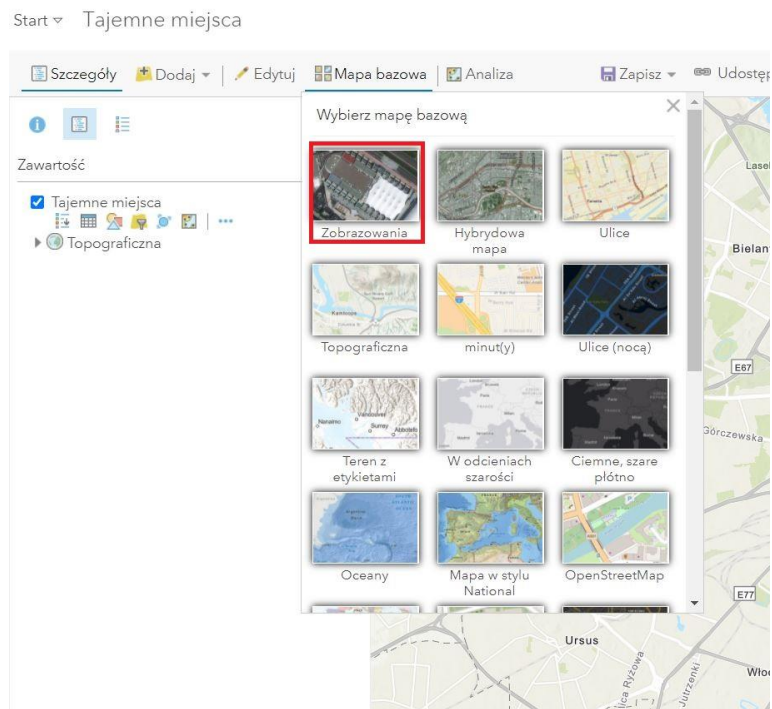
Zezwalaj na wartości puste:

Dodaj nowe pole Anuluj

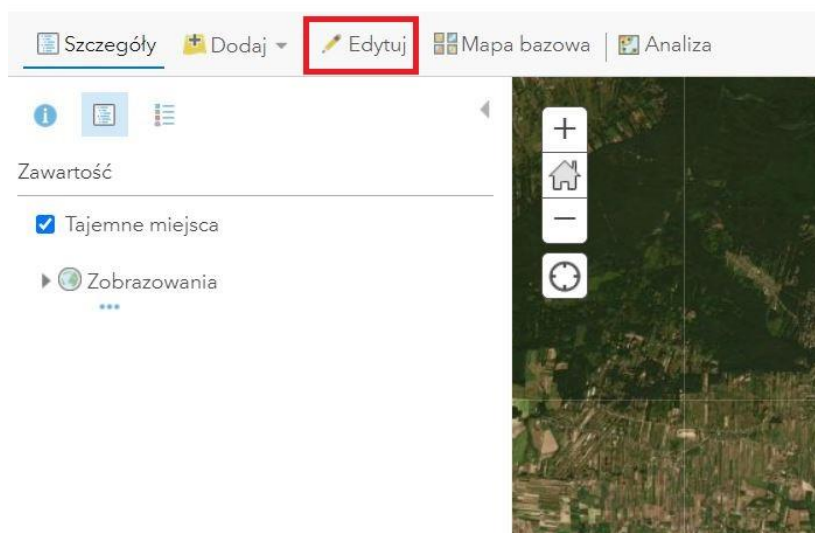
Udostępnij

Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

5. Zmień mapę bazową na „Zobrazowania”.

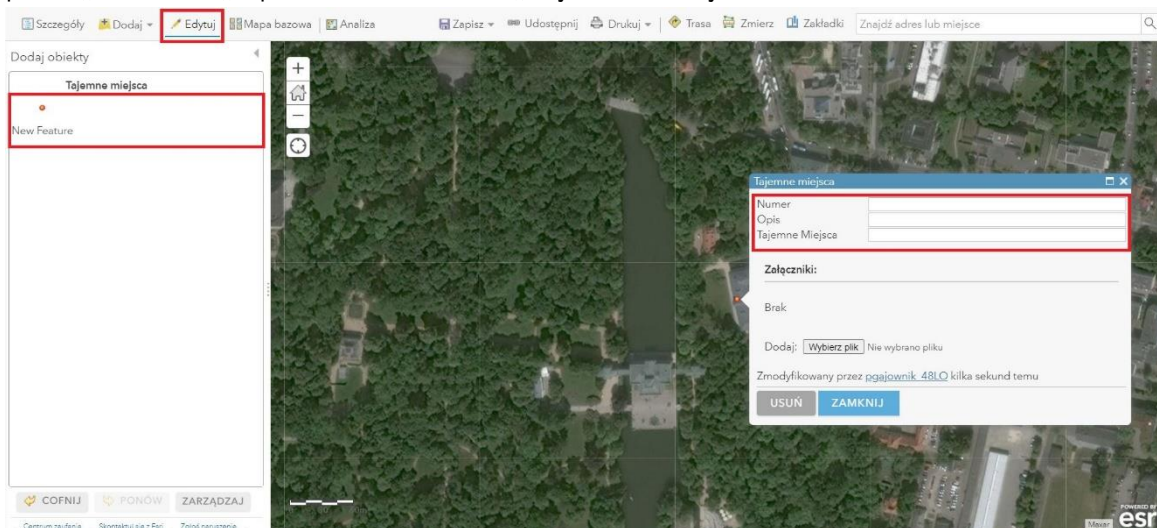


6. Edytuj warstwę „Tajemne miejsca”.



Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

7. Zaznacz na mapie punkty, których będą dotyczyły pytania oraz uzupełnij pola „Numer”, „Opis zadania” oraz „Tajemne miejsca”.



8. Po zaznaczeniu wszystkich punktów i wpisaniu wszystkich potrzebnych informacji do pól, zmień symbolizację warstwy tak, aby każdy punkt był przedstawiony jako numer.

Zawartość

Tajemne miejsca

Zmień styl

Tajemne miejsca

1 Wybierz atrybut do przedstawienia
Numer

Dodaj atrybut

2 Wybierz styl rysunku

Typy (symbole unikalne)

OPCJE

Liczności i ilości (kolor)

ZAZNACZ

GOTOWE ANULUJ

Centrum zaufania Skontaktuj się z Esri Zgłoś naruszenie

Numer

Kliknij, żeby edytować symbol lub etykietę.

Label	LICZBA
1	1
2	1
3	1

Zmień styl

Tajemne miejsca

Numer

Kliknij, żeby edytować symbol lub etykietę.

Label	LICZBA
1	1
2	1
3	1
4	1
5	1
6	1
7	1
8	1

KSZTAŁT WYPELNIENIE OBRYS

Liczby

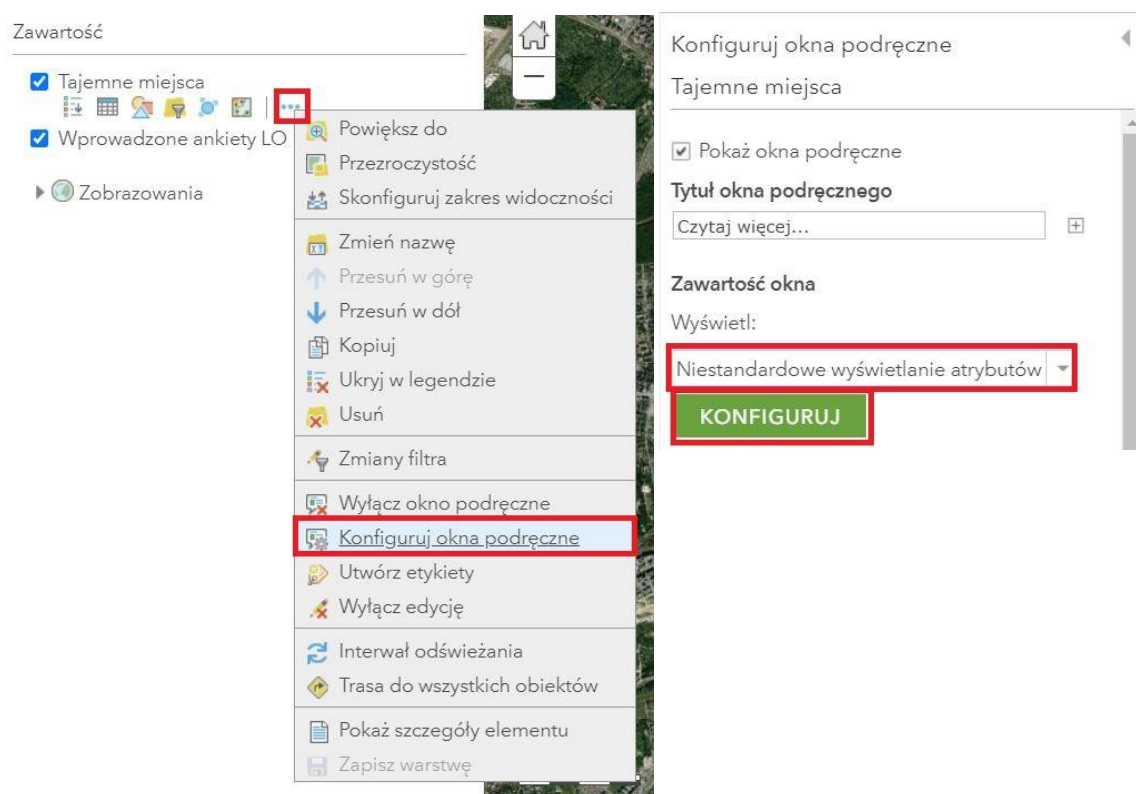
Użyj obrazu

Rozmiar symbolu 22 px

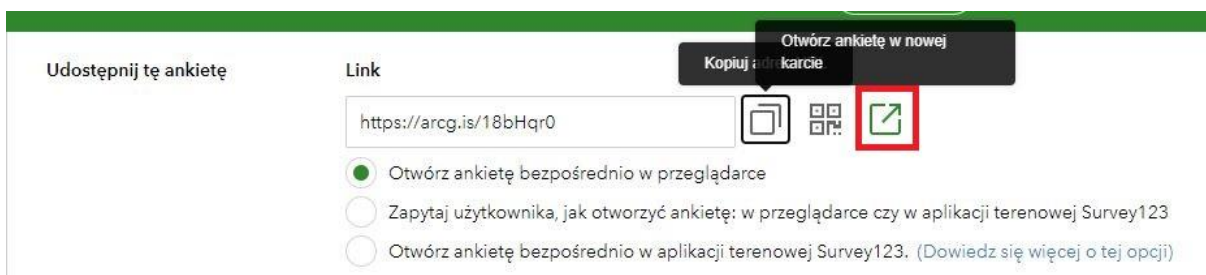
OK ANULUJ

Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

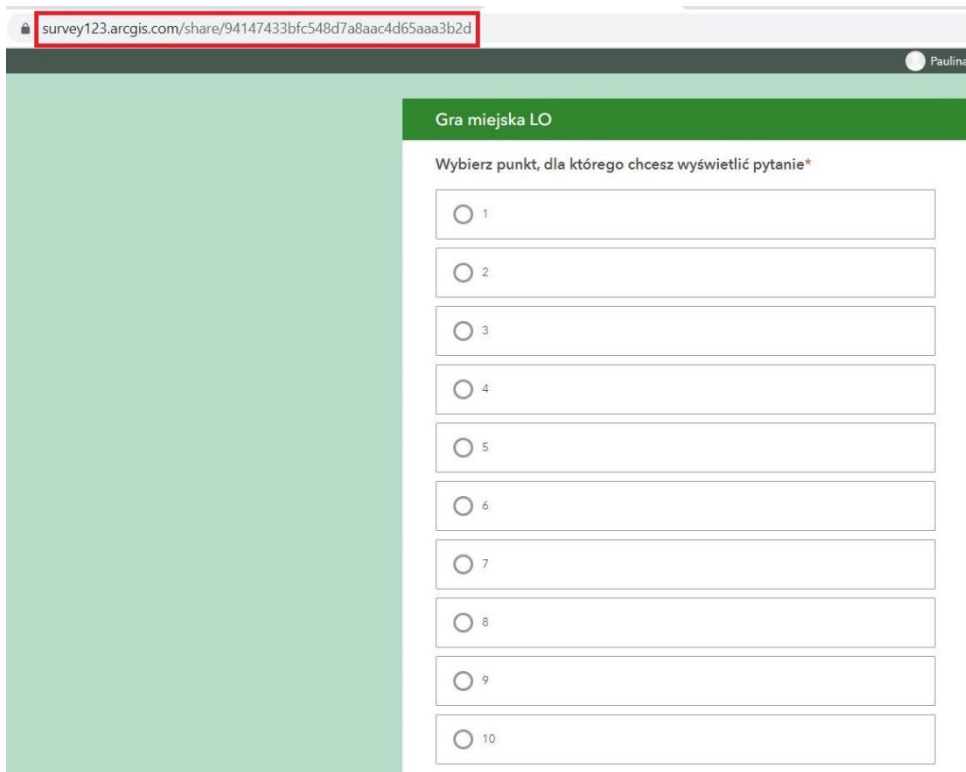
9. Wybierz opcję „Konfiguruj okna podręczne” a następnie opcję „Niestandardowe wyświetlanie atrybutu”.



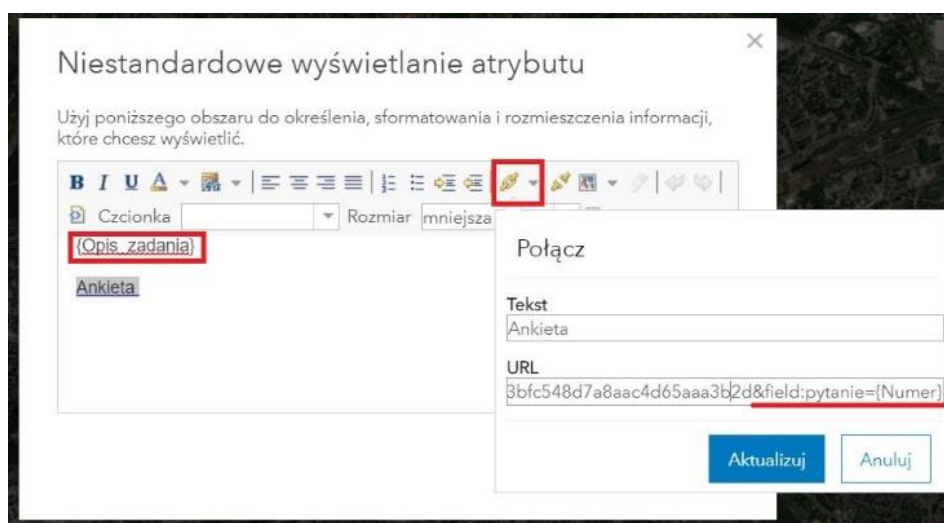
10. W oknie niestandardowego wyświetlania atrybutu wpisz „{Opis_zadania}” (nazwa atrybutu przechowującego treść pytań) a następnie wklej link do ankiety (jak na poniższej grafice):



Gra miejska z Survey123 for ArcGIS



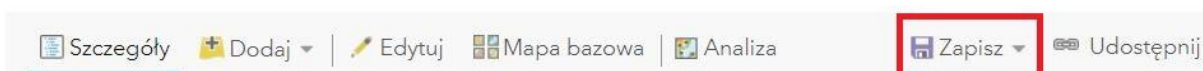
11. Dopisz w polu „URL” fragment podkreślony na czerwono aby po kliknięciu w konkretny punkt na mapie uczestnik został przekierowany do odpowiedniego numeru pytania.



Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

12. Zapisz mapę dodając odpowiednie słowa kluczowe (tagi).

Start ▾ Gra miejska ✎



Część III – Przygotowanie aplikacji

1. Udostępnij mapę a następnie utwórz aplikację w szablonie WebApp Builder.



Udostępnij

Zdecyduj, kto będzie mógł wyświetlać mapę.

Obecnie ta mapa jest udostępniana następującym osobom.

Wszyscy (publiczne)

XLVIII Liceum Ogólnokształcące

Członkom grup:

- Gra miejska
- Korona Gór Polski - warsztaty HUB
- TESTY

Utwórz łącze do tej mapy

<https://arcg.is/9SPn0>

Facebook Twitter

Udostępnij bieżący zasięg mapy

Osadź tę mapę

OSADZ W WITRYNIE INTERNETOWEJ

UTWÓRZ APLIKACJĘ INTERNETOWĄ

Uwaga: Aby osadzić mapę, należy ją udostępnić wszystkim.

GOTOWE

Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

Utwórz nową aplikację internetową

Configurable Apps | **Web AppBuilder** | ArcGIS Dashboards

Aby za pomocą programu Web AppBuilder utworzyć nową aplikację, wpisz tytuł, znaczniki i podsumowanie.

Tytuł:

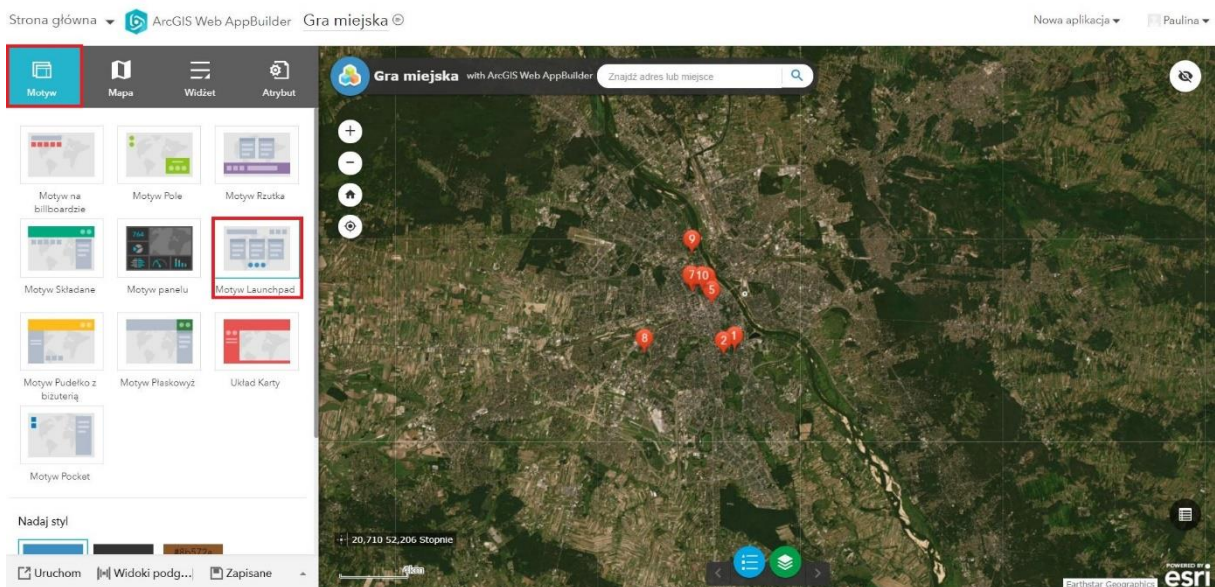
Znaczniki:
Dodaj znaczniki

Podsumowanie: (opcjonalne)

Zapisz w folderze:

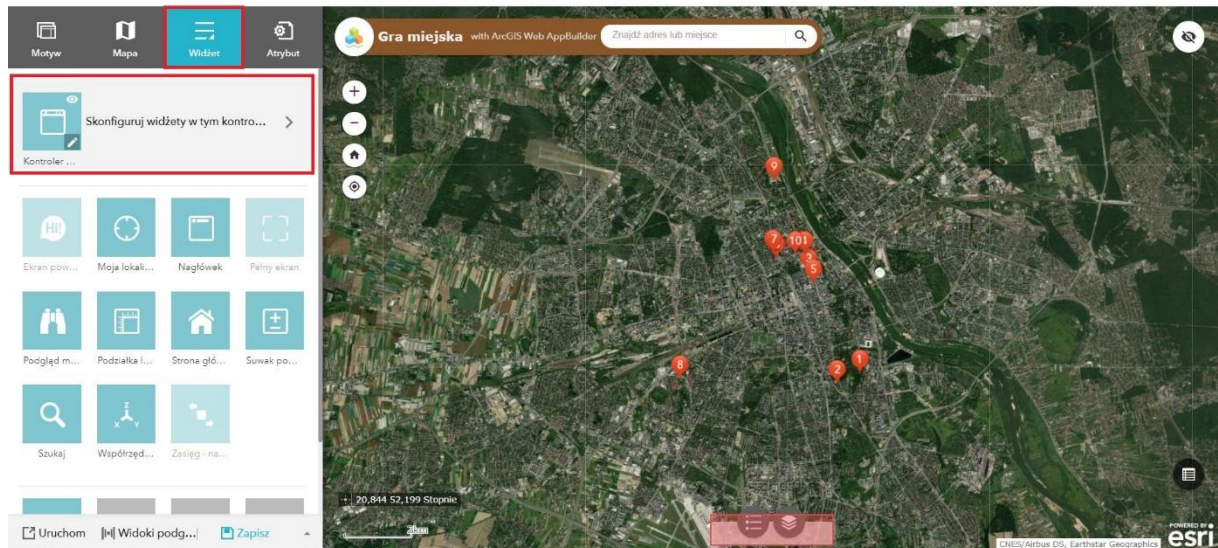
Udostępnij tę aplikację w ten sam sposób co mapę (XLVIII Liceum Ogólnokształcące, Gra miejska, TESTY)

2. W zakładce „Motyw” wybierz „Motyw Launchpad”.

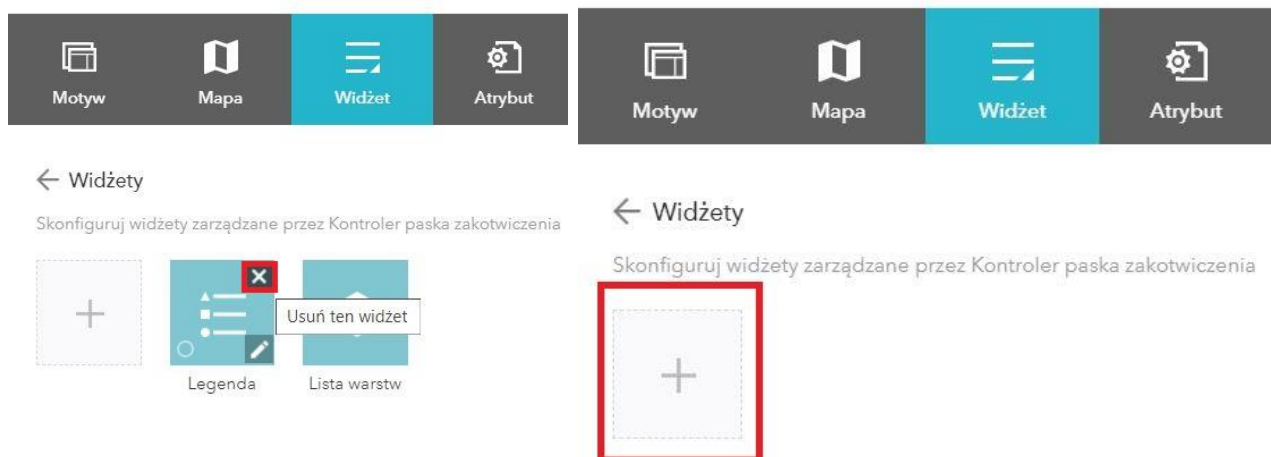


Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

3. W zakładce „Widżety” kliknij „Skonfiguruj widżety w tym kontrolerze”.



4. Usuń domyślne widżety a następnie dodaj nowy widżet.



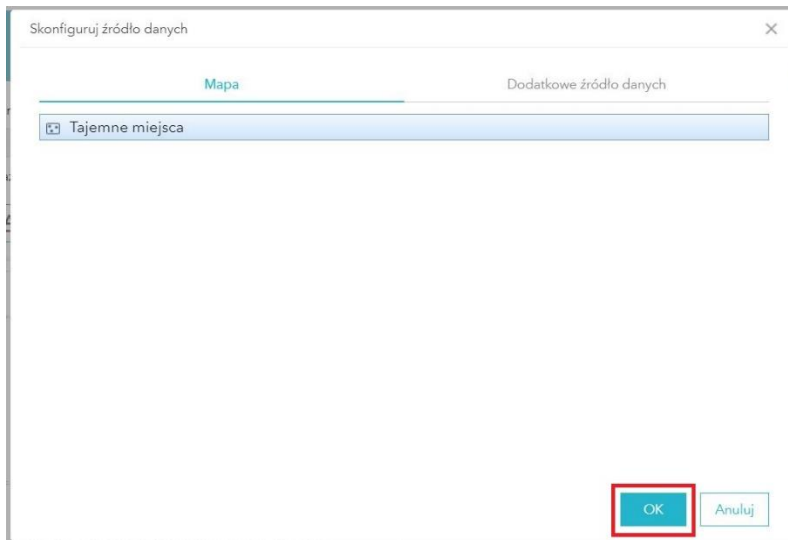
Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

- Wybierz widżet „Infografika” a następnie z dostępnych infografik wybierz diagram kołowy.

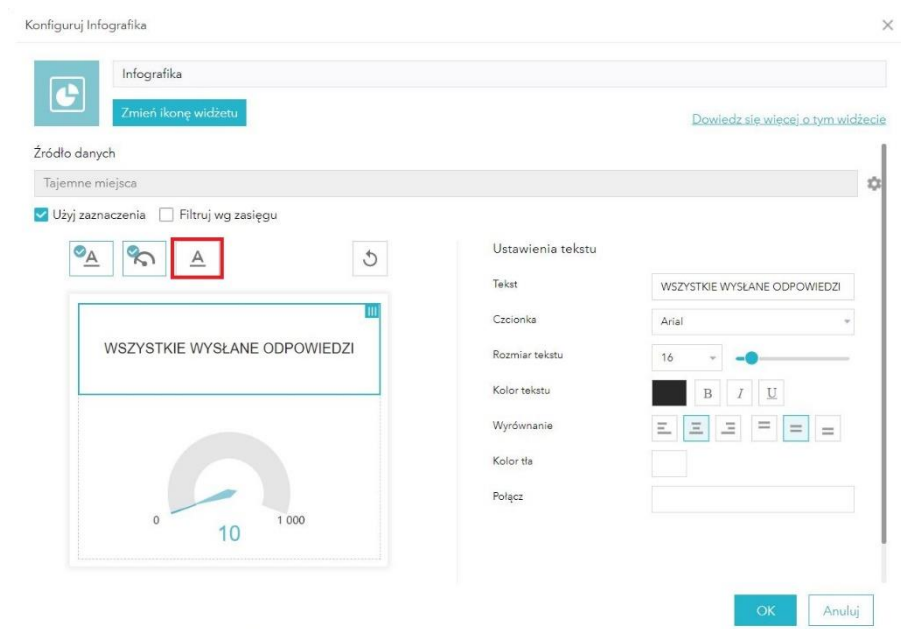
The image shows two windows from the Survey123 for ArcGIS interface. The top window, titled "Wybór widżetu" (Widget Selection), displays a grid of various widgets. The "Infografika" widget is highlighted with a red box. The bottom window, titled "Konfiguruj Infografika" (Configure Infographic), displays a grid of infographic templates. The "Kołowy" (Pie) chart template is highlighted with a red box.

Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

6. Wybierz warstwę dla której chcesz przedstawić wyniki.

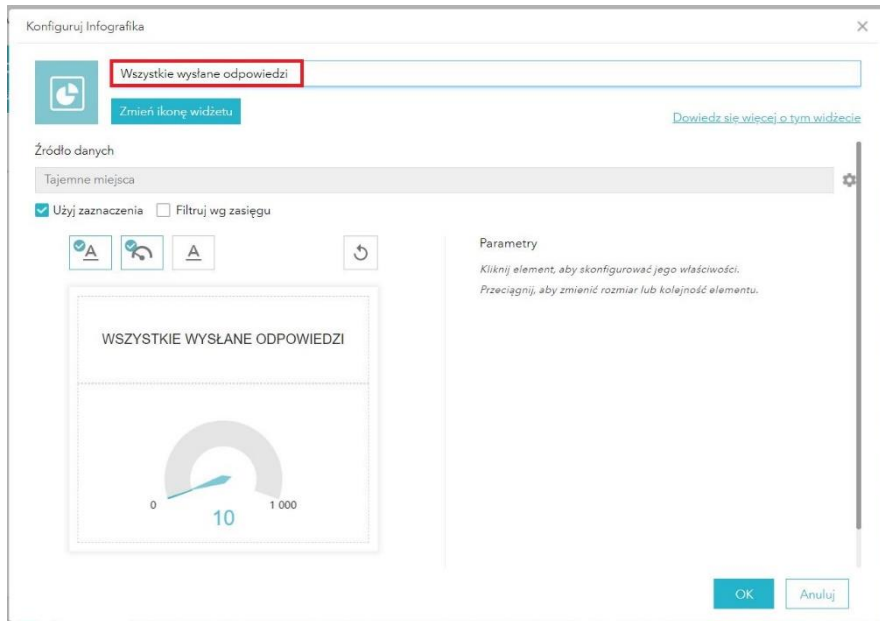


7. Oznacz ikonę podpisu dolnego aby usunąć go z okna wykresu a następnie edytuj podpis górny nadając stosowny tytuł wykresowi.

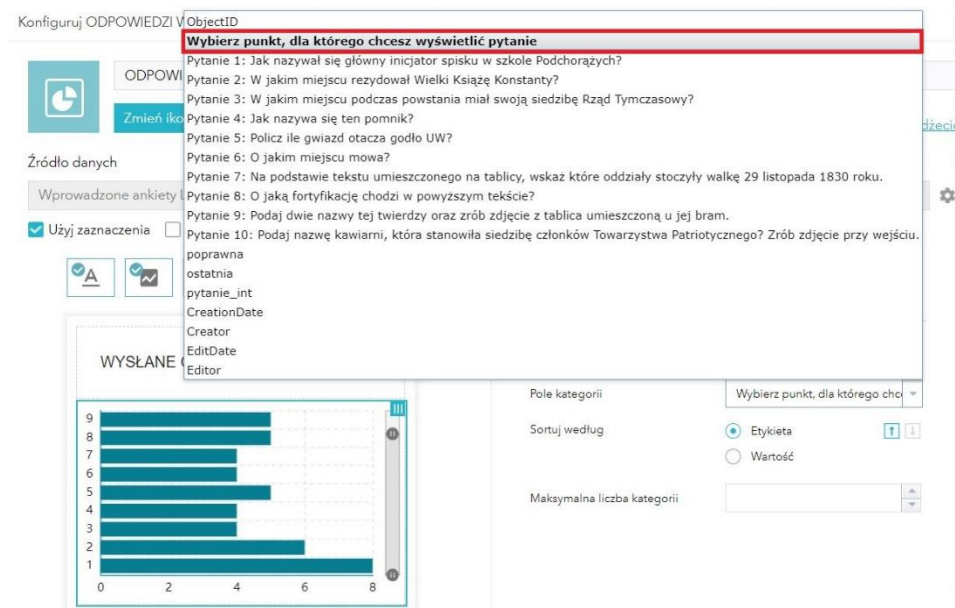


Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

8. Zmień nazwę widżetu.



9. Dodaj kolejne dwa widżety – wykresy słupkowe pokazujące odpowiedzi graczy wg pytań oraz odpowiedzi innych graczy. Wszystkie widżety będą mogły wyświetlać uczestnicy gry miejskiej.



Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

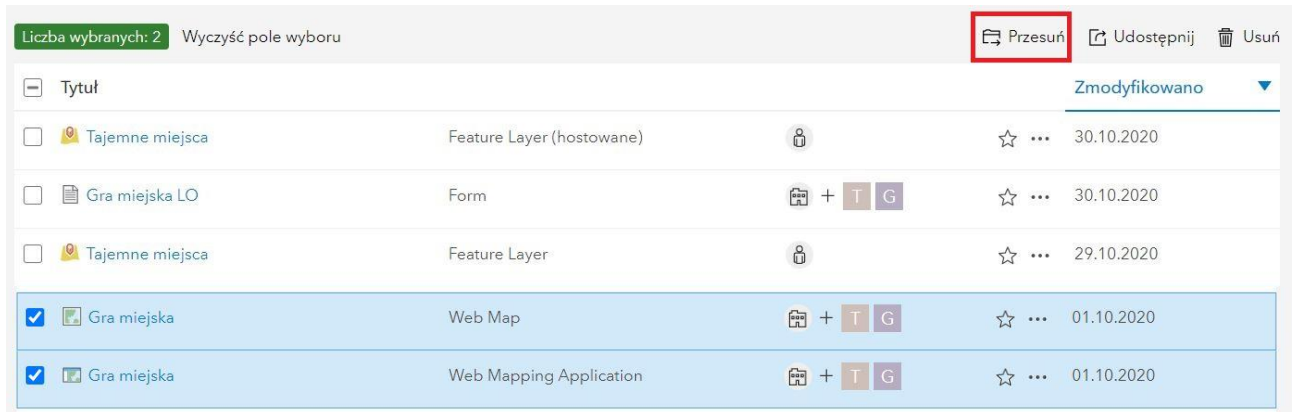
The screenshot shows the Survey123 for ArcGIS interface. At the top, it says "ODPOWIEDZI INNYCH GRACZY" and "Zmień ikonę widżetu". Below that, the data source is "Wprowadzone ankiety LO". There are checkboxes for "Użyj zaznaczenia" (checked) and "Filtruj wg zasięgu". A chart titled "WYSŁANE ODPOWIEDZI WG GRACZA" displays horizontal bars for various player categories: gracz_e6, gracz_c1, gracz_b6, gracz_b4, gracz_a4, gracz_a1, gracz_a, gracz100, and dembowski. To the right, the "Ustawienia diagramu" (Chart Settings) panel is open, showing options for "Wyświetlaj liczbę obiektów wg" (set to "Creator"), "Pole kategorii" (set to "Creator"), "Sortuj według" (set to "Etykieta"), and "Maksymalna liczba kategorii".

10. Zapisz zmianę a następnie udostępnij aplikację z poziomu zasobów ArcGIS Online.

The screenshot shows the ArcGIS Online interface. At the top, there are buttons for "Uruchom", "Widoki podg...", and "Zapisz" (highlighted with a red box). Below that, the application name "Gra miejska" is visible, along with "Web Mapping Application" and a lock icon (highlighted with a red box). The date "28.10.2020" is also shown. A dialog box titled "Udostępnij" is open, showing options for sharing the application. The "Instytucji" option is selected and highlighted with a red box. Below it, there is a button "Edytuj udostępnianie grupie" (highlighted with a red box). At the bottom of the dialog, there are "Zapisz" and "Anuluj" buttons.

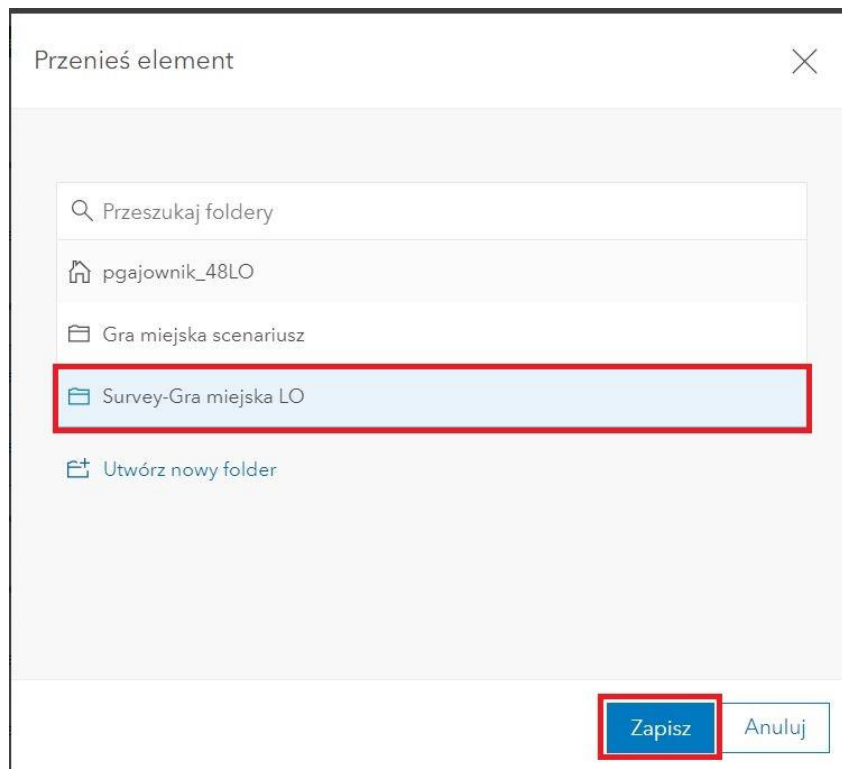
Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

11. Przenieś utworzoną mapę oraz aplikację do folderu, w którym znajduje się ankieta.



Liczba wybranych: 2 Wyczyść pole wyboru Przesuń Udostępnij Usuń

Tytuł	Zmodyfikowano
<input type="checkbox"/> Tajemne miejsca Feature Layer (hostowane)	☆ ... 30.10.2020
<input type="checkbox"/> Gra miejska LO Form + T G	☆ ... 30.10.2020
<input type="checkbox"/> Tajemne miejsca Feature Layer	☆ ... 29.10.2020
<input checked="" type="checkbox"/> Gra miejska Web Map + T G	☆ ... 01.10.2020
<input checked="" type="checkbox"/> Gra miejska Web Mapping Application + T G	☆ ... 01.10.2020



Przenieś element

Przeszukaj foldery

- pgajownik_48LO
- Gra miejska scenariusz
- Survey-Gra miejska LO

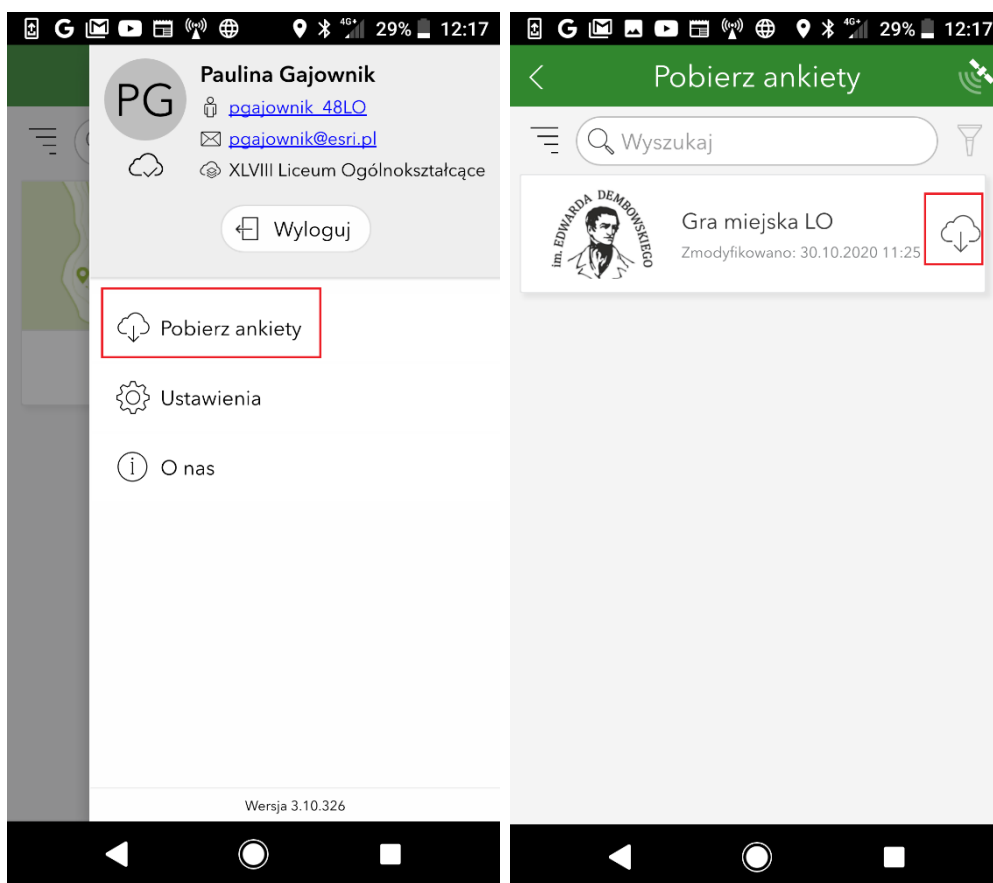
Utwórz nowy folder

Zapisz Anuluj

Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

Część IV – Przeprowadzenie gry miejskiej

Wszyscy uczestnicy gry miejskiej powinni przed wyjściem w teren pobrać aplikację Survey123 for ArcGIS ze sklepu Google Play lub App Store. Uczestnicy powinni również posiadać konto ArcGIS Online, aby móc zalogować się w aplikacji Survey123 for ArcGIS na swoich urządzeniach mobilnych a następnie pobrać udostępnioną ankietę z pytaniami do gry miejskiej.



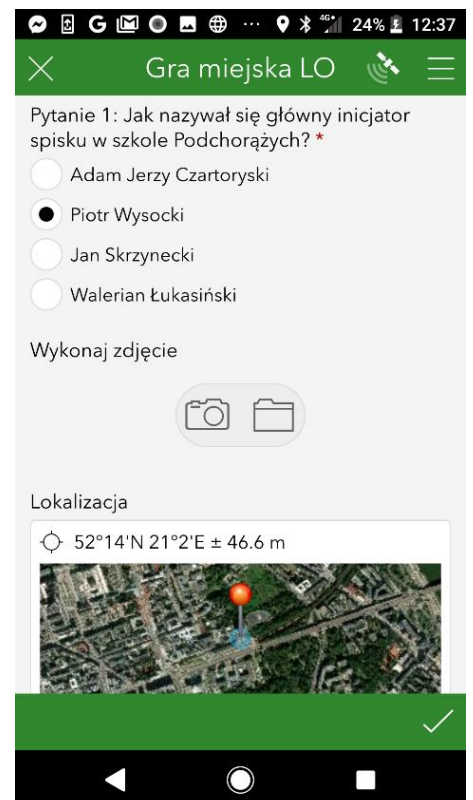
1. Uczestnicy otwierają aplikację z grą miejską a następnie udają się w miejsce oznaczone na mapie jako punkt pierwszy.

Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

- Uczestnicy klikają w punkt oznaczony na mapie numerem „1”. Po kliknięciu w link „Ankieta” zostają przeniesieni do odpowiedniego pytania z pobranej uprzednio ankiety w Survey123 for ArcGIS. Klikając w infografiki u dołu aplikacji uczestnicy uzyskują dostęp do bieżących statystyk odpowiedzi.



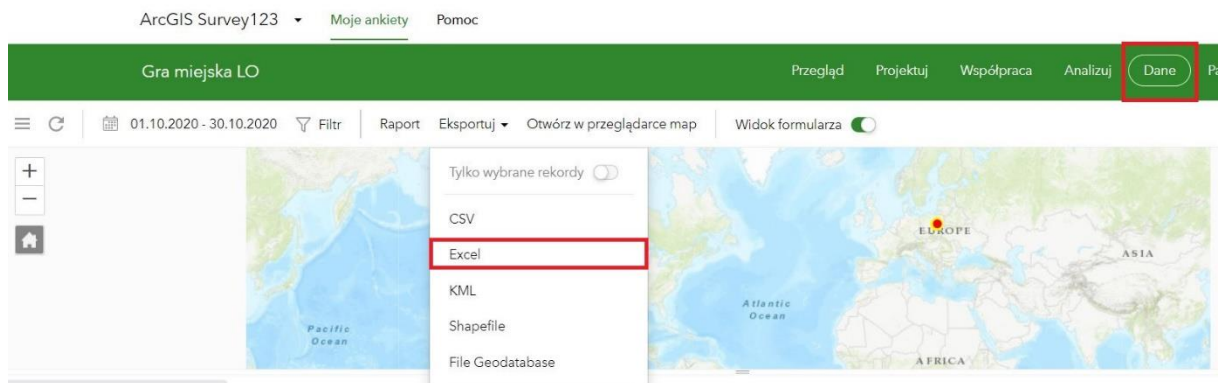
- Uczestnicy odpowiadają na pytanie wybierając prawidłową ich zdaniem odpowiedź oraz wykonując zdjęcie w pobliżu punktu z mapy.
- Uczestnicy przechodzą do kolejnych punktów aż odpowiedzą na wszystkie pytania.



Gra miejska z Survey123 for ArcGIS

Część V – Weryfikacja odpowiedzi

1. Aby dowiedzieć się który z uczestników gry odpowiedział najlepiej i w najkrótszym czasie, wejdź w ankietę z poziomu Survey123 w ArcGIS Online. Wybierz zakładkę „Dane” a następnie eksportuj dane do pliku Excel.



2. Otwórz plik, przeanalizuj odpowiedzi uczestników i wyłoś zwycięzcę!