Инструкция по работе с программной платформой для проведения геймификации онлайн и офлайн мероприятий «Team Pulse»

1. Вход в административную панель (АП)

Чтобы начать работу с АП, необходимо ввести в адресную строку вашего браузера следующий адрес: http://game.teampulse.ru/cp

Перейдя по ссылке, Вам будет предложено ввести логин и пароль.

2. Меню АП

Чтобы открыть Меню АП, нажмите

Слева отобразится область Меню.

В этой области отображается Иконка для открытия списка Игр, в которой будут происходить 99% работы. Также в этой области будет отображаться Меню выбранной игры при нажатии на любую Игру из списка.

3. Список игр

Игры Список всех игр

Нажмите в Меню , в правой части админки откроется область Управления играми

(список игр), в которой отображены все созданные Игры.

Для уже имеющихся Игр доступны следующие действия:

- Редактирование
- Копирование игры 🛄 ;
- Удаление

Аналогичные действия доступны для Раундов и Заданий.

Редактирование Игры также доступно внутри самой игры при нажатии кнопки

В правой части размещен поисковик для нахождения нужной игры по ее названию

РЕДАКТИРОВАТЬ ИНФОРМАЦИЮ

Название игры

Q

4. Создание новой игры

4.1. Общие настройки

Для создания новой игры необходимо нажать кнопку в области Управления играми. Откроется форма создания Игры. Рассмотрим все поля поочередно.

- Название игры название, которое отображается в админке в списке Игр.
- Ссылка на логотип ссылка на картинку, которая отображается на главном экране игры.
- Выбор формата игры Квест / Квиз.
 Отличия квиза от квеста в том, что в квизе каждый участник может отвечать на вопросы).
- Домен игры в этом поле указывается домен, ассоциируемый с игрой.
- При переходе по указанному в данном поле домену произойдет переадресация в нужную игру.
- *ПИН-код для игры* задается, если требуется проверка Игроков перед регистрацией, чтобы могли зарегистрироваться только нужные люди. Т.е. при открытии ссылки Игры пользователь, нажимая кнопку регистрации, сперва видит поле для ввода ПИН-кода и только после ввода верного ПИН-кода у него будет возможность зарегистрироваться.
- Активна включение и выключение игры для игроков.
- *Дата и время начала* до указанной в этом поле даты и времени по ссылке Игры участники будут видеть фоновую заглушку с информацией, что Игра ещё не началась. После наступления указанной даты они могут начать регистрацию
- *Дата и время окончания* по наступлению указанной даты и времени участники Игры не смогут находиться в личном аккаунте, а будут видеть фоновую заглушку о том, что Игра закончилась.
- Поле Тип игры:

Одиночная - для данного типа Игры отсутствуют команды, каждый Игрок играет сам за себя; для данного типа игры отсутствует командный чат, рейтинг команды;

В случае игры Квиз каждый участник может отвечать на вопросы.

Командная - в команде несколько Игроков; для данного типа Игры характерна привязка Игрока к команде, командный чат, командный рейтинг. Для игр типа Квиз в командной игре может отвечать только один член команды (по факту кто первый ответит). После первого ответа на вопрос остальные ответы не примутся системой.

• Тип Регистрации:

Свободная - зарегистрироваться могут все желающие;

По файлу - в раздел Пользователи загружается файл "допуска", где указываются логины участников, которые могут зарегистрироваться. Формат загружаемого файла должен быть csv, кодировка UTF-8. Команды в данном

случае должны быть добавлены в системе с теми же именами, что и в файле. Пример оформления файла:

🖬 teams2 * 🗙				
	A	В	С	
1	login1	Команда 1		
2	login2	Команда 2		
3	login3	Команда З		
4	login4	Команда 4		
5	login5	Команда 5		
6	login6	Команда б		
7				
8				

• Заполнение команд:

Ручной выбор - При регистрации игрок сам выбирает команд, в которой будет играть.

Автоматическое заполнение - При регистрации у игрока нет возможности выбрать себе команду, в которой будет играть. В случае, если команд больше двух, то автоматически будет заполняться сначала первая команда, а после вторая и так далее.

*Автоматическое создание коман*д - При регистрации у игрока нет возможности выбрать себе команду, в которой будет играть. В зависимости от *общего количества участников* и допустимого количества игроков в одной команде, будет автоматически создаваться новые команды.

Выбор команды по пользователю - Автоматический выбор команды, исходя из зафиксированных отличий пользователя (должность, подразделение и т.д)

Без команды - Отсутствие распределение на команды

- *Количество игроков в команде* допустимое количество игроков, которые будут играть в одной команде.
- Выдача раундов:

Все - Игрокам показываются все задания сразу, и проходить их можно в любом порядке; последовательно - отображается только первое по порядку из не пройденных заданий. После выполнения этого задания - отобразится Задание со следующим порядковым номером.

• Способ расчёта статистики:

Итого/количество участников - Баллы команды рассчитываются как сумма баллов участников, деленная на количество участников.

Итого - Рейтинг команды равен сумме рейтингов участников без деления на количество участников.

• Учитывать для среднего балла:

Меню		= Администр	ративная панель	ISG			adm 😑
A	Игры Список всех игр	Главная / Игры / То	pher Game DEV / Статис	тика			
Меню	игры Topher Game DEV						
А	Игра Список раундов и описание	Монитори	нг игр				Средний балл: 135.00
	Команды Создание и редактирование	Команды Статистика команд	Участники Статистика участников	Раунды Статистика по раундам	Задания Статистика по заданиям	Коммуникация Статистика коммуникации	
	Новостная лента Добавление новостей	СТАТИСТИКА ПОЛЕ	ъЗОВАТЕЛЕЙ С КОМАНА,	ДАМИ И БАЛЛЫ			
0	Инструкция Редактирование инструкции	СТАТИСТИКА ОТВЕ	ТОВ НА ВОПРОСЫ				
٥	Статистика Наблюдение за игрой						
ß	Тех. поддержка Чат тех. поддержки						

Показатель Среднего балла для расчета статистики. Отображается в разделе админки Статистика (Скриншот 1. Средний балл).

При выборе «учитывать Bcex» - средний балл будет рассчитан, учитывая неответивших Игроков.

- Имя клиента поле для пометки, кто является Заказчиком игры
- Место проведения поле для пометки, где проводится игра
- *Ссылка на условия использования и правила обработки информации* Ссылка на pdf файл с текстом, что пользователь подтверждает свое согласие на обработку персональных данных.
- *Форма загрузки файлов* загрузка файлов для полей, которым нужна ссылка на изображение, видео или аудио

4.2. Конструктор полей

1.Конструктор рейтинга позволяет создать рейтинг двух типов:

- *Рейтинг игроков* одиночный рейтинг, отображающийся у игрока в профиле. На него влияет только баллы, полученные игроком за выполнение заданий
- *Командный рейтинг* рейтинг, на который влияют баллы, полученные всеми игроками в конкретной команде.

Для конструктора рейтингов можно задать следующие параметры:

- Имя рейтинга название рейтинга, которые будет отображаться в игре.
- *Порядковый номер* Номер, в зависимости от которого, будет отображаться очередность рейтингов во вкладке "рейтинг" в игре.

(Например, если поставить рейтингу игроков в очередности 1, а в командном рейтинге 2, то во вкладке "Рейтинг", рейтинг игроков будет находится первым)

		Рейтинг игроков	Рейтинг команды	
1	8	Жмелевская Юлия		
		🐼 10 00	1	S 17 11

2.Конструктор табов добавляет и настраивает табы, отображаемые в профиле у пользователя.

Имя таба Общая информация	Порядковый номер таба 1	🕥 Таб приватный?	Î
Имя таба Новый таб	Порядковый номер таба 2	Таб приватный?	Î
Общая инф	ормация	Новый таб	
Команда Команда - 2			~
Имя или Никнейм Артём Евдищенко			~

3. Конструктор полей ввода данных и настраивает поля для страницы регистрации и отображение информации о пользователе в самой игре.

При добавлении поля указывается его тип:

- Пользовательское Имя игрока, город, должность и т.д
- Логин телефон или Email
- Пароль

- Команды поле, необходимое для выбора игроком команды
- аватар

Для создания игры будут обязательны следующие поля:

- Пользовательское Имя игрока / никнейм
- Логин
- Пароль
- Повторите пароль

Остальные поля на усмотрение клиента.

В настройках вывода поля

НАСТРОЙКИ ВЫВОДА ПОЛЯ

настраивается отображение конкретного

поля в самой игре в конкретно-настроенной категории



Настройки поля:

• Имя поля ввода данных - название поля, которое будет использоваться внутри



Имя или Никнейм

• Описание поля ввода

Описание поля ввода Введите ваше имя

Имя или Никнейм

Введите ваше имя

• Порядковый номер поля в регистрации - его очередность среди других полей на странице

регистрации		
Порядковый номер поля в регистрации 1		
Регистрация	Вход	
Имя или Никнейм		
Введите ваше имя		
Email		
Пародь		
(apone	- Andrew - A	

• Вкладывать это поле, как

Валидировать это поле, как: phone	-
email	
phone	
none	
- Email	
+7	

- Текст при ошибки поля текст, появляющийся при некорректном вводе данных в поле
- *Ассоциировать это поле с табом* выбор, в каком из табов в профиле у игрока будет отображаться поле

Ассоциировать это поле с табом Новый таб	•
Общая информация	
Новый таб	

Общая информация	Новый таб
Укажите Город Ростов	~

4.3. Настройки локализации регистрации и авторизации

Админ. панель	Игра	
Приветствие - Первая строка (Добро пожаловать) Добро пожаловать Приветствие - Вторая строка (в Мегасити!) ISG KBECT DEMO!	Добро пожаловать ISG KBECT DEMO!	
Экран приветствия - Регистрация (Регистрация) Регистрация	РЕГИСТРАЦИЯ	
Экран приветствия - Вход (Войти) Войти	войти	
Экран приветствия - Нужна помощь (Нужна помощь) Нужна помощь	Нужна помощь	

Авторизация - Табы - Вход (Вход) Вход	L2 Регистрация	Вход
Авторизация - Табы - Регистрация (Регистрация) Регистрация		

Меню - Баллы (Баллы)	Задэння	Баллы	
Баллы	🖉 Моя учетная за	пись	
	от Мой QR-код		
еню - Лайки (Лайки) айки	<u> </u>		
	💭 Комментарии		
еню - Профиль (Моя учетная	💭 Закладки		
я учетная запись	🎧 Помощь		
Nue Maž OB vaz (Maž OB va	🤄 Обратная связы	5	
еню - мои QR-код (мои QR-ко, ой QR-код	() О проекте		
	Новая страница	a	
Іеню - Уведомления (Уведомл	👚 Новый раздел		
ведомления	[→ Выйти		
Леню - Комментарии (Коммент			
омментарии			
Іеню - Закладки (Закладки) акпалки			
Леню - Помощь (Помощь)			
Іомощь			
Леню - Выбрать язык (Выбрать Зыбрать язык			
•			
Леню - Обратная связь (Обрат			
)братная связь			
Леню - Выйти (Выйти)			
Зыйти			
Леню - О проекте (О проекте)			

4.4. Редактирование настроек

В данных настройках модератор может изменять цвета Игры, видимость некоторых полей, загружать новые иконки и изображения, включать и выключать активность заданий, отображения баллов и многое другое.

Рассмотрим каждый пункт.

Группа настроек: Основные вкладки

АП	Фронт игры			
При включении, в меню появляется иконка вкладки "домой", нажав на которую идет переход на главную Вкладка "Домой"	© □	☆ 83 –		
При включении, на главной странице появляется раздел "Лента" Раздел "Лента"	Лента По времени публикации	Фото 14.03.22 12:45		
	口 。 4			
При включении, на главной странице появляется раздел "фотопоток" Раздел "Фотопоток"	Лента Все	Фото		
При включении, в меню появляется иконка вкладки "Чат", нажав на которую идет переход к чатам Вкладка "Чат"		☆ 83 –		

При включении, в меню появляется иконка вкладки "Игра", нажав на которую идет переход к раундам игры Вкладка "Игра"			S		0)	E
При включении, в меню появляется иконка вкладки "Рейтинг", нажав на которую идет переход к рейтингам Вкладка "Рейтинг"			Ś	☆	۵ <u>۵</u>	
При включении, в меню появляется иконка вкладки "Участники", нажав на которую идет переход к участникам игры Вкладка "Участники"			S		83	
При включении, в личном кабинете	0°	Моя учетная за	пись			
участника появляются следующие разделы	•••	Мой QR-код				
Раздел "Профиль"	Û	Уведомления				
Паздел "Мой QR-код"		Комментарии				
Раздел "Уведомления"		Закладки				
Раздел "Комментарии"		Обратная связ	b			
Раздел "Закладки"	(!)	О проекте				
Раздел "Помощь"						
Раздел "Обратная связь"						
Раздел "О проекте"						

При включении, сверху в меню появится иконка трансляции Раздел "Трансляции" Добавление ссылки для поддержки	
При включении, во вкладе "Участники" появляется раздел "Моя команда"	Все Мон контакты Моя конанда Q Э Артём Евдищенко Конанда - 1
Вкладка "Команды"	Иванов Днитрий Конанда - 1 00 Николей Михайлович Конанда - 1 Конанда - 1
При включении будет отображать на экране авторизации кнопки "Зарегистрироваться" и "Войти"	Показывать авторизацию и регистрацию Добро пожаловать ISG КВЕСТ DEMO!
	регистрация войти

Группа настроек: Настройки Ленты

 Пользователь может лайкать посты Пользователь может дизлайкать посты Пользователь может комментировать посты 	П П П 0 П П П 0 П П П 0 П П П 0 П П П 0 П П П 0 П П П 0 Добавить кончентарий П П П П П П
Премодерация пользовательских постов перед публикацией	Что у вас нового? Это была самая интересная игра, в которую я играл! Пост успешно создан! Пост отправлен на премодерацию! понятно
Пользователь может создавать посты Пользователь может сортировать посты	
	По времени публикации У

Отображать командный чат	Organi ver Bit sergen Bit sergen Discreta Discreta <tr< th=""></tr<>
• Отображать общий чат	Общий чат Ве игроси Состандный чат З участнока Состандный чат З участнока Решани Любон Вогросы

Группа настроек: Настройки Фотопотока

Пользователь может создавать посты в фотопоток	Anno freehooner 3 Control Control Co
	РЕГИСТРАЦИЯ ВОЙТИ
 Пользователь может лайкать посты в фотопотоке Пользователь может дизлайкать посты в фотопотоке 	



Группа настроек: Отображение блоков в меню

• Отображать количество пройденных заданий	Айяр Гусейн ID 44081	ович	×
Отображать количество полученных баллов	Команда - 6 участники	- 2	
Отображать количество полученных лайков	О Задання	Валям	О Лайки

Группа настроек: Оценка интерактивных действий

Баллы за добавление пользователя по QR коду 10	Баллы, которые получает участник игры за определенные действия
Баллы за полученный лайк О	
Баллы за полученный дизлайк О	
Баллы за поставленный дизлайк 0	
Баллы за поставленный лайк 0	

Группа настроек: Оформление интерфейса

Основной брендовый цвет 2b00bc	Рейтинг игроков
Осветлённый брендовый цвет 0033a0	Первый раунд 0 / 0% 5
Затемнённый брендовый цвет 522D6E	0 / 0% 5
Вторичный брендовый цвет ff595a	Общий чат Все игроки Командный чат 6 участников Техподдержка Решаем любые вопросы
icon 128 128 + 0.0B / 0.00% + icon 96 96 + 0.0B / 0.00% +	Панели для загрузки иконок под разные размеры

icon 32 32 0.0B / 0.00%	÷
icon 16 16 0.0B / 0.00%	+
icon 128 128:	
icon 128 128 0.08 / 0.00% +	
/icons/favicon-128x128.png	
icon 96 96	
0.08 / 0.00%	
/icons/favicon-96x96.png	
icon 32 32:	
lione (failcon 27/27 ppg	
/ cons/ rancon of Ade.prig	
Background для ПК:	
Background для ПК	
0.0B / 0.00%	+
//////////////////////////////////////	

5. Создание раунда

Чтобы создать Раунд, необходимо зайти в созданную Игру. В правом нижнем углу нажать кнопку

+ ДОБАВИТЬ РАУНД

Поле Название раунда - к примеру, Раунд 1. По умолчанию должен быть хотя бы один раунд.

Активность раунда:

- не активен статус для Игры типа Квест, участники видят Текст перед началом раунда;
- ожидает статус используется чаще для Игры типа Квиз, участники видят Сообщение перед началом раунда;
- активен статус для Игры типа Квест, Раунд отображается;
- завершен статус используется чаще для Игры типа Квиз, участники видят Сообщение по окончанию раунда.

Порядковый номер - необходим для чередования раундов, для понимания последовательности раундов.

Дата и время начала - устанавливается для возможности проводить каждый раунд в нужную дату и время. Если дата установлена не текущая, то Игроки не увидят Задание. А увидят текст из поля Сообщение перед началом раунда в Редактировании раунда.

Дата и время окончания - устанавливается для автоматического окончания раунда в нужную дату и время. Если все Задания пройдены, но Раунд ещё не закончился, Игроки будут видеть текст поля Текст при отсутствии заданий. Если Раунд закончился, но ещё не начался другой Раунд, Игроки будут видеть текст поля Сообщение по окончанию раунда.

Время на раунд (секунды) - время для ответа на все задания раунда. Это время можно устанавливать, можно не устанавливать.

Сообщение перед началом раунда - для информирования участников, что Раунд скоро начнётся. Для игры квиз, когда Раунд находится в стадии Ожидания.

Сообщение по окончанию раунда - текст для информирования участников, когда Раунд переведён в статус Завершен.

Текст при отсутствии заданий - текст для участников, когда выполнены все задания Раунда, но Раунд ещё не Завершён.

Тип отображения задания:

- все сразу используется больше для Игр типа Квест. Отображаются сразу все задания, выполнять задания можно в любом порядке.
- последовательно используется больше для Игр типа Квиз. Отображаются все задания, но не выполнив первое Задание, участник не может начать второе.

Сообщение после раунда - для информирования участников, что Раунд завершен.

6. Создание задания

Чтобы создать Задание в Раунде, нужно зайти в созданный Раунд и нажать кнопку

Поле Название задания - видно Игрокам в общем списке Заданий, а также в превью Задания:

	7			a 👌 🕄
	Первый раунд 0 / 0% 5	Второй раунд 0 / 0%	6	
Название задания	Задание №1			
Задание №1	⊘ 10	🕒 з мин	21<1	4 7 3

Активность задания - влияет на то, доступно ли задание для выполнения или нет:

- не активен статус для Игр типа Квест;
- ожидает статус используется чаще для Игр типа Квиз;
- активен статус для Игр типа Квест;
- завершен статус используется чаще для Игр типа Квиз.

Краткое описание задания - описание задания, которое отображается Игрокам до того, как они начнут Задание.





+ ДОБАВИТЬ ЗАДАНИЕ



Отключение оповещения о верном/неверном ответе



Отключить уведомление о верном/неверном ответе

<	2:54	
К сожалению это неправильный ответ. Осталось попыток: 2	×	
10 ⇒ 51 47 2		
Сколько будет 5 + 5		

Текст задания - само задание, отображается после входа Игрока в Задание.

Рассмотрим подробнее все возможности редактора.

Выравнивание	Стандартная возможность текстового
≞ ± ₫ ≣	редактора. Можно выровнять по левому краю, по центру, по правому краю и по ширине.

Для р	аботы с	текст	ом		
н	в	I	<u>υ</u>	÷	Н - Выбор типа заголовка
					- делает текст полужирным I - для курсива S - зачеркнуть текст
					- подчеркнуть текст
СЭ	оссылка				Создание ссылки в Задании для быстрого доступа к сторонним веб-сайтам или файлам. Задать гиперссылку очень просто. Нужно выделить слово в тексте задания, с которого ссылка будет вести на сторонний сайт H B B I U G G E E E Формат: Выбор один из множества (один ответ) Нажать на иконку Гиперссылки и вставить нужную ссылку Добавить ссылку ×
					 Открыть в новой вкладке Отменить Применить

Добавление изображения	Добавить изображение можно в пару кликов.
m	Ставим курсор в тексте туда, куда вам
	необходимо добавить изображение
	Нажимаем на иконку , появится рор-ир
	Добавить изображение ×
	Адрес
	Введите ссылку на изображение
	Отменить Применить
	Добавляем ссылку изображения, которые
	прикрепим внизу страницы
	Загрузить файлы + 343.6КВ / 100.00% +
	NpRN58cIlyk.jpg
	Status: uploaded
	343.6KB / 100.00%
Таблица	
· ⊞	
1	Первый вариант
2	Второй вариант
4	Четвертый вариант
n	
	Набор стилей Заголовков.
2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	
Jai OJ IOBOK	
т Заголовок 2	
т Заголовок З	

Маркированный и нумерованный	Для создания маркированного или
список	нумерованного списка.
Исходный код	
√	
При нажатии на эту кнопку, можно вста	вить готовый html-код.
Думаю, вы видите уже знакомый значок	ζ,
нажимаем Встроить. Откроется другой	рор-ир с кодом с правой части.
H B I ⊻ S ≟ ≟ ≣ ≔	E 🗉 🖉 🗳 🔒 😡 ७ ୯ 🕒
1 Формат: Выбор один из множества (один ответ)
2	
4	
5	
6	
7	
8 >	
9 1	
10	
12	
13 <р>Первый вариант	
14 ////	

Текст задания - текст для формулировки задания



Порядковый номер - для очередности вывода заданий.

Тип задания:

• один ответ - из предложенных вариантов ответов к Заданию можно выбрать только один ответ

Тип варианта Текст	Вариант ответа 10	Порядок 1	💶 Верный 🧧
Тип варианта Текст 🔹	Вариант ответа 20	Порядок 2	🗩 Неверный 🧲
Тип варианта Текст	Вариант ответа 30	Порядок 3	🗩 Неверный 🧲
Тип варианта Текст	Вариант ответа 40	Порядок 4	🗩 Неверный 🧲
ВАШ ОТВЕТ			~
	Ответы	Подся	казки 🚺
10	Ответы	Подся	(азки 1)
10 20	Ответы	Подс	(азки 1
10 20 30	Ответы	Подс	(азки •
10 20 30 40	Ответы	Подс	сазки •

• Множество ответов - из предложенных вариантов нужно выбрать несколько правильных ответов, чтобы получить баллы

Тип варианта Текст	▼ Bap 5	риант ответа	Порядок 1	Неверн	ый 🧲
Тип варианта Текст	▼ Bap	риант ответа	Порядок 1	🛑 Верный	-
Тип варианта Текст	• Bap 2	риант ответа	Порядок 1	🛑 Верный	-
Тип варианта Текст	▼ Bap	риант ответа	Порядок 1	неверн	ый 🧲
ВАШ ОТЕ	BET				~
	Отво	еты	П.	одсказки 2	
5	Отве	еты		одсказки (2)	
5	Отва	еты		одсказки 2	
5 4 2	Отво	еты		одсказки 2	

 свободный ответ - ответ, который необходимо вписать. Ответ проверяется по предзаполненным модератором вариантам. Например, правильный ответ Москва. Но модератор может предзаполнить все варианты написания этого слова: Масква, москва и т.д. и все они будут считаться верными.

Тип задания Свободный ответ	•		
Максимальная длина 50	ответа		
Варианты ответа:			
Вариант 4	-		
	Задание №1 ⊗10 - 5¦51 - 4⁄р 3		
	Сколько будет 2 + 2 ? ВАШ ОТВЕТ		~
	Ответы	Подсказки	
	Ответ4		

- Внешний ответ всегда считается правильным. Это задание на действия вне Игры. Такие ответы администратор смотрит в разделе Статистики и оценивает баллами в персональном порядке.
- *Ответ с файлом* Пользователь может прикрепить к своему ответу изображение, видео или аудио файл



- *Количество попыток* для каждого Игрока допускается от 1 до n попыток выбора правильного ответа. Отображаются над вариантами ответов
- Время на задание (секунды) максимальное время, за которое Игрок должен ответить на Задание.
 В противном случае появится pop-up, что Вы исчерпали отведенное время на ответ (скриншот ниже, выделено желтым).
- *Минимальное время на задание (секунды)* время, за которое Игрок должен ответить на Задание, чтобы баллы за правильный ответ не уменьшились.
- Пример, Время на задание дано 45 секунд, при этом указано Минимальное время на задание 25 секунд, т.е. если Игрок верно ответит на Задание за 25 секунд или быстрее, он получит все баллы за задание. Если Игрок верно ответит на Задание за 26 секунд или большее количество секунд, то он получит меньшее количество баллов.
- Уменьшение баллов происходит линейно. Например, на задание дается 100 секунд и 50 баллов за правильный ответ. Минимальное время на задание 50 секунд. Т.е. по истечение 50 секунд, каждую следующую секунду баллы будут уменьшаться на 1.
- *Баллы за задание* модератор выставляет, сколько баллов будет начисляться Игрокам за правильный ответ.



7. Добавление команд

Находясь в игре, выбираем из левого меню пункт Команды.

Добавление команд необходимо для игр, где заполнение команд происходит по типу Ручной выбор команды или Автоматическое заполнение.

Есть два способа добавления команд:

 Загрузка - нажимаем кнопку и загружаем заранее подготовленный файл со списком команд. Формат загружаемого файла должен быть csv, кодировка UTF-8. Пример оформления файла:

	A	В	С	D
1	Команда 1			
2	Команда 2			
3	Команда 3			
4	Команда 4			
5	Команда 5			
6	Команда б			
7	Команда 7			

2. Вручную - нажимаем кнопку

Пишем название команды.

ID команды родителя - команды могут быть вложены друг в друга. Например, есть команда Совет директоров - это родительская команда, в которой есть коммерческие, исполнительные и прочие директора, для которых будет указан ID команды родителя. В данном случае ID команды Совета директоров.

8. Загрузка файла допуска к игре

Файл доступа к игре необходим для игры, где распределение участников по командам происходит по типу Автоматическое заполнение.

 Загрузить Файл списка Игроков можно зайдя в Игру и нажав на кнопку После этого необходимо загрузить заранее подготовленный файл со списком Игроков:



Но **важно**, перед этим сначала нужно загрузить файл со списком Команд, если в Файле списка Игроков прописаны команды. Формат загружаемого файла должен быть csv, кодировка UTF-8.

9. Добавление новостей

Переходим в пункт левого меню Новостная лента.

Нажимаем кнопку . Заполняем поля.

Поле Заголовок новости - отображается в общем списке новостей и внутри новости.

Поле категории - добавление новости в конкретную категорию

Поле Текст - тело новости, Игрок видит при нажатии на заголовок и открытии новости. У данного поля для заполнения есть Панель для редактирования текста, есть возможность вставить изображение.

Аватар и имя автора - изображение и имя автора новости





- Новость будет закреплена сверху страницы



- Включение активации для отображения новости у пользователей. Можно заранее

сделать несколько новостей, но сделать их неактивными, чтобы в нужный момент их активировать.

10. Категории новостей



11. Комментарии новостей

Возможность мониторинга и редактирования комментариев в разделе новостей

ld новости	ld комметария	ld родителя	Автор	Активность	Количество вложенных комментариев	Управление
875	6420	-	Артем	Активен		∕≣
845	6385	6383		Активен		/ 1
845	6384	6383		Активен		/ 1
845	6383			Активен	2	/ 1

12. Фотопоток

Возможность мониторинга и редактирования фотопотока. Добавление отдельных категорий в нем.





Категория Все	
Все	
Фотопоток - 1	
Фотопоток - 2	· выбор в какой категории будет публиковаться новость (во всех категориях

или только в конкретной)

Далее идет заполнение пунктов поста

Заголовок Новость для фотопотока		
Имя автора Организатор -2		
Выравнивание - В І Всем добрый день!		
Организатор -2 Новость для фотопотока Всем добрый день!	23.03.22 11:53	
ዋ • ፊ 🗅 •		

13. Категории и комментарии фотопотока

Чтобы добавить новую категорию в фотопоток нужно нажать кнопку

+ ДОБАВИТЬ

Категории фотопотока отображаются следующим образом:

ld	Название	Активность	Управление
16	Φοτοποτοκ - 1	Активна	/ îi
17	Φοτοποτοκ - 2	Активна	2 î
			1-2 из 2
	Лента Фото Новая категория		
	Все 2 Фотопоток - 1 2 Фотопоток - 2 0		

В разделе "Комментарии к фотоптоку" отображаются все комментарии.

ld новости	ld комметария	ld родителя	Автор	Активность	Количество вложенных комментариев	Управ	ление
875	6420		Артем	Активен		/	Î
845	6385	6383		Активен		1	Î
845	6384	6383		Активен		/	Î
845	6383			Активен	2	/	Î

14. Статистика. Мониторинг игр

Статистика команд

В статистике команд дана основная информация по командам (ID, название команды, количество

участников, рейтинг (по баллам). По каждому показателю можно отсортировать список.

Можно зайти в любую из команд и получить информацию по каждому Игроку команды.

Также получить более подробную информацию по всем ответам каждого Игрока (нажав на строку Игрока). Тут же модератор можно сменить пароль Игрока.

Изменить пароль пользователя

Статистика участников

В данном разделе предоставлена информация об общем количестве зарегистрированных участников и общем количестве активных участников.

И непосредственно сам список участников.

Также, нажав на любого Игрока, получить информацию по всем ответам каждого Игрока.

Статистика по раундам

В статистике по раундам предоставлена информация об общем количестве раундов, общем количестве оставшихся раундов и общем количестве пройденных раундов и список раундов.

Статистика по заданиям

В разделе есть информация об общем количестве заданий, ID заданий, к какому раунду относится задание, название задания, тип задания, баллы за задние и время за задание.

По клику можно перейти в любое из заданий и получить информацию по правильности ответов на задание, командам и игрокам, полученным ими баллам.

На данной странице модератор может вручную управлять баллами.

Ответы команд на задание

			Поиск по Название команды – Назв:
Команда	Варианты ответов		Рейтинг команды
	Ответ игрока	Допустимые варианты	
	Ответ - 1 - 6	4	10 10.00 ОБНОВИТЬ
	Ответ - 2 - 4		

Рассмотрим пример.

Есть тип заданий со свободным ответом, в котором игрок может написать текст, а может вставить ссылку. И возможно Игрок креативно подошёл к ответу и ему хотят дать больше баллов, чем установлено в Задании. Тогда модератор вручную может указать необходимое количество баллов в поле и нажать кнопку Обновить. В данном разделе предоставлена информация только об общем количестве чатов и общем количестве сообщений в чатах.

15. Работа с чатом тех.поддержки

Чтобы перейти в чат, нажимаем в левом меню пункт Тех. поддержка.

В основной части экрана появится чат тех.поддержки.

Он разделен на область самого чата и область, в которой будут отображаться иконки Игроков. Для того, чтобы увидеть сообщение Игрока необходимо нажать на его иконку.



16. Onboarding

Onboarding - экран, который пользователь видит при регистрации в игре.



Чтобы добавить новый Onboarding нужно нажать кнопку

Настройки Onboarding

- Порядковый номер очередность среди других онбординогов
- Текст кнопки текст, написанный на кнопке
- Текст слайда текст, который видит пользователь



•

Использовать изображение

- активация онбординга и изображения в нем

Содержание - на фоне кругового элемента тематические картинки. Формат PNG или JPG.



17. Уведомления

Чтобы добавить уведомление нужно нажать кнопку



Уведомления будут храниться во вкладке уведомления в личном кабинете

од Мой QR-код					
. Уведомления	3				
Комментарии	0				
< Уведомления 3					
123					
123					
12345					
Артем					
Всем привет!					
Организаторы					

Настройки уведомления при создании:

	Выберите куда отправить уведомл Всем				
	Всем				
	Команде				
•	Пользователю	- Выбрать, кто по	олучит уведомление (команда, конкретный		
	пользователь или все)				
•	Данные отправителя уведомлені	1я и изображени	e		
			Время перед удалением(мс) 3500		
•	 Время, после которого уведомление удалиться 				
•	Кнопка 'закрыть' - Позволяет пользователю самому закрыть уведомление				
	Временное уведомление	;			
•	-	- уведомлени	е, которое не сохраниться у пользователей во		
	вкладке "уведомления" в личном кабинете				

18. Трансляции

Чтобы добавить трансляцию нажмите					
Выберите поставщика Нет					
Нет					
YouTube					
FaceCast	- выбор , откуда будет идти трансляция				
Активность - пр	и активации значок трансляции будет подсвечен				
21 Ô 😮					
🕒 ld трансляции					
Например: <u>https://www.you</u>	_ utube.com/watch?v=5qap5aO4i9A				
сэ Іd трансляции 5qap5aO4i9A					
Открыть немедле	нно - автоматически раскрывает трансляцию у				
пользователей					
Lofi hip hop r	adio о описание	0	~		

19. Дополнительные разделы

Для создания дополнительного раздела или страницы нажмите на соответствующие кнопки



Новые страницы и категории создаются в профиле пользователя.

Название страницы Новая страница				
Ссылка на страницу two				
Порядковый номер 1				
Активность				
Иконка страницы × 🛛 🗅 📩 🏠 🔶	Ħ	0		
	ક્	Команда - 2 5 участников		
	S	О Задания	0.00 EBARNA	ОЛьдки
	°Ö	Моя учетная запис	ь	
	••	Мой QR-код		
	Û	Уведомления		7
		Комментарии		0
		Закладки		0
	D.	Помощь		
		Обратная связь		
	(!)	О проекте		
	£	Новая страница		
	Ĥ	Новый раздел		
	[→	Выйти		

Содержимое страницы - информация, которая будет располагаться внутри страницы



20. Маршруты

В этом разделе можно задать последовательность выполнения заданий для разных команд.

Выбираем название маршрута

Название маршрута Маршрут для первой команды

В пункте Команды выбираем для какой команды будет задан маршрут.

Команды:

		Поиск по Имя команды	Имя команды Q
Id	Имя команды		Добавление/Удаление
64681	Команда - 1		
64682	Команда - 2		
			1-2 из 2

В пункте раунды выбираем, какие раунды будет проходит, выбранная команда

Раунды:

			Помскло Имя раунда 👻 Имя раунда Q
Id	Имя раунда	Статус активности	Добавление/Удаление
777	Первый раунд	Активно	
778	Второй раунд	Активно	

Выбираем последовательность прохождения, изменяя порядковые номера

🐅 Раунды:			
ID: 778	Порядковый номер		
Второй раунд	З		
ID: 777	Порядковый номер		
Первый раунд	2		
ID: 781 Порядковый номер 3 1			

21. Брендирование

Для брендирования игры нам необходимы следующие материалы:

1. Фон (бекграунд) для ПК

Размер мин. 2560×1440 px (для адаптации на экранах с большим расширением) Формат png или jpg.

Для заданий 600x336 px. Формат PNG или JPG.

2.1. Для новостей

600х373 px. Формат PNG или JPG.

3. **Онбординг** - на фоне кругового элемента тематические картинки. Формат PNG или JPG. 280x280 px.

4. Цвета для брендирования игры и кнопок управления

HEX

- 1) Основной
- 2) Осветленный основной
- 3) Вторичный брендовый (для контраста с основным)