

Användarinstruktion

TIDSMASKINEN



Tidsmaskinen tar dig tillbaka i historien. Genom historiska ljudfönster kan du höra en kreatursmarknad eller ljuden från en smedja. Medan du lyssnar på ljuden kan du gå en rundvandring, guidad av diskreta vibrationer, ljud eller tal till platser med historiska sevärdheter, utan att du behöver titta på skärmen. Din tålmodiga virtuella turistguide berättar om sevärdheterna, och informationen kan stoppas, pausas och upprepas så många gånger du vill.

Tidsmaskinen är en app till Android-telefoner och har tagits fram som en del i ett forsknings- och utvecklingsprojekt där Certec, Lunds Universitet, och Skånes hembygdsförbund har arbetat tillsammans. Användningen av appen sker på individens eget ansvar.

FÖRUTSÄTTNINGAR

För att kunna köra Tidsmaskinen behöver du en Androidtelefon med GPS och kompass. Det är också praktiskt med hörlurar, men vi rekommenderar att man bara har ena hörsnäckan i om man färdas i trafiken.

STARTA APPEN

Startskärmen har 3 knappar, uppifrån:

Gå runda: välj en av rundvandringarna som är nerladdad på telefonen

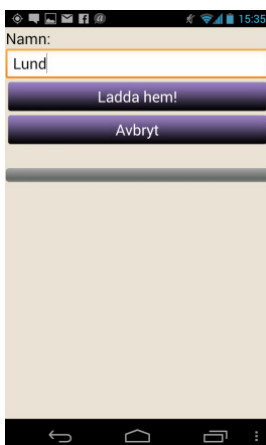
Ladda hem: ladda ner nya rundor

Hjälp: instruktioner om användningen av Tidsmaskinen (du kommer till en hemsida)



LADDA NER RUNDA

Rundorna måste finnas på telefonen för att vara möjliga att följa. Vi rekommenderar att du laddar ner dem när du har telefonen kopplad till ett WiFi-nätverk. Rundorna innehåller ljud och bildfiler som tar ganska stor plats. När knappen "Ladda hem!" valts, kommer man till en ny skärm. I det översta textfältet skriver man in den kod eller det ord som respektive producent valt till sin runda. Dessa kommer efterhand att synas på www.tidsmaskinen.org. Om man vill prova och inte har någon kod, kan man skriva in "lund-demo". Då får man två rundor i centrala Lund. Observera att det spelar stor roll om det är stora eller små bokstäver i koderna. Klicka på "Ladda hem" och vänta tills stapeln fyllts i hela vägen och det står "Färdig!". Då kan du gå tillbaka till skärmen med knapparna och välja "Gå runda".





VÄLJA RUNDA

De rundor som du har laddat ner visas i en lista. Välj den runda du vill börja med genom att klicka på den. Om du ångrar dig, gå tillbaka med telefonens tillbaka-knapp.



GÅ RUNDA

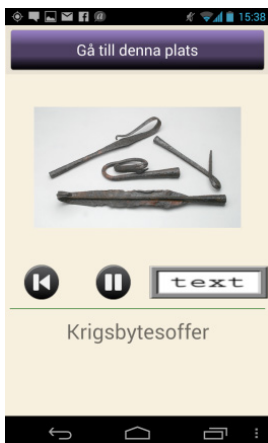
Riktningen mot nästa sevärdhet visas med pilen. När positioneringen blir osäker (dvs sämre precision än 20 meter) blir pilen blek. För att slippa hålla ögonen på skärmen finns det också en vibrationssignal som ger tre snabba pulser, och sedan en paus. Du kan alltså peka med telefonen för att ta reda på vilket håll du ska gå - pekar telefonen i riktning mot målet känner du vibrationerna (vilket du inte gör om telefonen pekar i fel riktning). Pausens längd anger hur långt det är kvar till målet - ju kortare pausen blir desto mer närmar du dig nästa sevärdhet. Det går att få vägvisning med ljud också (se inställningar). När telefonen pekar i rätt riktning hörs ett klart och tydligt ljud, medan ljudet blir dovare när telefonen pekar "fel".

Notera att vibrationerna och pilen pekar fågelvägen till nästa sevärdhet. Du måste alltså själv avgöra var det är lämpligt att gå för att nå det utpekade målet.



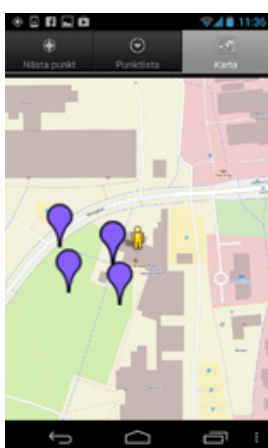
PUNKTLISTA

I punktlistan kan du se alla punkter som ingår i rundan. Du kan titta på informationen om en punkt i förväg genom att klicka på punkten i listan. På skärmen med information kan du också välja att gå direkt till den valda punkten. I punktlistan kan du också se hur långt det är fågelvägen till olika punkter - avstånden uppdateras varannan sekund (det går att ställa in ett längre intervall i inställningarna).



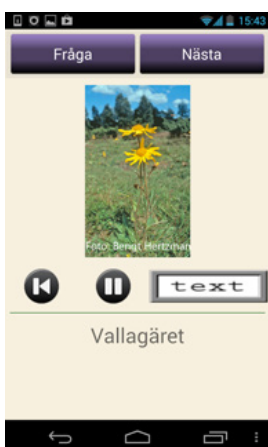
VÄLJ STARTPUNKT

Om du inte vill gå hela rundan (eller om du bara vill gå till speciella punkter och hoppa över andra), kan du gå till punktlistan och klicka på den punkt du är intresserad av. Du får då fram en skärm med information om punkten samt en knapp det står "Gå till denna plats" på. Tryck på den knappen för att bli guidad till denna punkt. Rundan fortsätter sedan från den valda punkten.



KARTA

Det finns en karta som man kan nå genom att klicka på fliken Karta. Där kan man se sin och de olika sevärdheternas position. Kartan är från OpenStreetMap och det krävs att du har internetanslutning för att den ska kunna uppdateras (kartan är inte nödvändig för att man ska kunna använda appen). Du kan skaka telefonen för att centrera kartan på din nuvarande position.



VID EN SEVÄRDHET

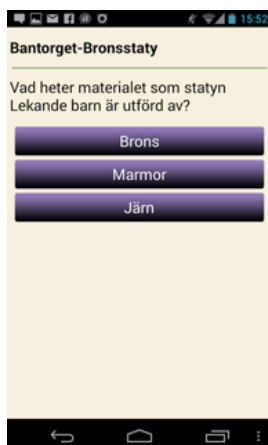
När du är framme vid en sevärdhet börjar guiden berätta om platsen. Du får samtidigt upp en bild.

Knapparna Play/Pause och Upprepa påverkar guidens uppläsning och befinner sig under bilden på mitten på skärmen.

Knappen Text/Bild byter mellan att visa guidens information i textform (undre bilden till vänster) eller en bild (övre bilden).

Om det finns en Fråga-knapp (toppen av skärmen) leder den till en tipsfråga och Nästa-knappen gör att du guidas till nästa sevärdhet i rundan.

Om du kryssat i "skaka för att fortsätta" under Inställningar kan du skaka telefonen i stället för att klicka på Nästa-knappen.

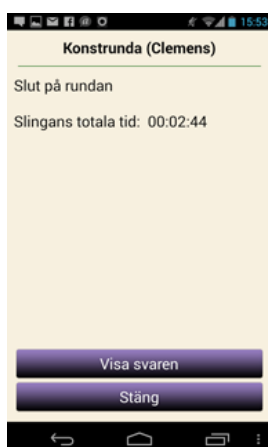


SVARA PÅ TIPSFRÅGA

Om det finns en Fråga-knapp, kan du svara på en tipsfråga. Frågeskärmen består av en text med frågan, 3 knappar med svaren, och knappen Upprepa, som läser upp frågan igen. Svara genom att klicka på rätt knapp. Du kan bara svara på en fråga en gång, och det rätta svaret ges först när rundan är slut. När du svarat återvänder du till sevärhets-skärmen, se "Vid en sevärighet".

LJUDFÖNSTER

När du går längs rundan får du höra olika omgivningsljud. Om du tycker att ljuden är störande kan du stänga av dem i inställningarna.



SLUTET PÅ RUNDAN

Vid den sista punkten på rundan trycker du på "Visa resultat" för att avsluta rundan. Om det har funnits tipsfrågor får du då reda på ditt resultat. Du kan även se vilka de rätta svaren är.

INSTÄLLNINGAR

Tryck på Android-telefonens menyknapp och välj Inställningar. Du kan bland annat välja vägvisningssätt (vibration eller ljud) och sätta på eller stänga av ljudfönster. Det finns möjlighet att sätta på skak-detektering, som gör det möjligt att skaka på telefonen för att gå vidare i en runda i stället för att klicka på Nästa-knappen.

TILLGÄNGLIGHET

Tidsmaskinen är tänkt att fungera tillsammans med Talkback. Med "Guidning med vibration" eller "Guidning med ljud" (standardinställning är Guidning med vibration) får du information om när telefonen pekar i riktning mot målet. Du pekar alltså med telefonen i olika riktningar, och om telefonen vibrerar när du pekar i någon riktning är detta riktningen mot målet. Observera dock att telefonen pekar ut fågelvägen - exakt var det är lämpligt att gå behöver du avgöra själv.

När fliken "Nästa punkt" är framme (och Talkback är aktiverat) kan du trycka på skärmen för att få reda på vilket mål du är på väg mot och hur långt det är kvar. Om osäkerheten i positionen är mer än 20 m läses även osäkerheten upp. I punktlistan läses namn och avstånd för den punkt som är vald upp - observera att detta kan vara en annan punkt än den du är på väg till. Grundinställningen är att informationen läses upp varannan sekund, vilket kan fungera dåligt med Talkback - därför finns även möjlighet att i inställningarna ställa in ett längre intervall (var 10:e sekund). Kartan fungerar tyvärr dåligt tillsammans med Talkback i denna version. Kartan är dock inte nödvändig för att kunna använda appen.

KÄNDA PROBLEM

GPS positionering är ibland opålitlig. Man måste räkna med att man ibland är upp till 20 meter fel. Var försiktig!

GPS:en kan sluta uppdatera/funkera - det är god idé kontrollera avståndsangivelserna ibland så att dessa faktiskt uppdateras.

Appen använder GPS och magnetisk kompass för att räkna ut riktningar. Precis som en vanlig kompass, kan kompassen i telefonen påverkas av magnetfält och metallföremål så att den pekar fel. Håll gärna ett öga på avståndet ibland för att dubbelkolla att du går i rätt riktning.

Om du är för snabb med att klicka på nästa på en informationspunkt kan appen "hänga". För att slippa problem är det lämpligt att lyssna en liten stund, innan man klickar sig vidare (ha inte för bråttom). Om appen hänger/inte vill gå vidare kan det hjälpa att titta på punkten du just var på i punktlistan (backa sedan tillbaka till guidningen, tryck inte på "Gå till denna plats"). Hjälper inte detta bör det fungera att backa hela vägen ur appen och börja från början (välj punkten du vill till i punktlistan).

När du laddar hem rundor spelar det roll om det är stora eller små bokstäver.

Kartan fungerar dåligt med Talkback.

På vissa telefoner kan pilen/kompassen "frysa" ibland. Det kan hjälpa att kalibrera kompassen genom att svänga runt telefonen i en 8:a. Hjälper inte det, kan det ibland fungera att backa/gå ut/starta om.

Det kan hända att vibrationerna inte slutar när man går ur appen. Starta den i såfall igen och backa hela vägen ut ur appen.

TA BORT EN RUNDA

Det finns en separat handledning för att ta bort rundor. Se: <http://tidsmaskinen.certec.lth.se/pdf/bort.pdf>



SKÅNES HEMBYGDSFÖRBUND