

Manual för tidsmaskinen

Tidsmaskinen är en app som tar dig på en rundvandring i historien, och du kan enkelt skapa dina egna digitala rundvandringar!

I ett webbverktyg lägger du in text, bild och ljud samt placerar punkter på en karta. Exportera din runda till Tidsmaskinen och den är färdig att gå.

Men för att den guidade rundan ska bli så bra som möjligt så finns det några saker att tänka på, nedan följer några rekommendationer som hjälp på vägen.

Det är inte tänkt att Tidsmaskinen ska innehålla långa texter och inläsningar. Av pedagogiska skäl är det därför viktigt att man inte förväntar sig att besökaren ska stå länge vid en och samma punkt, håll istället informationen kort. Det är bättre att göra många och korta punkter, än få och långa. Vi rekommenderar att det ska ta högst två minuter att lyssna på en punkt.

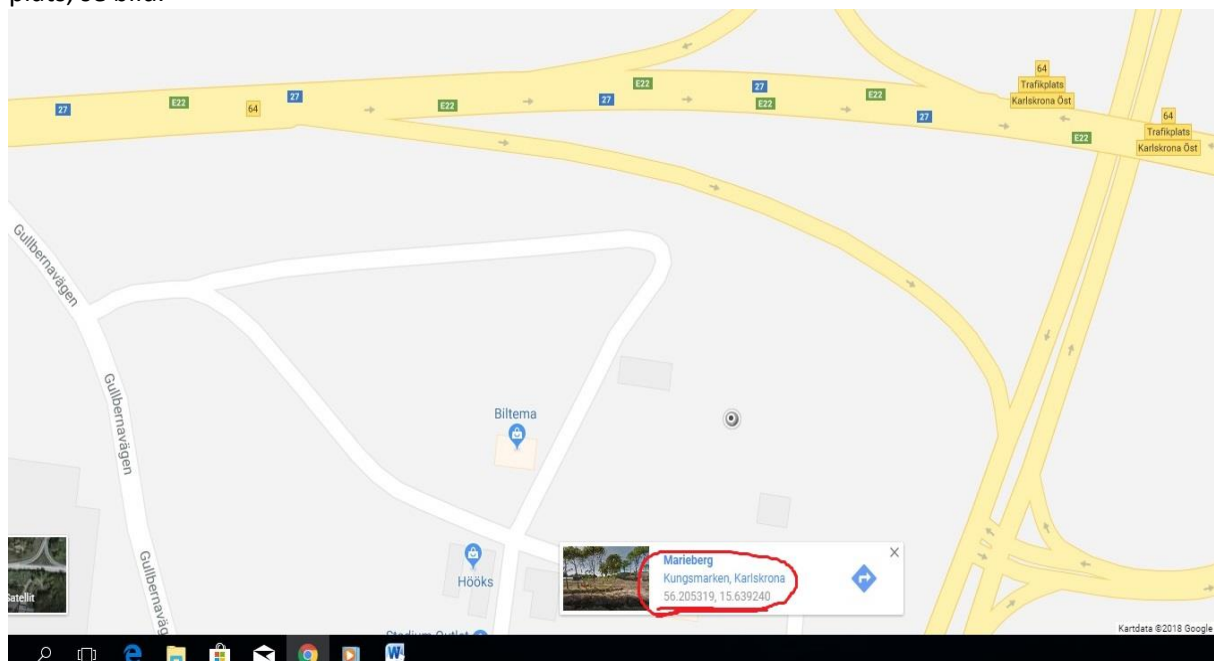
Som första punkt är det bra att berätta vad rundan handlar om och hur appen fungerar. Exempelvis att man genom att peka med telefonen framför sig hittar riktningen mot nästa punkt, och att röra sig med telefonen långsamt för att få bäst effekt. När man känner att telefonen vibrerar är man på väg i rätt riktning. När pausen mellan vibrationerna blir kortare närmar man sig punkten.

Därefter leds rundvandringen längs den plats man vill visa, tillsammans med inläst information om de olika punkterna längs turen.

Om materialet är för tungt tar det lång tid för användaren att ladda ner en runda. Likaså tar en enskild runda även stor plats i telefonen. Håll därför nere storleken på allt material, särskilt bilder och ljudfiler. De format som ska användas när det gäller **bildfiler är jpg och png**. Till varje punkt finns möjlighet att lägga till en text, dock max 1000 tecken.

Det ingår 25 informationspunkter i en runda. Din runda kan i princip vara hur lång som helst, men tänk efter vad som passar din målgrupp. Fundera över sträckan, men också över hur lång tid rundan tar att gå om man lyssnar på alla informationspunkterna. Vi rekommenderar att man har **minst tre punkter** i sin runda.

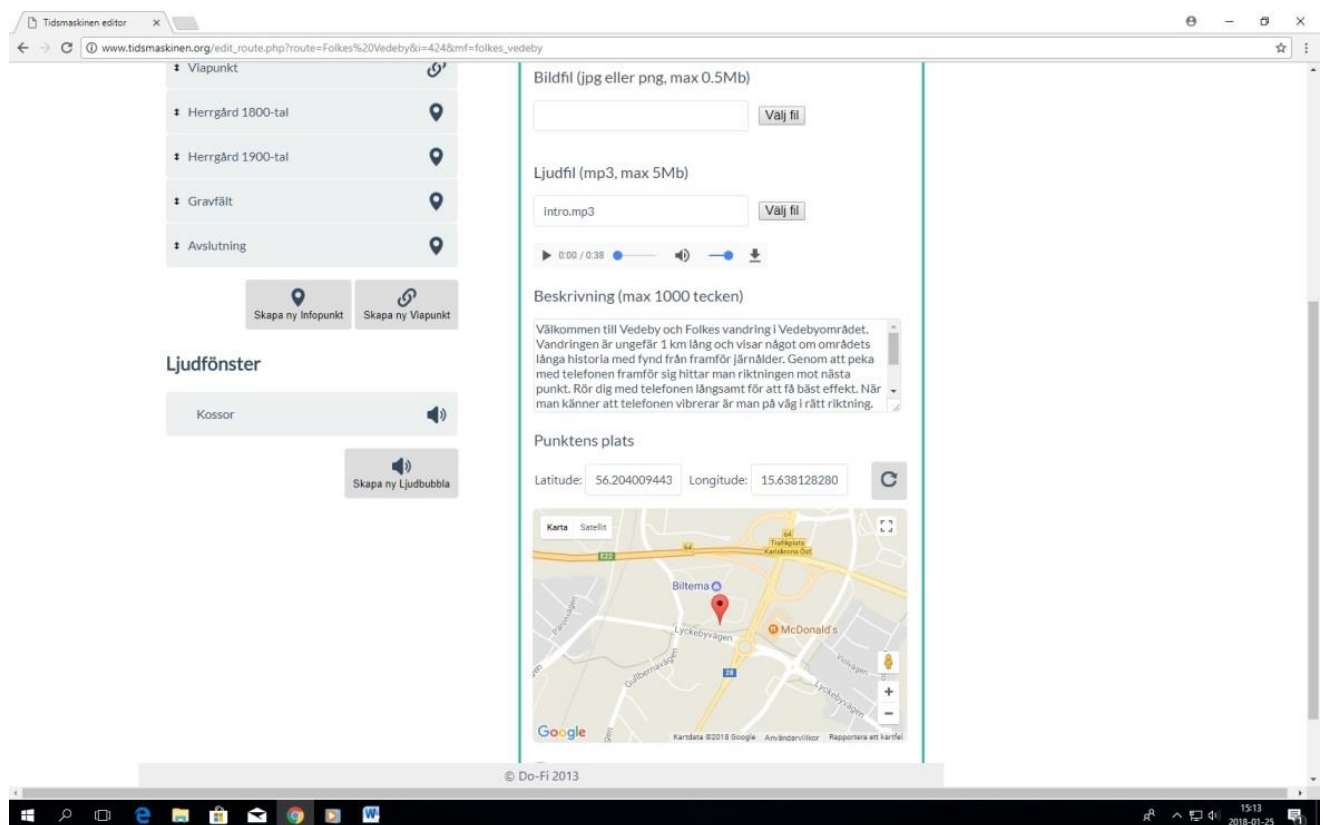
Varje punkt ska ha koordinater och dessa ska anges i **decimalgrader**, och det är viktigt att just det formatet används. I exempelvis google maps visas koordinater i decimalgrader om man märker ut en plats, se bild.



Om du redan har GPS-punkter, men de ser inte ut som de på bilden ovan så finns det olika omvandlingstjänster, exempelvis via <https://www.lantmateriet.se/sv/Sjalvservice/Enkel-koordinattransformaion/> eller <https://rl.se/rt90>

Ljudfilerna ska vara i mp3-format och kan spelas in på mobiltelefon. Självklart blir kvalitén bättre ju bättre utrustning man använder, men mobiltelefon fungerar bra. Då kan man använda appen för röstinspelning som finns i telefonen, eller ladda ned från Google play/app store, sök på "recorder".
Ljudfiler får inte vara större än 5 Mb.

Kopiera filerna från telefonen till en mapp på datorn där du samlar allt material till din runda. Lägg ljudfiler, bilder och text som tillhör samma runda i en egen mapp och döp den till eleven/elevernas namn. När allt material till rundan är klar så mejlas den till museet.



Kartan kan se ut så här när man lagt in koordinaterna rätt. Varje punkt på listan har förutom koordinater även en ljudfil, en text och en bild kopplad till sig.