Digitální Portfolio MTV - William Poppy

od William POPPY (poppy2xu@students.zcu.cz)

Úvodní informace

Tento semestr jsem začal pracovat jako Event Manager ve studentském spolku Buddy System.

Spolek se zaměřuje na sociální podporu a integraci zahraničních studentů, kteří sem přijíždí každý semestr. Stejnojmenný předchůdce této akce probíhal na papíře za podpory místních studentů - 'buddíků', kteří zahraniční studenty prováděli po městě nebo kampusu a plnili s nima úkoly.

Tato modernizovaná verze vzniká z toho důvodu, že chceme, aby si to město studenti prohlídli po svém a v menších skupinkách, třeba po pěti lidech, aby to nevypadalo jako organizovaná prohlídka města. Dříve to bylo i po patnácti, když si dostatek místních studentů neudělalo čas, a tak ne každý byl efektivně zapojen.

Studenti vždy přijíždí týden před začátkem semestru. Tato akce je tedy součástí jejich orientačního týdne, kde se toto využije.

Zde je přístupná a zprovozněná celá hra.

https://linktr.ee/esnuwbcity

Treasure Hunt obsahuje 8 zastávek, které jsou stěžejními historickými a orientačními body v centru Plzně.

Všechny odkazy vedou ke geolokačnímu zámku na lockee.fr

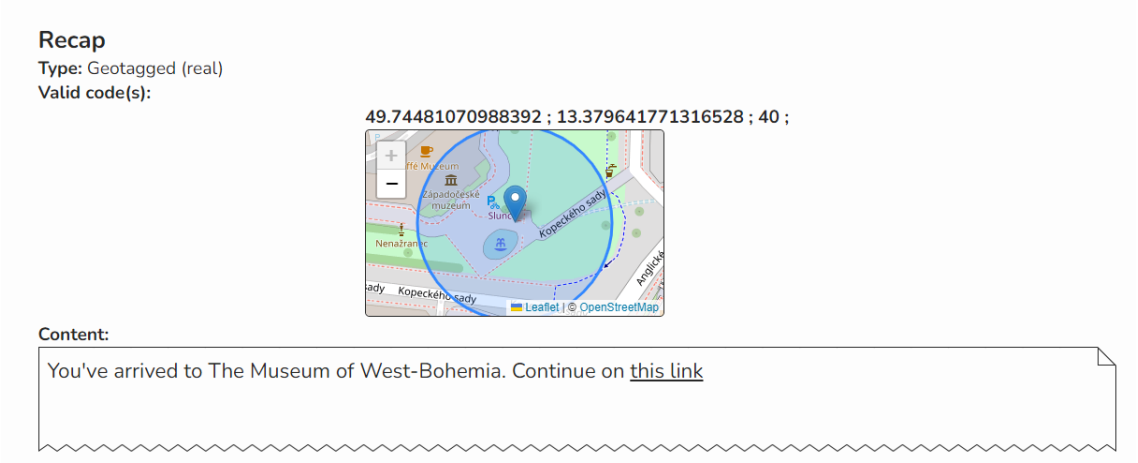
Otázky, které se k místum vážou jsou směřovány na památky a jejich pozadí.

Studenti mohou plnit úkoly v jakémkoliv pořadí. Dostanou slepou vytisknutou mapu s očíslovanými místy, odkud plní úkol.

1. Meteorologický sloup
2. Socha Bedřicha Smetany
3. Memoriál Díky, Ameriko!
4. Velká Synagoga
5. a 6. Náměstí Republiky
7. Mlýnská Strouha
8. Šafaříkovy Sady
9. Divadlo J. K. Tyla (Bude přidáno pro další semestr. V zimě bude třeba zkrátit cestu.)
- Instrukce po dokončení všech míst.

Linktr.ee je jednoduchá aplikace, která umožňuje vystavení několika odkazů na jedné přehledné stránce.

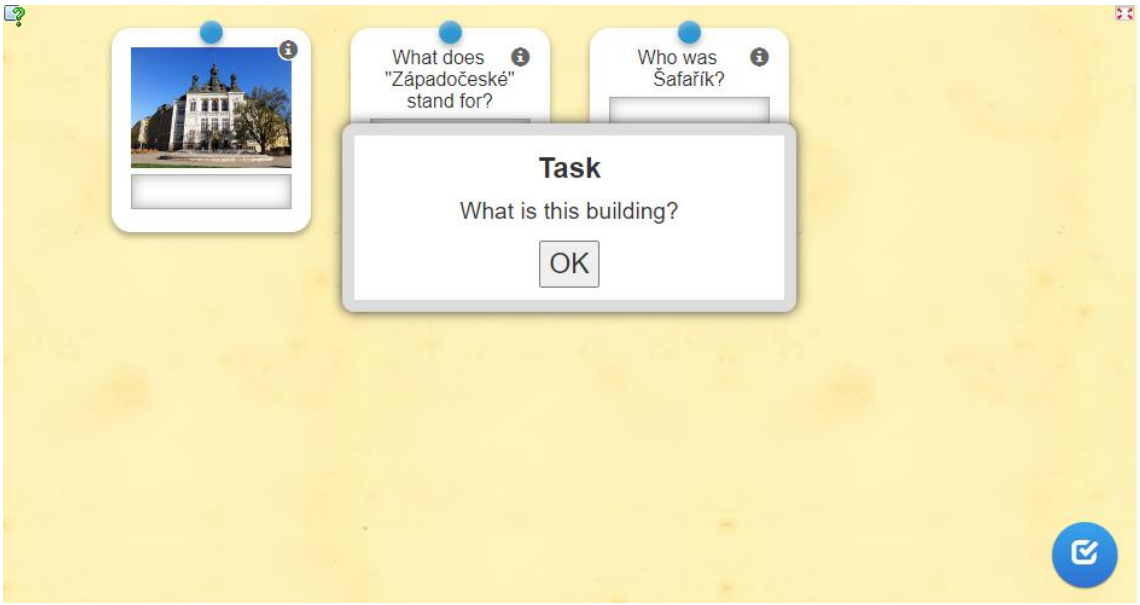
Lock.ee interface - nastavitelný okruh aktivace - po aktivaci vyskočí content - přepojení na learningapps



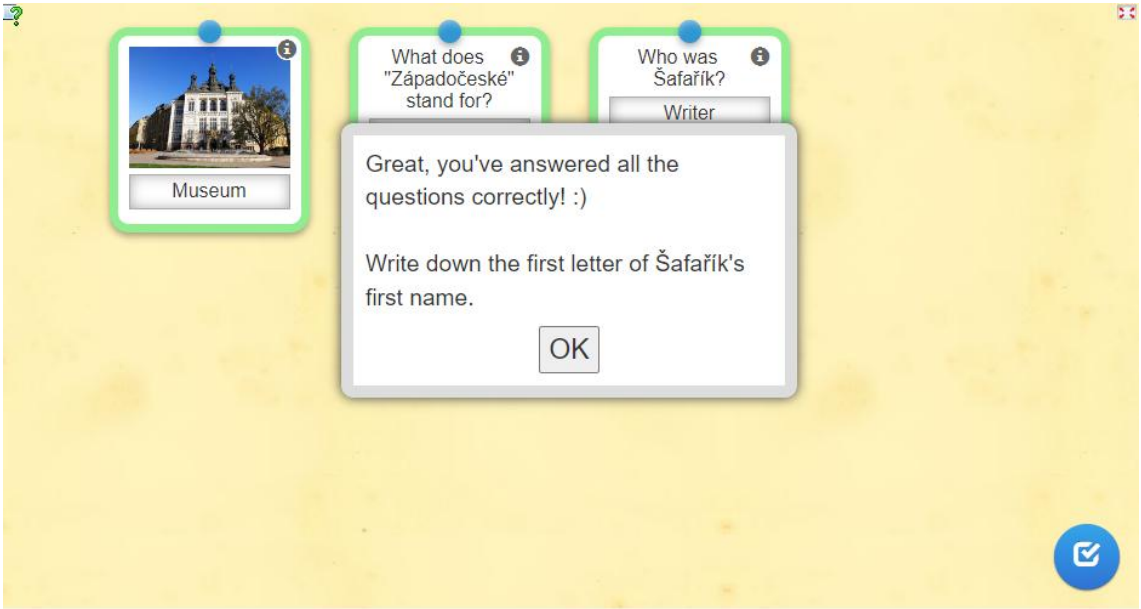
Lock.ee - co vidí student (s odkazem na dané místo v mapách Google)



Learning Apps - před odpovědí



Learning Apps - Po odpovědi



Cíl Hry

Prostřednictvím správných odpovědí na LearningApps budou studenti získávat písmena, které také zjistí prostřednictvím otázky.

Písmena si budou zapisovat do tabulky, která jim bude vytištěna k mapě. Poslední úkol bude vytvořit z posbíraných písmen slovo, které bude heslem pro výhru.

Na konci je to pošle do Univerzitní kavárny Družba, kde budu čekat s cenami. Odtud také budu v kontaktu, pokud by cokoliv nefungovalo.