





Over deze documentatie

Deze documentatie is origineel opgesteld in het Nederlands door de fabrikant Embedded Fitness

Versie aanduiding:	Handleiding SmartMove versie 2.0
Versie datum:	06-04-2022
C Copyright:	Embedded Fitness, Helmond, 2022

Niets uit deze documentatie mag worden gereproduceerd in welke vorm dan ook zonder toestemming van Embedded Fitness.

Door updates kan het zijn dat de informatie die hier gegeven wordt niet meer accuraat is. Ga naar <u>www.embeddedfitness.nl/smartmove</u> voor de laatste updates, of scan de QR code.

Product identificatie

Deze gebruikersdocumentatie behoort bij het volgende product: Benaming: SmartMove Type: 1

DE FABRIKANT

Het toestel is geproduceerd door: Embedded Fitness Berkveld 1 5709 AE Helmond Nederland E-mail: info@embeddedfitness.nl





INHOUD

ALGEMEEN	1
Over deze documentatie	1
Product identificatie	1
UITLEG SMARTMOVE	3
SmartMove een innovatieve, interactieve, outdoor wandel- en sportroute	3
UITLEG MOBIELE APPLICATIE & SPELLEN	4
Verschillende schermen	4
Spellen spelen	6
Puzzelspel	8
Quizspel	10
Snelheidstest	12
Sprintspel	13
Piramide spel	13
Voor- achteruit spel	14
Opmerkingen / suggesties	15



UITLEG SMARTMOVE

SmartMove een innovatieve, interactieve, outdoor wandel- en sportroute

Langs de route worden interactieve paaltjes geplaatst, de SmartStones. Deze kunnen op afstand met elkaar communiceren. Je kunt, met de SmartMove app, aan een spel of training meedoen door in te checken bij een paaltje en een spel selecteren. Elke keer als je een SmartStone passeert, word je spel deelname herkend en krijg je feedback via kleur (led lampjes in de SmartStone).

In de app kun je de verzamelde data bekijken en, afhankelijk van het spel, gebruiken. Je kunt bijvoorbeeld puzzelstukjes verzamelen, waarmee je uiteindelijk de puzzel oplost. Routes kun je alleen doen en jezelf steeds verbeteren, of in teamverband met een echte competitie. De mogelijkheden zijn eindeloos, allemaal door Embedded Fitness te programmeren en door de gebruiker te bedienen met de app.

Voor elke nieuwe locatie, gemeente, zorginstelling of schoolomgeving is het mogelijk een andere vorm te geven aan de objecten en spellen voor de app te ontwikkelen passend bij de doelgroep van die locatie. Bestaande spellen kunnen eventueel op nieuwe locaties gespeeld worden, maar het is ook mogelijk specifieke content te ontwikkelen voor een bepaalde locatie. Denk hierbij aan spellen met cultuurhistorische verwijzingen naar de omgeving. Bepaalde events of een combinatie met in- en outdoor (ziekenhuis, school).

In dit kader heeft de gemeente Breda in samenwerking met twee andere gemeenten meegewerkt aan de ontwikkeling van het SmartMove concept. Ook is er een bijdrage gekomen uit het Stimuleringsfonds Metropoolregio Eindhoven".



UITLEG MOBIELE APPLICATIE & SPELLEN

Verschillende schermen

De SmartMove app kan geïnstalleerd worden via de Google Play Store (Android) of de Apple App store (iOS). Deze appstore vind je tussen de apps op je telefoon.

Eenmaal op de app store, zoek je naar "**SmartMove**" (aan elkaar) in de zoekbalk. Kies de SmartMove app van Embedded Fitness en klik op de knop: "**Installeren**".



Zodra de mobiele app geïnstalleerd is, kan je de app openen door op het app icoontje te klikken tussen je apps van je telefoon.

Om de mobiele app samen te gebruiken met de SmartStones (de interactieve paaltjes) is er GPS en Bluetooth verbinding nodig.

Zodra de app wordt geopend zal de app vragen voor GPS en Bluetooth toestemming.





Vervolgens zie je het

"**Speelgebied-scherm**". Dit scherm is altijd terug te vinden als er geklikt wordt op het tabje linksonder.

In dit scherm zie je een map waar de SmartStones afgebeeld zijn afhankelijk van het gebied dat onder de map gekozen kan worden.



Door te klikken op het middelste tabje kom je op het "**Resultaten-scherm**".

Hier kun je jouw dagelijkse, wekelijkse en maandelijkse resultaten bekijken van gespeelde spellen.





Tenslotte kan er via het rechtse tabje het "instellingen-scherm" geopend worden.

In dit scherm kunnen instellingen bekeken en gewijzigd worden. Deze handleiding is hier ook terug te vinden.



Spellen spelen

Via het "speelgebied-scherm" kun je een spel gaan spelen.

Door naar links te swipen of te klikken op een gebied (de afbeelding onder de map) verander je van gebied en zie je in de map verschijnen welke SmartStones (de interactieve paaltjes) er bij dit gebied horen. Vervolgens kan je via de "**speel spel**" knop zien welke spellen er horen bij het gebied.

Als voorbeeld gebruiken we de gebieden in Gemeente Breda. Gemeente Breda heeft momenteel 3 gebieden: "Totale gebied", "Chassé Singel" en "Nonnenveld".





Bij het eerste keer klikken of swipen op de "**Overzicht**" afbeelding verschijnt het eerste gebied, "**Totale gebied**".

De map zoomt in op dit gebied en toont 10 SmartStones.

Als je klikt op de "**Speel spel**" knop, rechtsonder, zie je dat in dit gebied het "Puzzel spel" gespeeld kan worden.



Als je verder klikt/swipet verschijnt het volgende gebied, "**Chassé Singel**".

Merk op dat je 7 SmartStones te zien krijgt (de rechte weg zonder de 3 SmartStones van het Nonnenveld).

Zodra je hier klikt op de "**Speel spel**" knop, rechtsonder, zie je dat in dit gebied het "Snelheidsspel" en de "Quiz" gespeeld kunnen worden.





Tenslotte kan je naar het laatste gebied gaan, "**Nonnenveld**".

De map zoomt weer in en laat nu alleen de 3 SmartStones zien op het Nonnenveld pleintje.

In dit gebied kan ook het "Quiz" spel gespeeld worden. Dit gebied heeft wel andere quizvragen ten opzichte van Chassé Singel.

Deze vragen zijn meer gericht op de jongere doelgroep.



Puzzelspel

Een puzzelspel kan gespeeld worden door een gebied in het Speelgebied-scherm te kiezen die een puzzelspel bevat. In het geval van Breda is dat het gebied, "Totale gebied".

Vervolgens krijg je uitleg over het spel in de app. Klik op de "**Speel spel**" knop om door te gaan.

Kies een puzzel of druk op de knop "**willekeurig**" om een willekeurige puzzel te spelen. Vervolgens klik je op de "**speel puzzel**" knop om het puzzelspel te spelen.





Nadat je een puzzel hebt gekozen verschijnen de SmartStones in de map.

De eerste SmartStone waar je naartoe loopt is het startpunt (hier kan je het spel starten en hier krijg je nog geen puzzelstukje).

Als je vervolgens naar de andere SmartStones loopt, verschijnt er een puzzelstukje in de app en kleurt de fysieke SmartStone blauw op. De SmartStone in de app wordt ook blauw en je kan vervolgens naar de andere SmartStones (die nog niet blauw zijn) om alle puzzelstukjes te verzamelen.



Als je alle puzzelstukjes hebt verzameld, verschijnt er een scherm waar je de puzzel kan leggen.

Schuif de puzzelstukjes en leg de puzzel. Als de puzzel is opgelost, verschijnt er confetti.





De gemaakte puzzel is nu gekleurd en geeft een bekend gebouw weer van de stad. Onder de afbeelding is nu de naam en beschrijving verschenen van het gebouw.

Door te klikken op de "**Naar locatie**" knop wordt Google Maps of iOS Kaarten geopend met de locatie naar het gebouw toe.

Tenslotte kan je terug naar het overzicht gaan en kan je nog een puzzel maken of een ander spel spelen.



Quizspel

Een quiz kan gespeeld worden door een gebied in het Speelgebied-scherm te kiezen die een quizspel bevat. In het geval van Breda is dat het gebied, "Chassé Singel of Nonnenveld".

Vervolgens krijg je uitleg over het spel in de app. Klik op de **"Speel spel**" knop om door te gaan.

Kies een categorie en vervolgens op een quiz om een quiz te spelen. Elke categorie bevat 1 of meer quizzen.





Vervolgens kan je naar de SmartStones (de interactieve paaltjes) toe lopen die staan aangegeven op de app.

De SmartStone kleurt paars op als je in de buurt bent. Als je verder naar de SmartStone loopt verschijnt er een vraag en wacht de SmartStone op je reactie.

Nadat de vraag beantwoord is kleurt de SmartStone groen of rood op, aan de hand van het gegeven antwoord.



In de map op de app wordt de SmartStone ook rood of groen.

Vervolgens kan je naar de overige palen lopen om alle vragen te beantwoorden.





Nadat je alle vragen hebt beantwoord, verschijnen de resultaten.

Je ziet hoeveel % je van de vragen goed hebt beantwoord.

Ook worden de gestelde vragen getoond met daarbij de gegeven/goede antwoorden.

Be	Quiz kijk je resulta	ten		
(71%			
1. Hoe heten o jaren 70 zijn o zandwinning? O Asterdpla	de plassen in Bl nontstaan als gev	reda die rolg van	begin	
1. Hoe heten (jaren 70 zijn o zandwinning? O Asterdpla	de plassen in B ontstaan als gev	reda die rolg van	begin	
1. Hoe heten n jaren 70 zijn o zandwinning? Asterdpla	de plassen in Bi Intstaan als gev Is Naar overzich	reda die olg van	begin	
1. Hoe heten (jaren 70 zijn o zandwinning? Asterdpla	de plassen in Bi nistaan als gev ns Naar overzich Afsluiten	reda die olg van	begin	
1. Hoe heten i jaren 70 zijn c zandwinning? O Asterdpla	de plassen in Bi Intistaan als gev Is Naar overzich Afsluiten	reda die olg van	e begin	

Snelheidstest

Een Snelheidsspel kan gespeeld worden door een gebied in het Speelgebied-scherm te kiezen die een snelheidsspel bevat. In het geval van Breda is dat het gebied, "Chassé Singel".

Je kan kiezen uit verschillende snelheidsspellen.

In het geval van gemeente Breda worden er drie snelheidsspellen getoond: "Sprintspel", "Piramidespel" en "Voor- achteruit spel".





Sprintspel

In het sprintspel kan je aangeven hoeveel kilometer per uur je wilt gaan aanhouden.

Vervolgens ga je klaarstaan bij SmartStone 1 (de nummers staan met een sticker aangegeven op de SmartStones) en sprint je naar de laatste (zevende) SmartStone.

De SmartStones zullen met groen en rood aangeven of je nog steeds de gewenste kilometer per uur aanhoudt.



Piramide spel

In het piramide spel loop je heen en weer en ga je telkens een SmartStone verder.

Van Smartstone 1 naar SmartStone 2 vervolgens terug naar Smartstone 1 dan naar Smartstone 3 en vervolgens weer terug naar Smartstone 1 tot je bij Smartstone 7 bent aangekomen.

Dit is een lange afstand en je kunt zelf kiezen om heen bijvoorbeeld te sprinten en telkens rustig terug te lopen.





Voor- achteruit spel

Bij het voor- en achteruit spel wordt telkens willekeurig een kleur weergegeven op de SmartStone als je aankomt.

Als de Smartstone groen kleurt, mag je naar de volgende SmartStone en als de SmartStone rood kleurt moet je een SmartStone terug.

Het spel is afgelopen als je bij de laatste SmartStone bent aangekomen.



Zodra je een van de bovenstaande spellen hebt gekozen, loop je naar SmartStone 1 (Geef bij het sprintspel nog de juiste kilometer per uur aan) en ga klaar staan.

Druk vervolgens op "**Starten**" en de tijd gaat lopen! Vervolgens geeft de app aan naar welke SmartStone je moet lopen aan de hand van het geselecteerde spel.



Zodra je bij de laatste SmartStone bent aangekomen, verschijnt er confetti.

Tenslotte kan je in het resultatenscherm zien welke afstand je hebt afgelegd en hoeveel kilometer per uur je daadwerkelijk hebt gelopen.



Opmerkingen / suggesties

Na het gebruik maken van de SmartMove, horen we graag wat je er van vond en of je nog opmerkingen of suggesties hebt.

Vul het feedback formulier in via de onderstaande link:

https://forms.gle/rmhYEY XZmij1f2CS6

Alvast bedankt!

SMARTMOVE 🍓
Opmerkingen / suggesties SmartMove
Bedankt voor het gebruik maken van de SmartMovel Laat ons weten welke spellen u heeft gespeeld en of u nog opmerkingen of suggesties heeft over de SmartMove.
(optioneel) Vul hier in welke spellen u heeft gespeeld:
Puzzelspel
Quizspel - Chassé Singel
Quizspel - Nonnenveld
Snelheidsspel - Sprint spel
Snelheidsspel - Piramide spel
Snelheidsspel - Voor- achteruit spel
Vul hier uw opmerkingen / suggesties in *
Your answer
Submit Clear form

