EVENT STUDIO · INTERAKTĪVĀS SPĒLES

Viktorīna Jūsu pasākumam. Pilnībā pielāgojama Jūsu zīmolam.

Digitāla interaktīvo spēļu vadības sistēma. Dalībnieki pieslēdzas ar tālruni, rezultāti un finmāls redzami lielajā ekrānā, bet spēli vada vadītājs no sava tālruņa.

Izstrādājis Jānis Začs, kurš kopš 2011. gada veido un vada viktorīnas Latvijā.



400
ierīces brīvi vienlaikus

2000
maksimums pēc iepriekšējas saskaņošanas

0
lietotņu, ko jālejuplādē

LV · EN · RU
spēles valoda pēc izvēles

Kā tas strādā

1 Noskenē QR kodu

Dalībnieki noskenē lielo QR kodu ar tālruņa kameru un dažās sekundēs nonāk spēlē. Lietotne nav jālejuplādē.

2 Spēlē tieši no tālruņa

Iesniedz atbildes nekavējoties no iepriekš pielāgota spēles loga, ar kura palīdzību tiek ņemta dalība spēlē.

3 Rezultātu apstrāde

Punkti tiek aprēķināti automātiski, kopvērtējums un finmāls redzami lielajā ekrānā, bet organizators saņem gatavu atskaiti.



Gaidīšanas ekrāns: katrs pieslēgušais dalībnieks parādās kā bumbiņa ar numuru.

Event Studio dara visu, ko dara populārākās viktorīnu platformas

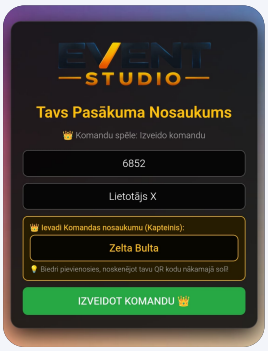
- ✓ Dažādi jautājumu veidi: teksta, attēlu, audio, video
- ✓ Ātrās atbildes sacensība (Buzzer Race)
- ✓ Automātiska punktu skaitīšana
- ✓ Rezultāti un kopvērtējums reāllaikā
- ✓ Pieslēgšanās tikai ar QR kodu
- ✓ Pārtraukuma taimeris vai aktuālais laiks ekrānā

Ko Event Studio dara papildus

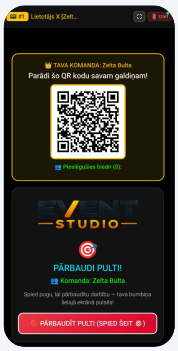
Funkcijas, kas radušās no reālām situācijām pasākumos.

Komandas un individuālā sacensība vienlaikus

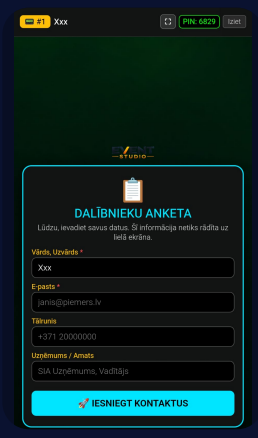
Galdiņa kapteinis izveido komandu un parāda galdiņam savu QR kodu, biedri to noskenē un automātiski nonāk pareizajā komandā. Biedrus var pievienot jebkurā brīdī. Katrs spēlētājs redz arī savu personīgo vietu, bet vidējā rezultāta režīms ļauj godīgi sacensties galdiņiem ar atšķirīgu cilvēku skaitu.



Kapteinis izveido komandu



QR kods biedriem



VĒRTĪBA ORGANIZATORAM

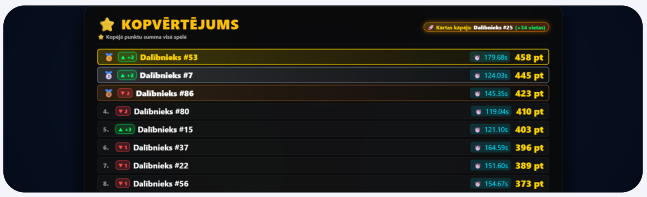
Dalībnieku anketa: kontakti pasākuma laikā

Ja nepieciešams, dalībnieki pasākuma laikā savos tālruņos aizpilda anketu. Dati netiek rādīti lielajā ekrānā, bet pēc pasākuma organizators tos saņem gatavā CSV failā.

Vārds, uzvārds * · E-pasts * · Tālrunis · Uzņēmums / Amats

Vārds	E-pasts	Tālrunis	Uzņēmums / Amats
Anna B.	anna@piemers.lv	2*******	SIA Piemērs, Vadītāja
Jānis K.	janis@piemers.lv	2*******	SIA Uzņēmums, Pārdevējs
Elīna S.	elina@piemers.lv	2*******	SIA Paraugs, Projektu vad.

CSV faila paraugs (izdomāti dati)



Vietu dinamika lielajā ekrānā

Lielajā ekrānā redzams katra dalībnieka aktuālais vietas kāpums (▲) un kritums (▼), kā arī kārtas lielākais kāpējs. Starprezultātos rāda tikai kārtas punktus, tāpēc intriga par kopvērtējumu saglabājas līdz finālam.



Muzikālais slaids

Izpildītāju un dziesmu atzīmē atsevišķi, katram ar savu punktu daļu (50 % + 50 %). Viens klikšķis neaizslēdz otru. Arī daļēji pareizas atbildes tiek ieskaitītas.



Punkti, laiks un atbilžu statistika

Atbildes laiks tiek mērīts ar simtdaļsekundes precizitāti, un punkti dilst, kamēr iet laiks. Vadītājs var izvēlēties arī fiksētus punktus. Pēc katra jautājuma ekrānā redzams, cik dalībnieku atbildēja pareizi un kā sadalījās atbildes.



Finmāls ar pjedestālu

Uzvarētāji tiek apbalvoti lielajā ekrānā, redzams arī turnīra lielākais kāpējs. Uzvarētāju diplomus var izdrukāt uzreiz pēc finmāla.

Rezultāti, personalizācija un drošība

Viss, kas pasākumā notiek ap pašu spēli.



Uzvarētāju diploma paraugs

Rezultāti, kontakti un diplomi uzreiz

- **Dalībnieku anketa:** viesi tālruņos ievada e-pastu, amatu un tālruni. Dati netiek rādīti lielajā ekrānā.
- **Gatavs CSV fails** ar dalībniekiem, punktiem un kontaktiem pēc pasākuma tiek nodots organizatoram.
- **Diplomi uzvarētājiem** izdrukājami uzreiz pēc fināla.

Pilnīga personalizācija

Piemērs: spēle klienta zīmolā

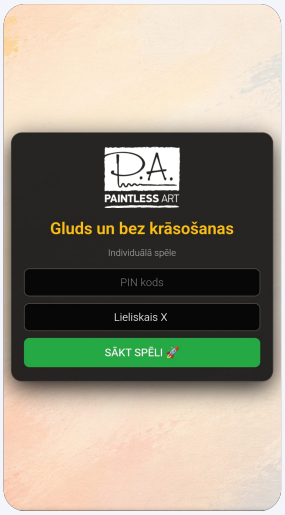
Klienta logo, krāsas un stils redzami lielajā ekrānā un spēlētāju tālruņos, sākot jau ar ielādes ekrānu. Dizains tiek pielāgots katram pasākumam individuāli, bet piedāvājums tiek sagatavots pēc sarunas, kad ir skaidrs pasākuma koncepts.



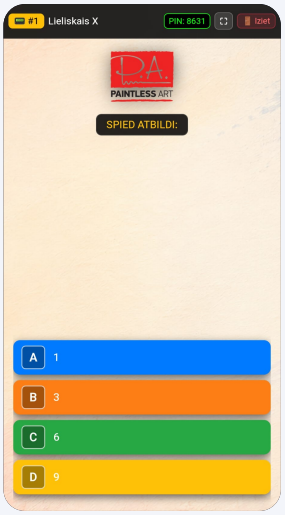
Lielais ekrāns: gaidīšana un jautājums



Ielāde



Pieslēgšanās



Spēles logs

Darbs bez interneta

Sistēma var darboties lokālajā Wi-Fi tīklā bez interneta, tāpēc vājš savienojums zālē nekļūst par šķērsli spēlei.

Datu drošība

Dati netiek nodoti trešajām pusēm un pēc pasākuma tiek dzēsti uzreiz, ja organizatoram nav vajadzīgi vai nav atrunāts citādi.

Tehniskā puse

Ekrāni, skaņa, mikrofons, dators un spēles izstrāde tiek nodrošināti pēc vienošanās.

Parādīšu Event Studio darbībā

15 minūtēs klātienē vai attālināti: pilna spēle, vadītāja pults un rezultātu atskaite.

Jānis Začs
Pasākumu vadītājs un Event Studio autors

janiszacs@gmail.com
+371 25555224