

Ohje *KouluNomadin*-lisenssin ostajalle

Tehtyäsi tilauksen Edustoreissa lähetämme hankintavastaavan/tilauksen vahvistaneen henkilön sähköpostiin ohjeet *KouluNomadi*-lisenssin käyttöönotosta.

Kysymme teiltä niiden opettajien sähköpostiosoitteita, joiden käyttöön materiaali tulee. Saatuaamme nämä tiedot kytkemme sekä lisenssin että materiaalipaketin ilmoittamaanne sähköpostiin, jolloin pääsette materiaaliamme käyttämään.

Reitin luomista varten pitää käytettävälle laitteelle ladata maksuton Nomadi-sovellus joko AppStoresta tai Google Play -kaupasta.

Mikäli sinulla on mitään kysyttävää niin voit aina soittaa asiakaspalvelunumeroon +358 40 484 0177 tai sähköpostiin nadja@citynomadi.com



Citynomadin käsikirja

Olet kiinnostunut tekemään reitin palvelumme avulla - hienoa! Mahdollisuudet reitinluonnille ovat rajattomat, koska valitset itse reittisi aiheen. Valitse reitillesi aihe ja mieti kokonaisuutta sen pohjalta. Kun olet valinnut reitillesi aiheen, avaa Citynomadin Web Tuner ja ryhdy hommiin! Jos Web Tuner ilmoittaa uudesta päivityksestä, se kannattaa asentaa heti, sillä päivitykseen ei mene kuin hetki ja se parantaa ohjelman toimivuutta!

Reitit on käytettävissä maksuttomassa Nomadi-sovelluksella, jonka oppilaat lataavat tableteille tai älypuhelimille.

Kaikki videot reitinluonnin vaiheista löydät linkistä youtube.com/citynomadi WebTuunarin ohjeet suomeksi -playlist.

Citynomadi noudattaa GDPR-ohjeita.

Ongelmia? Olemme tavoitettavissa joka arkipäivä klo 8–17 numerosta +358 50 341 1627.

Pidämme myös maksuttomia webinaarikoulutuksia erikseen sovittuna aikana. Koulutuksista voit olla yhteyksissä numerosta 040 484 0177 tai sähköpostitse: nadja@citynomadi.com

Reitin teon aloittaminen:

- Olen valinnut reitille teeman, sekä antanut reitille teeman mukaisen nimen, reittikuvauksen ja logon
- Olen pitänyt huolta, että reitti ei ole liian pitkä ja se on mahdollisimman esteetön
- Olen asettanut reitin ei-julkiseksi muokkauksen ajaksi
- Olen muistanut merkitä kaikki ulkopuoliset copyrightit, joita käytän reitin sisältöön

Reitin luominen

Huomaathan, että reitti tulee nimetä ennen kuin sitä voi luoda ja muokata. Nimen voi vaihtaa toki myöhemmin.

Askel 1 - [Kuinka aloitan reitin?](#)

Reitin tiedot

Otsikko

Reitin otsikon kannattaa maksimissaan olla noin 4-6 sanaa. Tarkoitus on, että otsikko kuvaa lyhyesti mahdollisimman hyvin reitin sisällön. Hyviä esimerkkejä ovat *Turun patsaat* tai *Salla - Hiking & Trekking*.

Reitin kuvaus

Kuvauksessa voidaan kertoa hieman enemmän reitin teemasta, tai laittaa ohjeistuksia oppilaille. Voit muokata kuvausta myöhemmin.

Askel 2 - [Reitin sanallinen kuvaus käyttäjille](#)

Tyypit

Reiteille ei varsinaisesti määritellä mitään tyyppiä, mutta tunnistettavissa on useampia erilaisia malleja, miten sisältö voidaan reiteille rakentaa.

Polullinen tarina- tai inforeitti

Reitti koostuu polusta, jonka varrelle voit luoda sisältöä. Näillä sisällöillä on jonkinlainen jatkuva teema pisteeltä pisteelle. Tekstin ja kuvien lisäksi reitillä voi esittää videoita, audioita tai podcasteja, jolloin kerronta alkaa automaattisesti käyttäjän saavuttua kohteelle.

Tapahtumakarttareitti

Tapahtumakartat ovat yleensä ulkoisesta tietolähteestä luotuja päivittyviä kokonaisuuksia, joissa kerrotaan esimerkiksi kaupungin tapahtumista kartan muodossa. Tulevia tapahtumia tai muuta sellaista voidaan visualisoida esimerkiksi erivärisillä ikoneilla.

Tällaisella reitillä ei ole välttämättä polkua, vaan se koostuu erilaisista kohteista. Esimerkiksi kaupungin patsaat voidaan merkitä kartalle, ja käyttäjä voi käydä niitä läpi haluamassaan järjestyksessä.

Pelireitti

Pelireitin avulla voit tehdä reitistä entistäkin interaktiivisemmän. Tavallisesti pelireitin alussa näkyy vain yksi kohteista. Reitin muut kohteet, ja itse polku ovat alussa piilotettu. Kun käyttäjä saapuu kohteelle, hän vastaa monivalintakysymykseen tai tehtävään. Kun käyttäjä on vastannut oikein, näkyville ilmestyy polku seuraavalle kohteelle, josta löytyy uusi tehtävä. Pelireitillä käyttäjälle kertyy pisteitä, joista hän saa lopuksi 1–5 tähteä. Tuloksen voi lähettää listaukseen, jossa voidaan vertailla omia tuloksia muiden tuloksiin.

Kohteet

Kohde eli POI (point of interest) on paikka kartalla. Kohteet ovat niitä paikkoja, joihin haluat tutustuttaa reitin käyttäjän. Kohteiden merkitseminen kartalle oikeaan paikkaan on tärkeää. Muista opastuksen tarkkuus ja turvallisuus.

Askel 3 - [Kohteiden \(POI\) merkitseminen kartalle](#)

Kohteen perustiedot

Otsikko

Kohteen otsikon on hyvä olla suhteellisen lyhyt, maksimissaan noin 3-4 sanaa. Jos otsikkosi tarvitsee lisäselvennystä, voit kirjoittaa sen reitin kuvaukseen.

Kuvaus

Kuvauksen kokoa ei ole rajoitettu. Käytännössä tähän on hyvä kirjoittaa asia kohteesta, joka halutaan kertoa ennen sen avaamista, jos otsikkoon ei mahdu tarpeeksi tietoa. Karttanäkymän puhekuplassa näytetään noin 10 ensimmäistä sanaa.

Askel 3 - [Lisää tiedot kohteille \(POI\)](#)

Hakusanat

Kohteille voidaan asettaa "tageja", eli hakusanoja. Niiden avulla käyttäjä voi suodattaa sisältöä reittiä tutkaillessaan.

Sivut

Kohteen ‘sisältö’- osiosta pääset lisäämään kohteille yhden tai useamman sivun Kohteelle voi laittaa sisältöä vaihtoehtoisesti joko sivusuunnassa selattaville sivuille, tai yhdelle skrollattavalle sivulle.

Askel 3 - [Kuinka lisäät sivuja kohteen sisältöön \(POI\)](#)

Ikoni

Oletusikonina näkyy keltainen nuppineula. Erilaisia ikoneita kannattaa reitillä käyttää mahdollisimman monipuolisesti, jotta jo reitin karttanäkymästä saisi nopean käsityksen kohteista. Kohdeikonia voit vaihtaa klikkaamalla ikonin vieressä olevaa kuvaketta, josta pääset Mediakirjastoon. Citynomadin kirjasto-sarakkeesta pääset valitsemaan sopivan ikonin kohteellesi. Mikäli haluat käyttää omaa kuvaa kohdeikonina, voit lisätä sen klikkaamalla kirjaston +-kuvaketta, jolloin voit valita ikonin omista tiedostoista svg-muodossa.

Aktivoitumissäde

Aktivoitumissäde on alue, jonka sisäpuolelle mentäessä kohde aktivoituu kartalla. Säteen pituutta voi muokata suuremmaksi, esimerkiksi jos kohde sijaitsee vaikeasti saavutettavassa paikassa, tai pienemmäksi, jos kohteet ovat lähellä toisiaan.

Sisältö

Kuvien tarkoitus kohteella

Kuvilla voi olla monia käyttötarkoituksia reitin varrella. Kuvien avulla voit helposti tehdä reitistäsi entistä visuaalisemman. Kuvien käyttö on suositeltavaa etenkin silloin, kun kohde ei ole itsestään selvä.

Tekstin määrä

Tekstin määrää kannattaa miettiä tarkkaan. Ensimmäiselle sivulle kannattaa tiivistää kohteen ydinasiat, ja seuraavilla sivuilla kirjoittaa tarkempaa kuvausta. Sinänsä tekstin määrää ei ole rajoitettu.

Äänen käyttö

Äänen käyttö opastuksessa on monesti mukavampaa kuin suuri määrä tekstiä. Käyttäjä voi samanaikaisesti katsella kohdetta ja kuunnella siihen liitettyä sisältöä. On myös mahdollista luoda automaattinen ääniopastus, joka aktivoituu kohteelle saavuttaessa. Se on hyvä vaihtoehto esimerkiksi pyöräillessä, kun kohteelle saavuttaessa ei tarvitse erikseen koskea mobiililaitteeseen.

Jos haluat reitillesi podcast-ominaisuuden, ota yhteyttä info@citynomadi.com

Katso esimerkki [podcastista](#)

Videoiden käyttö

Videon avulla voit välittää kohteesi tunnelmaa kuviakin paremmin.

Askel 3 - [Lisää kuvia, videoita ja ääntä kohteille \(POI\)](#)

Polku

Reitin linjauksen merkitseminen on tärkeää käyttäjälle tämän orientaation, opastuksen ja turvallisuuden vuoksi. Voit valita reittiviivan tyylin. Huomaa, että reitillä voi myös ilmoittaa käveltyjen askelten määrän!

Polun perustiedot

Polun otsikko

Muista nimetä myös polku. Polun otsikon pituus on sama kuin kohteen otsikon pituus, eli noin 1-4 sanaa. Otsikolla kerrot polun temasta lyhyesti ja ytimekkäästi. Jos samalla reitillä on useampi polku, niiden nimeäminen auttaa reitin muokkauksessa jatkossa.

Kuvaus

Jos otsikon tila ei riitä, voit jatkaa polun kuvausta tässä osiossa.

Polun tyylit

Polut voidaan esittää eri levyisinä ja värisinä. Värien avulla polut ovat paremmin hahmotettavia kokonaisuuksia, jos niitä on reitillä useampi. Valitse polulle sellainen tyyli, että se erottuu hyvin taustakartasta.

Polkujen yhdistäminen

Mikäli haluat yhdistää kaksi polkua, voit tehdä sen. Halutessasi voit yhdistää kaikki polut yhdeksi. Myös tässä on tärkeää, että jokaisella polulla on oma nimi. Käyttäjille polkujen nimet näkyvät vain selaimella katsoessa.

Askel 4 - [Reitin linjauksen voi merkitä eri tavoin](#)

Reitin muokkaus

WebTuunarin työkaluilla voit muokata karttaa, kohteita, kohdesisältöjä, reittiviivoja ja tasoja milloin tahansa.

Askel 5 - [Kuinka muokkaat karttaa myöhemmin?](#)

Mikä karttapohja palvelee minua parhaiten?

Karttapohja kannattaa valita reitin koon mukaan. Alla on lueteltuna muutamia esimerkkitapauksia karttapohjan valinnasta.

Taustakartta

Oletuskarttana on OpenStreetMap (openstreetmap.org). Karttapohjana voidaan kuitenkin käyttää lähes mitä tahansa digitaalista karttaa. On mahdollista myös luoda kokonaan uusi karttapohja, tai käyttää WMS tai TMS -rajapintojen kautta tarjottavia karttoja. Halutessasi vaihtaa karttapohjaa, soita tukinumeroomme +358 50 341 1627

Kaupunkialue

OpenStreetMap on kaupunkialueilla parhaimmillaan. Usein kartasta löytyy tarkat tiedot alueesta aina pieniin polkuihin ja taloihin saakka. Kartan tiedot myös päivittyvät nopeasti kaupunkialueilla johtuen siitä, että alueilla on usein enemmän innokkaita tiedon päivittäjiä.

Maasto / Luonto

Jos reittisi on maastossa, suosittelemme käyttämään kansallista maastokarttaa, jossa näkyvät korkeuskäyrät ja muut tarpeelliset yksityiskohdat. Maastokartta löytyy Citynomadin palvelusta suoraan, kuten myös ilmakuvakartta (ortokartta).

Pieni alue / sisätila

Pienelle alueelle kohdennettuun paikannukseen suosittelemme tekemään kartan niin, että paikan pohjapiirustus liitetään kartan päälle. Tällöin kartta on usein nätimpi ja käyttäjäystävällisempi.

Tasot

Jos reitillä on useampi teema, se kannattaa jakaa eri tasoihin. Tasojen avulla voit näyttää ja piilottaa eri teemat tarpeen mukaan. Jos haluat esittää vain tietyn osan reitin sisällöstä, kuten esimerkiksi kahvilat, niistä voidaan luoda oma taso. Tällöin käyttäjä voi aktivoida kartalta haluamansa tason kohteet. Tasojen rakentaminen ei ole välttämätöntä, ja usein kannattaakin vaihtoehtoisesti harkita useamman reitin tekemistä.

Askel 6 - [Tasojen avulla karttaan saadaan vaihtelevuutta](#)

Tason perustiedot

Otsikko

Otsikoi taso lyhyesti. Hyvä pituus on 1-4 sanaa.

Kuvaus

Jos haluat, voit lisätä tasoon selittävän kuvauksen. Kuvauksen maksimipituus on 10 sanaa.

Alueet

Kartalle voi lisätä myös alueita, ja nimetä ne tarkoituksenmukaisesti. Alue voi olla pyöreä, neliskulmainen, tai voit määritellä sen muodon itse. Alueen informaatio-näkymässä voit valita alueelle reunaväriin, täyttöväriin, sekä läpikuultavuuden asteen. Alueelle voi lisätä sisältöä samalla tapaa kuin kohteillekin.

Kieliversiot

Voit kääntää oman reittisi useammille eri kielille. Tunnilla kääntäminen on kätevää, sillä voit kopioida alkuperäisen kielen suoraan muihin kieliversioihin. Tällöin ainoaksi tehtäväkseen jää tekstien kääntäminen.

Logo

Logo näkyy reitin otsakkeen vieressä. Se antaa nopean vinkin käyttäjälle reitin sisällöstä ja tarkoituksesta.

Askel 7 - [Kuinka lisäät oman logosi?](#)

Reitin julkaisu

Reitin kohdalla näkyy kahdeksanmerkkinen koodi, joka jaetaan oppilaille. Tällöin reitti näkyy Nomadissa ainoastaan tällä syötetyllä koodilla. Jos reittiä ei ole tarkoitus näyttää selaimessa tai julkisesti, näkyvyysasetuksissa pitää valita ‘Yksityinen’.

Jos reitin halutaan näkyvän myös selaimessa, valitse näkyvyysasetuksissa ‘Listaamaton’.

Jos haluat reitin näkyvän julkisena kenelle tahansa, jolloin se löytyy reitin nimellä, valitse näkyvyysasetuksissa ‘Julkinen’.

Tarkista, että reitillä on kaikki asiat, jotka mielestäsi tarvitaan.

Askel 7 - [Kuinka julkaiset reitin?](#)

Pelillisen reitin ominaisuudet

Mikä on pelireitti?

Pelillisuus tekee reiteistä hauskempia ja jännittävämpiä! Reittialustamme tarjoaa mahdollisuuden lisätä reittiisi pelillisiä elementtejä, kuten interaktiivisia tehtäviä ja kysymyksiä. Vasta kun pelaaja vastaa oikein, pääsee hän jatkamaan reittiä seuraavalle kohteelle.

Käytännössä pelireitillisuus toimii monivalintakysymysten muodossa. Sen lisäksi voit lisätä reitille tehtäviä kirjallisessa muodossa.

Pelin loputtua pelaaja saa 0–5 tähteä suorituksestaan.

Suunnittelu

Pelillinen reitti on hyvä suunnitella etukäteen yhtenä kokonaisuutena alusta loppuun, niin kohteiden, kuin reitin polunkin suhteen. Lisää ensin kaikki kohteet kartalle ja nimeä ne. Jos haluat käyttää polkua reitillä, tee se tässä vaiheessa. Huomaa, että pelillisessä reitissä polku täytyy luoda yksi väli kerrallaan. Muista nimetä polut esimerkiksi niiden kohteiden mukaan, jotka polku yhdistää.

Askel 8 - [Pelillisuus - Aloitus](#)

Monivalintakysymykset

1. Kun luot kohteen, valitse *'Monivalinta'* sisällön muodoksi. Alkuun voit lisätä tekstiä, kuvia ja audioita tavalliseen tapaan. Lisää monivalintakysymys omalle paikalleen sivun alalaitaan.
2. Valitse *'Kohteella täytyy olla käyty'* ruutu ennen vastausvaihtoehtoja.

Mikäli haluat kaikki kohteet ja polut alusta asti näkyviin, jätä kohdat 4 ja 5 huomiotta.

Askel 8 - [Pelillisuus - Kysymykset ja tehtävät](#)

3. Lisää vastausvaihtoehdot. Vastausvaihtoehtoja voi olla useampia, mutta kolme on yleensä ollut sopiva määrä. Oikeita vastausvaihtoehtojakin voi olla useampia.
4. Rastita ruutu oikean kysymyksen kohdalla, jonka jälkeen valitse pudotusvalikosta *'Näytä'*. Valitse *'Näytä'*, josta aukeaa uusi valikko. Valitse sieltä *'Kohde'*. Valitse kolmannesta pudotusvalikosta reitin seuraava kohde.
5. Jos pelissä on polkuja, paina *'Valitse'* ja pudotusvalikosta *'Näytä'*. Seuraavasta pudotusvalikosta valitse *'Polku'*, ja kolmannesta pudotusvalikosta valitse seuraavalle kohteelle vievä nimetty polun osa.

Voit valita, mitä pelaajalle tapahtuu väärän vastauksen jälkeen. Oletusasetuksena on, että hän voi valita toisen vaihtoehdon.

Askel 8 - [Pelillisuus - Oikea vastaus](#)

Askel 8 - [Pelillisuus - Lisää kysymyksiä ja tehtäviä](#)

Askel 8 - [Pelillisuus - Näkyvyys kartalla](#)

Askel 8 - [Pelillisuus - Pelin päättäminen](#)

6. Halutessasi voit itse säätää, mitä pelaaja näkee oikean ja väärän vastauksen jälkeen.

Symbolit



Reitin logo



Reitin tiedot



Mediakansio



Aktiivisuussäde



Zoomaus



Kohteen muokkaus



Esikatselu



Poista



Polun luominen



Oma sijainti



Kohde





Reitin kohdistin



Polun luonti

Reitin ABC



1. Reitin luominen

- Kun olet päässyt WebTuneriin Edustoren tunnuksella, klikkaa “Uusi reitti” ruudun vasemmasta yläkulmasta.
- Valitse haluamasi kieli pudotusvalikosta.
- Valitse nimi reitillesi ja klikkaa “Luo”.
- Mene sivun oikeaan ylänurkkaan ja klikkaa hammaspyörän  kuvaa. Lisää kuvaus. Muista tallentaa lopuksi!
- Zoomaa kartta haluamaasi kohtaan.
- Valitse kartalta paikka ensimmäiselle kohteelle. Raahaa  symboli valitsemallesi paikalle hiiren avulla.
- Kohde avautuu informaatio-sivulle. Lisää kohteen otsikko. Lisää halutessasi kuvaus ja hakusanat.
- Tällä sivulla voit myös vaihtaa kohteen ikonia, koordinaatteja sekä aktivoitumissäteen pituutta
- Klikkaa vasemmasta palkista kohteen sisältöön.
- Valitse sivun tyyppiä easy page.
- Jos osaat käyttää hyvin HTML:ää, voit valita tyyppiä HTML.
- Jos aiot tehdä pelireitin, valitse tyyppiä monivalinta.
- **Easy pagella tehtäessä:**







Klikkaa ‘Kohteen sisältö’. Klikkaa otsikkoruutua ja kirjoita otsikko.

Klikkaa kappale aina kun kirjoitat uutta kappaletta. Voit halutessasi valita otsikko 2 ja otsikko 3, mikäli haluat jäsenellä tekstiä alaotsikoilla. Klikkaa 'Media' kun haluat lisätä kuvan, audion tai videon tiedostoistasi. Kun haluat lisätä tekstiin linkin, klikkaa 'linkki' ja kirjoita ylempään kenttään haluamasi linkin teksti ja alempaan kenttään linkin osoite. Tallenna lopuksi.

Mikäli haluat vaihtaa sivun sisältöjen järjestystä, voit siirrellä kappaleruutuja.

- **HTML:llä tehtäessä:**
- Valitse  jolloin tekstikenttään ilmestyy valmiit paikat otsikolle ja tekstille. Voit lisätä otsikoita ja kappaleita myös itse, sekä muokata tekstiä. Sen lisäksi voit lisätä tekstikenttään linkkejä, sekä kuvia, videoita ja audioita  palkin kautta.

Muokkaukset ja lisäykset

- Symbolin  kautta voit vilkaista, miltä valmis kohde näyttäisi reitin käyttäjälle.
- Muista merkitä copyright, jos käytät jonkun muun aineistoa. Voit koota lähdetiedot yhteen paikkaan lisäisivulle, jolloin ne eivät häiritse reitin käyttöä.
- Kun kaikki kohteet ovat paikoillaan, voit aloittaa polun piirtämisen. Valitse  työkalu, ja vie se hiirellä ensimmäiseen kohteeseen.
- Piirrä polku vaiheittain klikkailemalla käänkökohdissa koko reitin läpi.
- Kun polku on valmis, klikkaa sen viimeistä neliötä, jolloin pääset tallentamaan sen.
- Kirjoita polun nimi ja halutessasi myös kuvaus.
- Voit korjata polkua myös tallentamisen jälkeen  korjaussymbolista. Voit muuttaa niin kohteiden paikkoja kuin reitin viivaakin. Muista tallentaa!
- Jos haluat, voit lisätä uusia tasoja palkista 'Lisää taso'
- Nimeä tasot teeman mukaisesti.
- Jos haluat poistaa jonkin kohteista, voit tehdä sen roskakorisympölin  avulla. Muista tallentaa muutokset!
- Jos eksyt reitiltäsi, klikkaa symbolia  niin ohjautut takaisin reitille.
- Voit valita reitillesi oman logon klikkaamalla  vasemmasta yläreunasta.

- Katso reitti vielä kokonaan läpi ja korjaa mahdolliset virheet.
- Kun kaikki on valmista, palaa hammaspyöräsymboliin. Näkyvyysasetuksista voit julkaista reittisi kaikkien iloksi, sekä lisätä useampia tekijöitä reitille.

Reitin tekniset tiedot

Kuvat

Koko

Kuvien koosta ei tarvitse huolehtia. WebTuner muuttaa kuvat automaattisesti sopivan kokoisiksi. Reitit kuvat tulisivat olla vähintään 640px (pikseliä) leveitä, jotta ne näyttäisivät laadukkailta erikokoisille näytöille skaalattuna.

Tiedostomuoto

Tunerin hyväksymien kuvatiedostojen tiedostomuodot ovat JPG/JPEG, PNG ja GIF

Ikonit

Ikonin tulee olla selkeä, ja sen tiedostomuoto on SVG.

Videot

Formaatti

Video on kaikkein tehokkain havainnollistamiskeino. Esimerkiksi Star Wreck -elokuvan ympärille toteutettu reitti paljastaa elokuvan kuvauspaikkojen sijainnit ja sisältää useita videoleikkeitä itse elokuvasta.

Suosittellemme käyttämään joko mp4 tai WebM formaattia.

Koko

Sovellusten yhteydessä on totuttu lyhyisiin videoihin, ja videon tiedostokoko kannattaa pitää mahdollisemman pienenä jotta se latautuisi nopeammin eikä puhelimeen ladattuna veisi liikaa tilaa.

Äänet

Pituus

Äänitiedosto kannattaa pitää noin 1-2 minuuttia pitkänä, mutta tarvittaessa tiedosto voi olla myös noin 5 minuuttinen.

Formaatti

Hyväksytyjä äänitiedostoformaatteja ovat MP3 ja Ogg.

Valmiita karttapohjia

Tässä on lueteltuna muutamia karttalähteitä, jotka löytyvät palvelusta valmiina. Kysyttäessä palvelusta saa myös useiden kaupunkien karttapohjia avoimien rajapintojen kautta. Karttoja voidaan myös lisätä tarvittaessa sopimusten mukaan.

- OpenStreetmap (Maailma)
- Google maps (Maailma)
- Maanmittauslaitos (Suomi)
- Maastokartta
- Taustakartta
- Ortokartta

Check

Kun reitti on valmis:

- Kohdeikonit sijaitsevat oikeissa kohdin karttaa
- Olen varmistanut, että kaikilla kohteilla ja tasoilla on nimi jokaisella reitillä tarjotulla kielellä
- Olen tarkistanut, että jokainen sivu jokaisella reitin kohteella on käännetty kaikille reitillä tarjotuille kielille
- Olen tarkastanut, että kaikki reitin kuvat, videot ja äänitiedostot latautuvat moitteetta

- Reittini näkyy vain koodin omaaville käyttäjille ja olen asettanut reittini 'Yksityinen'-tilaan
- Olen kokeillut koodilla

- Jos reitin on tarkoitus näkyä myös selaimella osoitteessa citynomadi.com, se on 'Listaamaton' reitin näkyvyysasetuksissa.
- Jos reitti halutaan julkisesti näkyväksi myös muille kuin oppilaille, valitse näkyvyysasetuksessa 'Julkinen'



Luo käyttäjätunnus Tuneriin. Voit aloittaa reitin teon heti!



Mieti reitillesi hauska teema, ja mitä kohteita haluat siihen liittää



Aloita reitin teko Tunerissa nimeämällä reitti



Valitse sopivin kieli vasemmasta yläkulmasta. Myöhemmin voit myös kääntää reittisi myös eri kielille

Jos haluat, luo polku kohteiden välille. Voit muuttaa polun väriä ja leveyttä makusi mukaan.



Voit lisätä kohteisiin tekstiä, kuvia, linkkejä, videoita ja ääntä. Jos teet pelillistä reittiä, voit lisätä myös monivalintakysymyksen



Luo kohteet kartalle



Zoomaa kartta oikeaan kohtaan ja valitse mieluisin pohjakartta



Muuta kohteiden ikoneita, jos haluat muuttaa visuaalista ilmettä



Esikatsela kohteitasi, ja varmista että muotoilut ovat oikein



Valitse oma logo reitillesi vasemmasta yläkulmasta



Reitti on valmis julkaistavaksi!

