



Manuale Utente per WebBrainstorm

1. Creare un account gmail

Per accedere a WebBrainstorm è necessario avere un indirizzo di posta gmail.

E' possibile creare gratuitamente un indirizzo gmail qui

<https://accounts.google.com/SignUp?service=mail&hl=it>

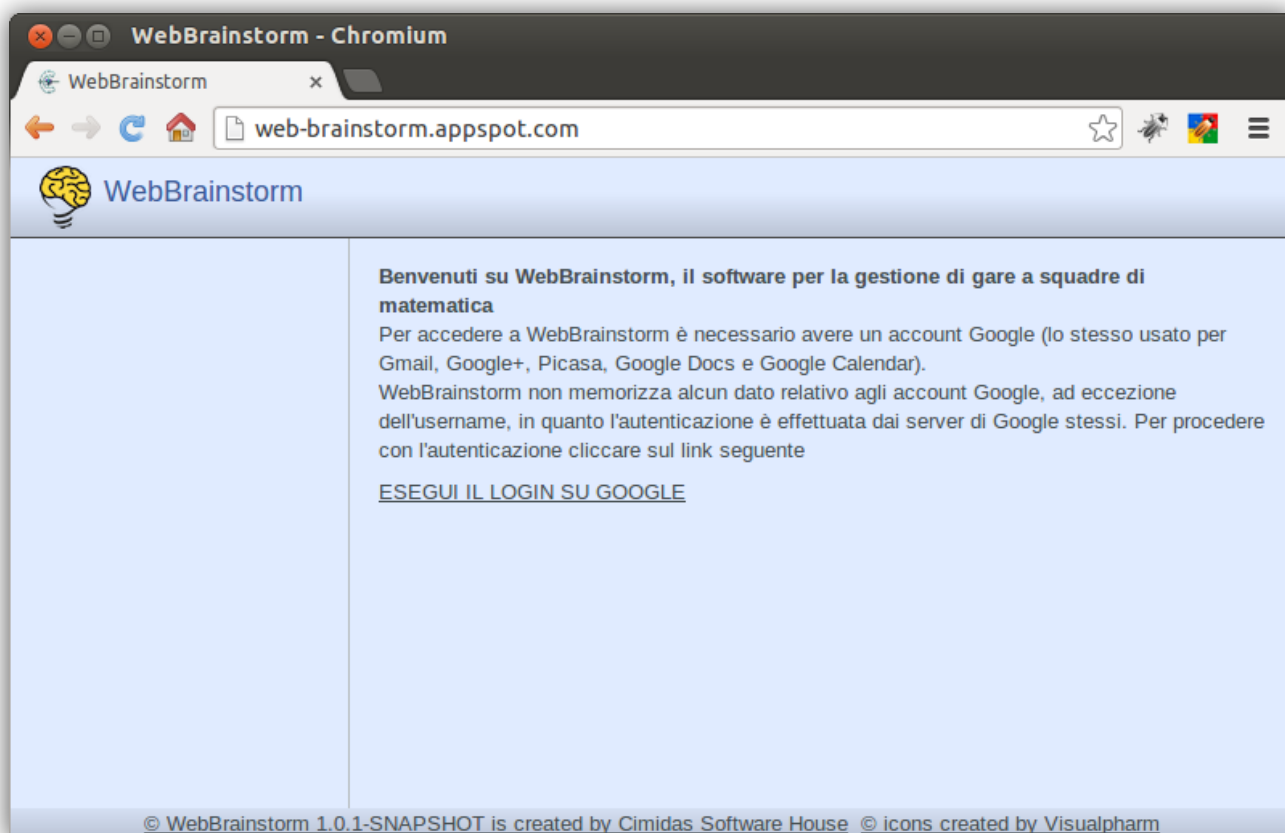
2. Accedere a WebBrainstorm

Per accedere a WebBrainstorm aprire un browser all'indirizzo

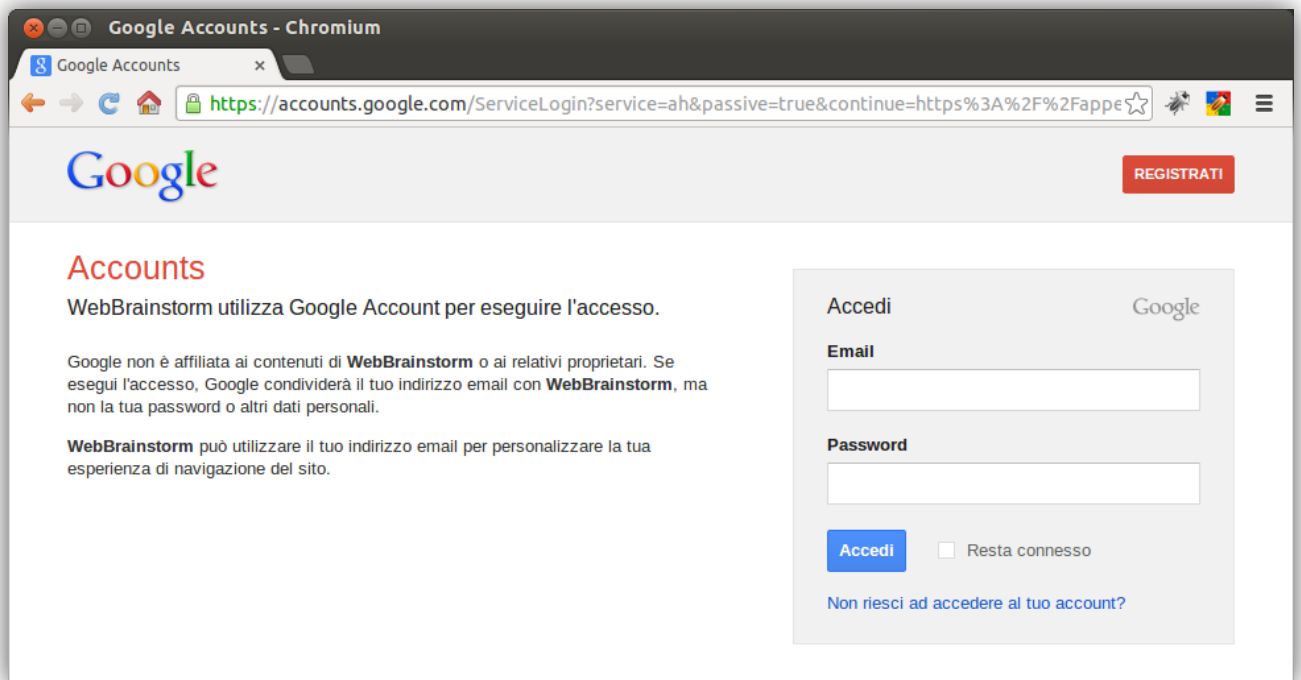
<http://web-brainstorm.appspot.com>

I browser per pc compatibili con l'applicazione sono: Mozilla Firefox versione 3 e successive, Internet Explorer versione 6 e successive, Safari versione 4 e successive, Opera versione 10 e successive, Chrome versione 13 e successive. WebBrainstorm è inoltre compatibile con i browser installati sui dispositivi mobili aventi sistema operativo iOS versione 4 e successive, Android versione 3 e successive.

Vedrete la seguente pagina iniziale.

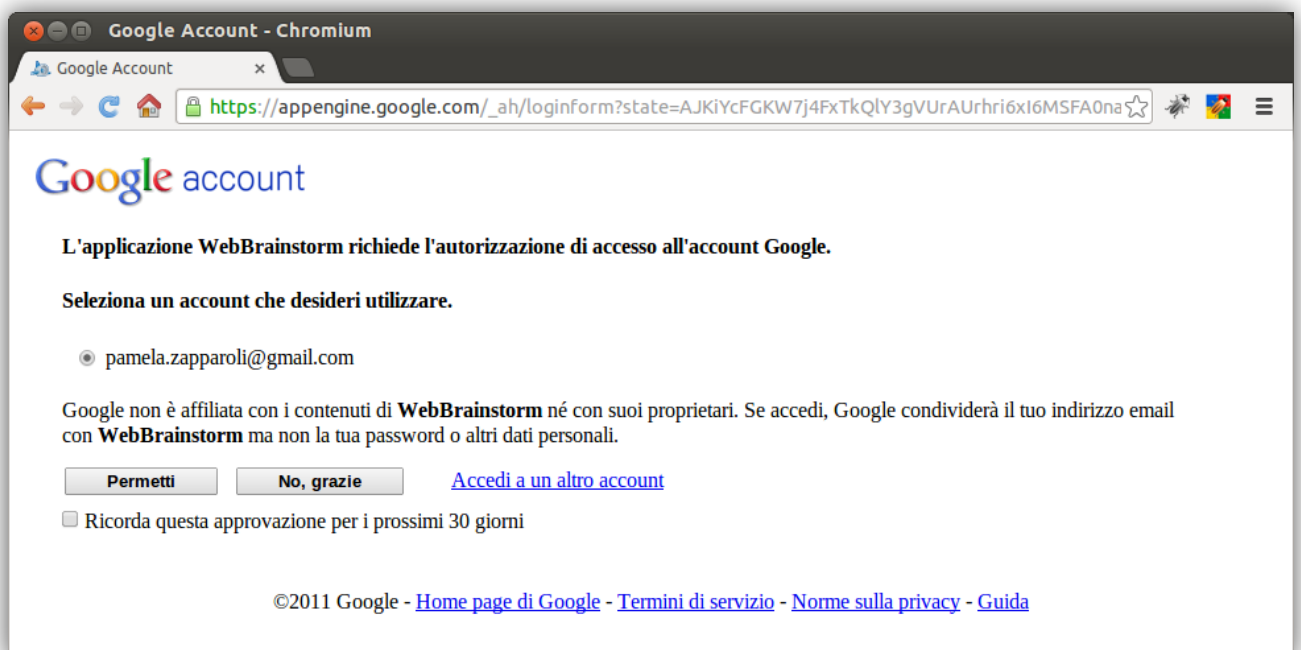


A questo punto è necessario cliccare su “ESEGUI IL LOGIN SU GOOGLE”. Verrà mostrata la seguente pagina:

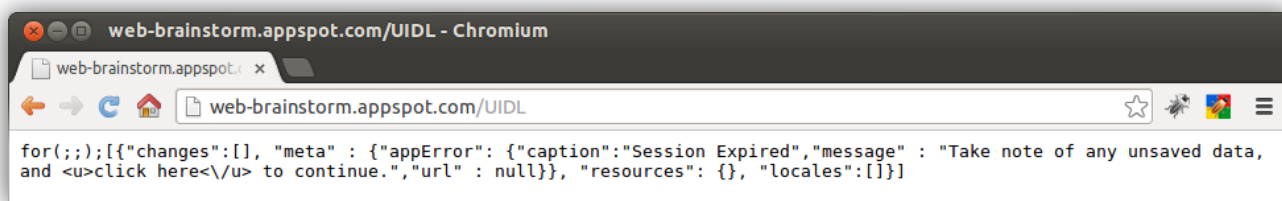


Inserire la propria email (non è necessario specificare “@gmail”) e password e cliccare su “Accedi”.

Se si accede per la prima volta dopo più di 30 giorni a WebBrainstorm, verrà richiesto il permesso di poter usare le proprie credenziali gmail per l’accesso al programma (nessun’altra informazione, né la password della casella gmail, verranno condivise da Google con WebBrainstorm e la Cimidas Software House). Per poter dare il permesso, selezionare, se si vuole, “Ricorda questa approvazione per i prossimi 30 giorni” e cliccare su “Permetti”.

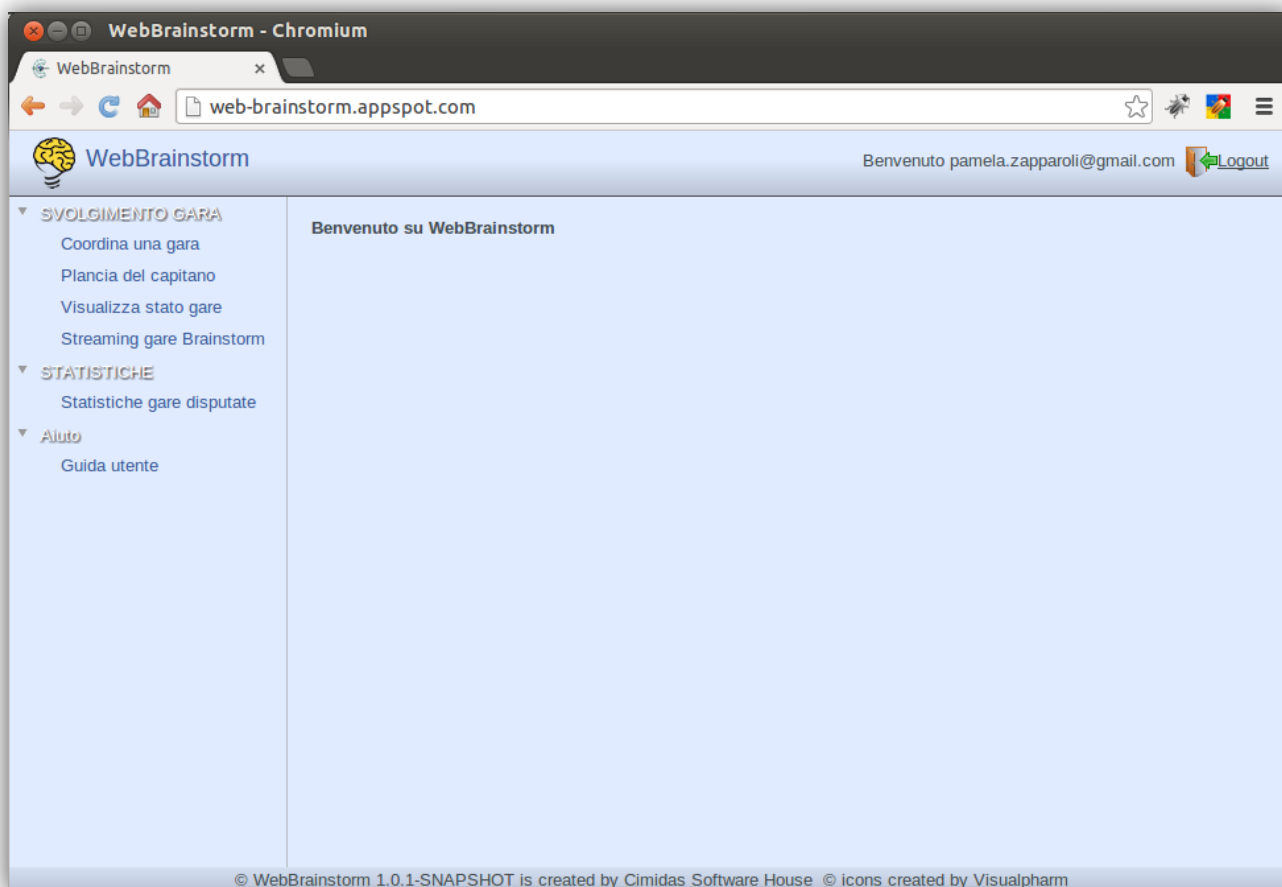


Con alcuni browser (nei nostri test si è verificato solo con alcune versioni di Chrome) potrebbe apparire la schermata di errore seguente



In questo caso, nella barra dell'indirizzo correggere l'indirizzo eliminando la "/UIDL" finale, lasciando quindi solo web-brainstorm.appspot.com , e premere il tasto invio.

Viene ora visualizzata la schermata per gli utenti autenticati.



Nella sezione di sinistra dello schermo è possibile vedere le diverse pagine che compongono l'applicazione WebBrainstorm. Eccone una breve descrizione:

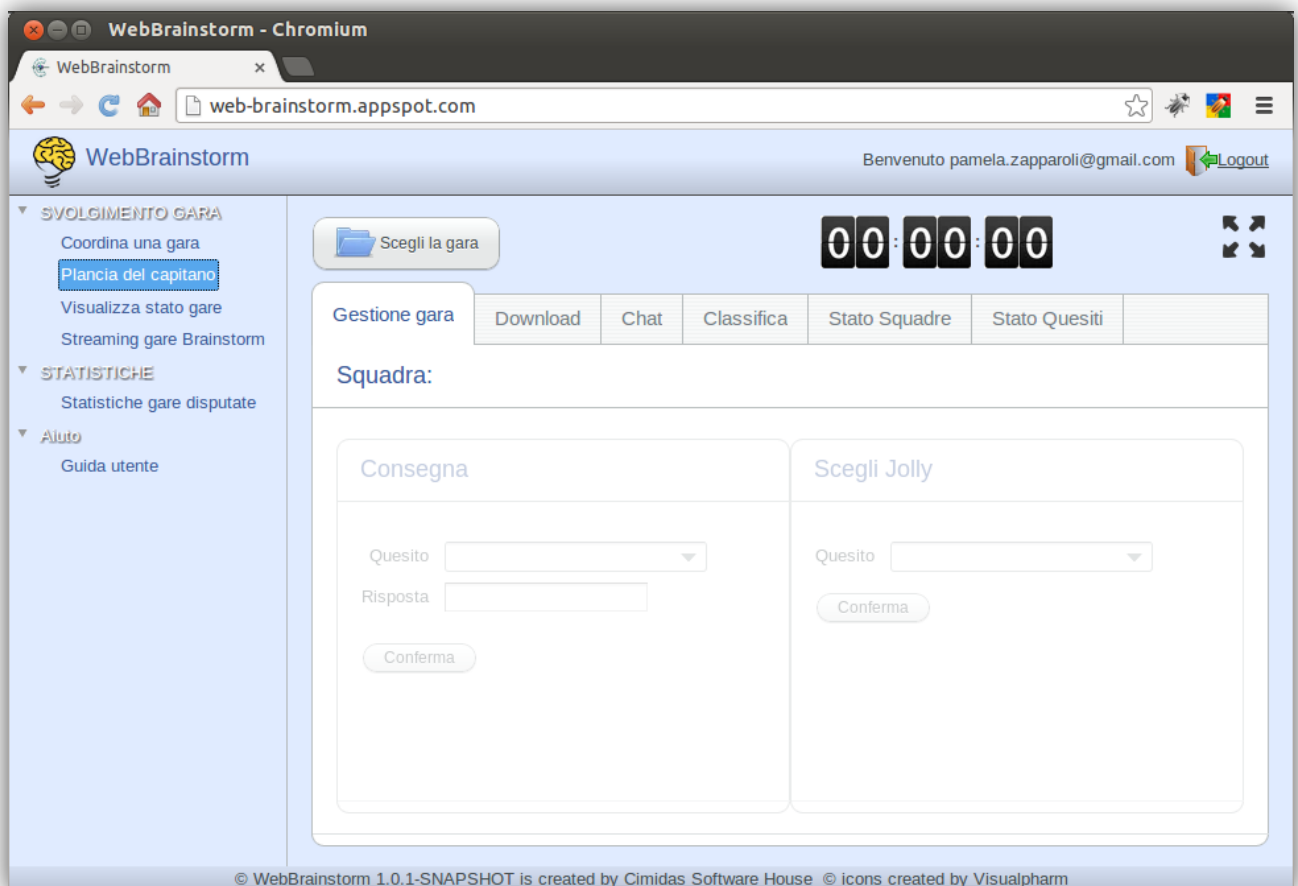
- **Coordina una gara:** pagina riservata agli organizzatori delle gare. In questa pagina è possibile avviare/fermare una gara e coordinarne ogni aspetto, per tutte le squadre in gara.
- **Plancia del capitano:** pagina riservata ai coordinatori/capitani delle singole squadre. In questa pagina è possibile inserire le risposte e i jolly della propria squadra e vederne l'andamento in gara attraverso dei grafici.

- **Visualizza stato gare:** pagina riservata a chi vuole visualizzare l'andamento di una gara. Come il GameViewer di Brainstorm, questa pagina è utile per proiettare l'andamento di una gara.
- **Streaming gare Brainstorm:** pagina per seguire via internet l'andamento di una gara gestita dal nuovo Brainstorm 3.3
- **Statistiche gare disputate:** pagina attraverso cui scaricare i file excel riassuntivi dell'esito delle gare terminate.
- **Guida Utente:** pagina da cui è possibile scaricare i manuali di WebBrainstorm.

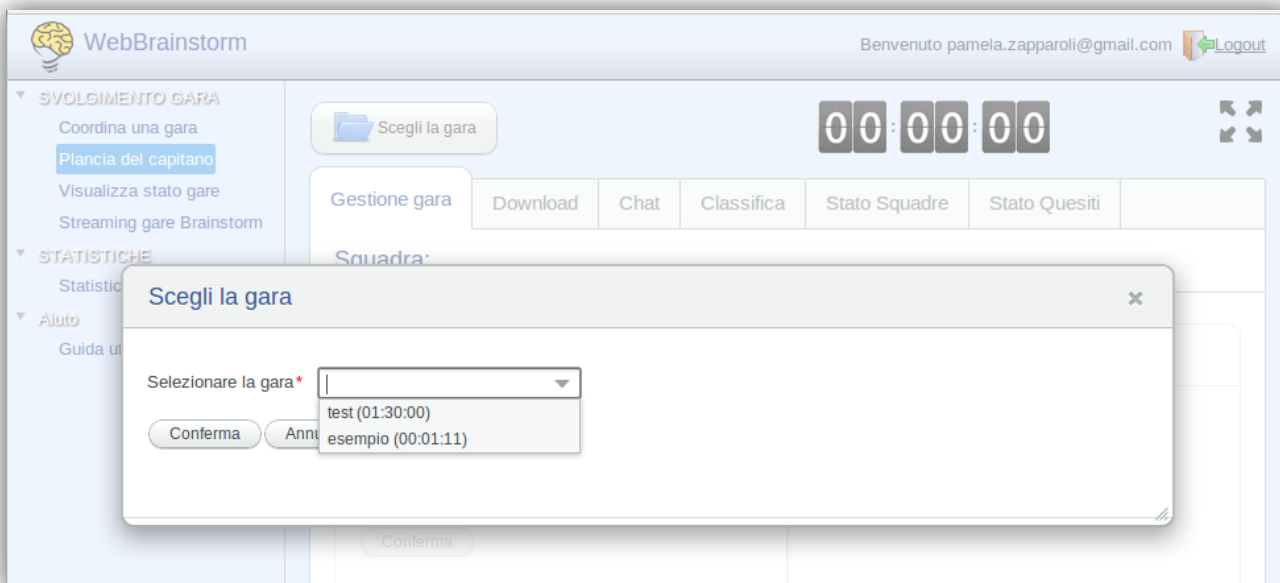
Per una normale gara online è sufficiente usare la pagina “Plancia del capitano” e, se si vuole proiettare l'andamento della gara, la pagina “Visualizza stato gare”. Queste due pagine saranno descritte nelle sezioni seguenti.

3. “La Plancia del Capitano”: partecipare ad una gara

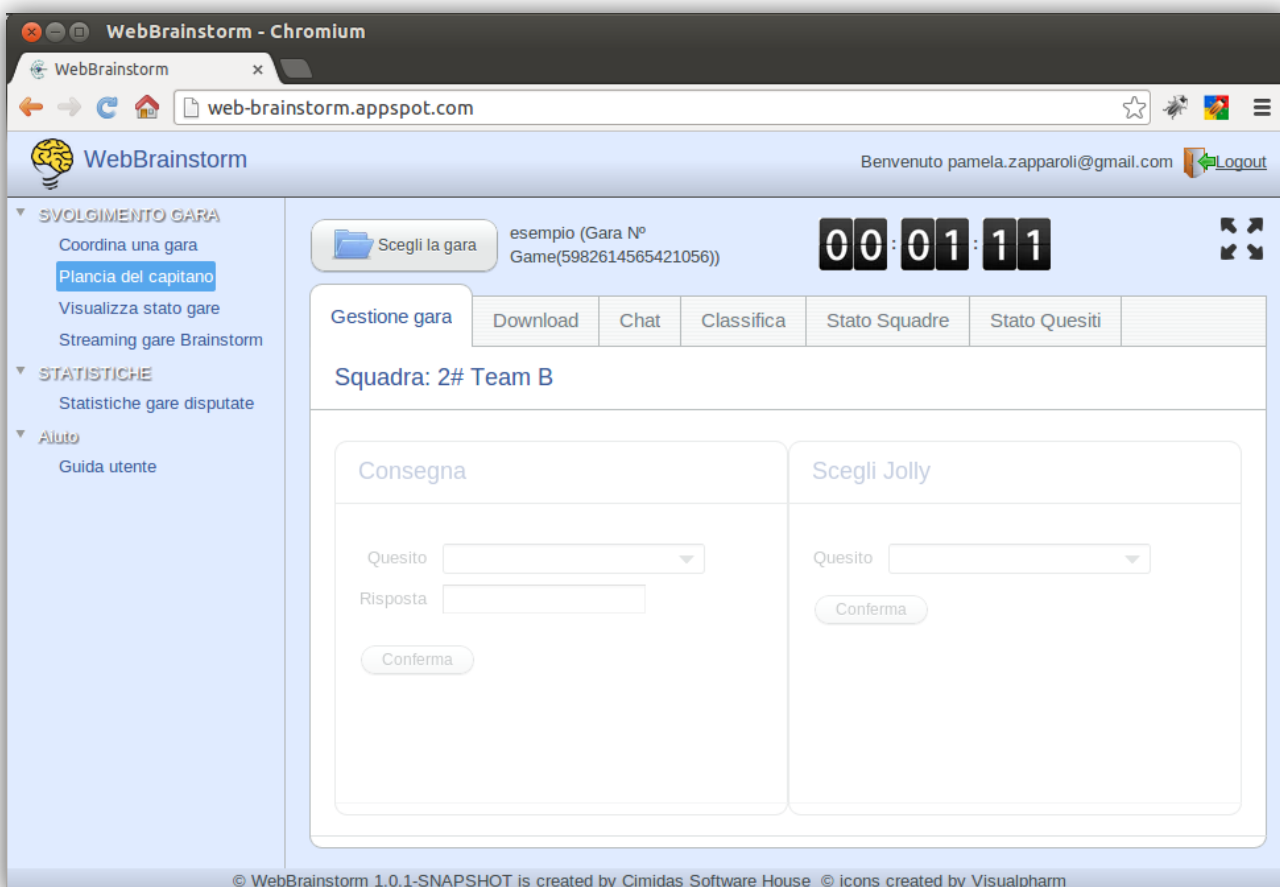
Nel menù di sinistra di WebBrainstorm, cliccare su “Visualizza stato gare”. Apparirà la seguente finestra.



Ora occorre scegliere una gara a cui partecipare, cliccando sul tasto in alto “Scegli la gara”. Apparirà un elenco delle gare future (con a fianco indicato il tempo attuale di gara, se una gara deve ancora iniziare è 00:00:00), nelle quali si è capitano di una squadra. Nel nostre esempio, selezioniamo la gara chiamata “esempio”.

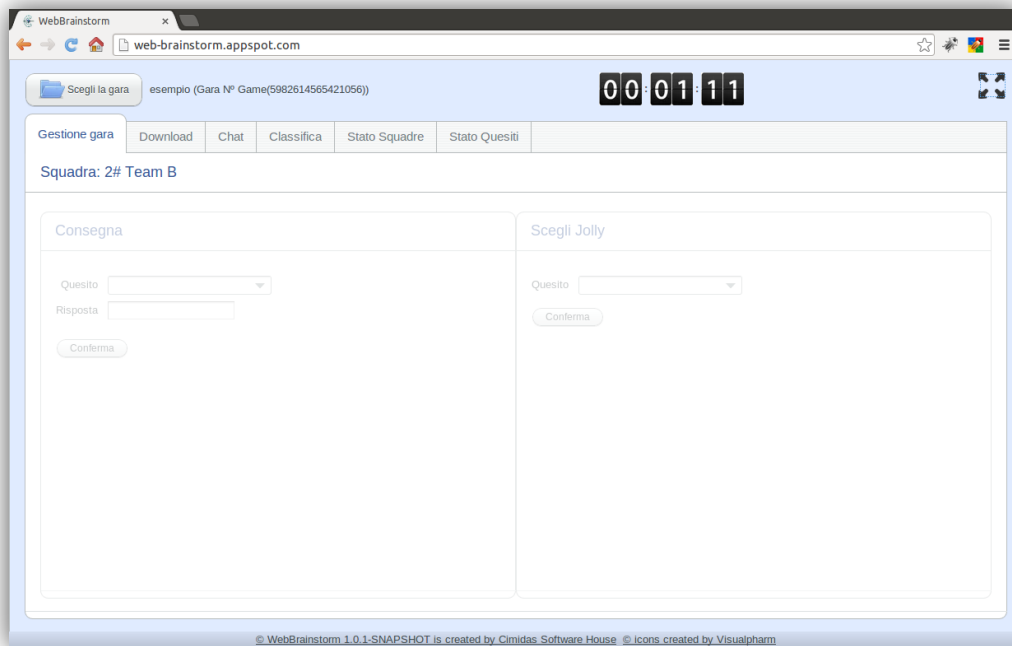


Se la gara non è ancora iniziata o è interrotta (come in questo caso è ferma a 1 minuto e 11 secondi), vedrete le due sezioni “Consegna” e “Scegli Jolly” della pagina disattivate. Quando la gara verrà fatta partire, allora queste sezioni si attiveranno e l’orologio inizierà a scorrere. Si può notare come vi sia al centro della pagina l’annotazione blu “Squadra:” seguita dal numero e nome della squadra che si sta capitanando (nel nostro caso il “Team B”).

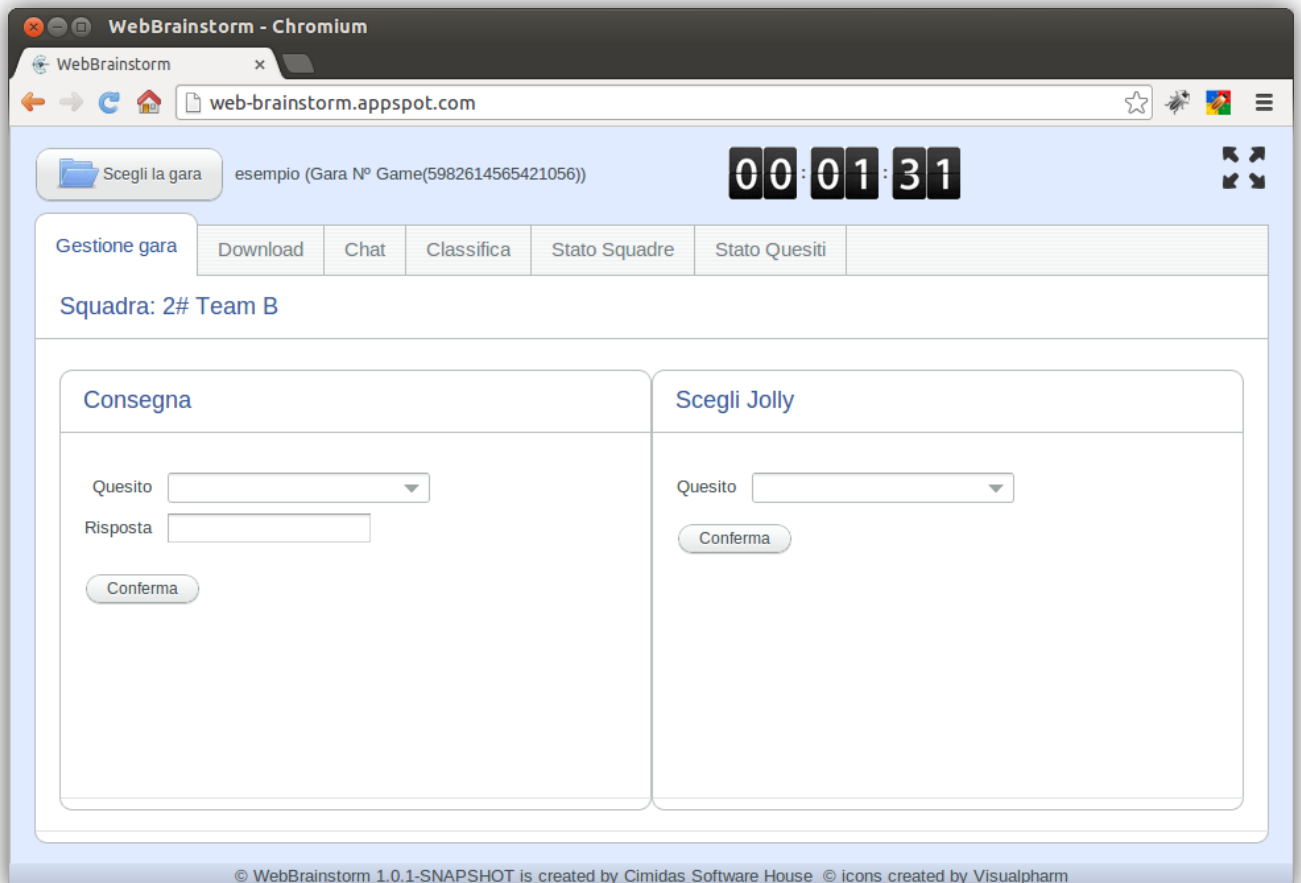


Può essere comodo allargare la pagina a tutto schermo usando il tasto  

Per ripristinare le dimensioni della finestra e mostrare le barre, ripremere lo stesso tasto. Una schermata espansa è come la seguente:



Quando inizia la gara le sezioni "Consegna" e "Scegli Jolly" non saranno più opache, ma si attiveranno.

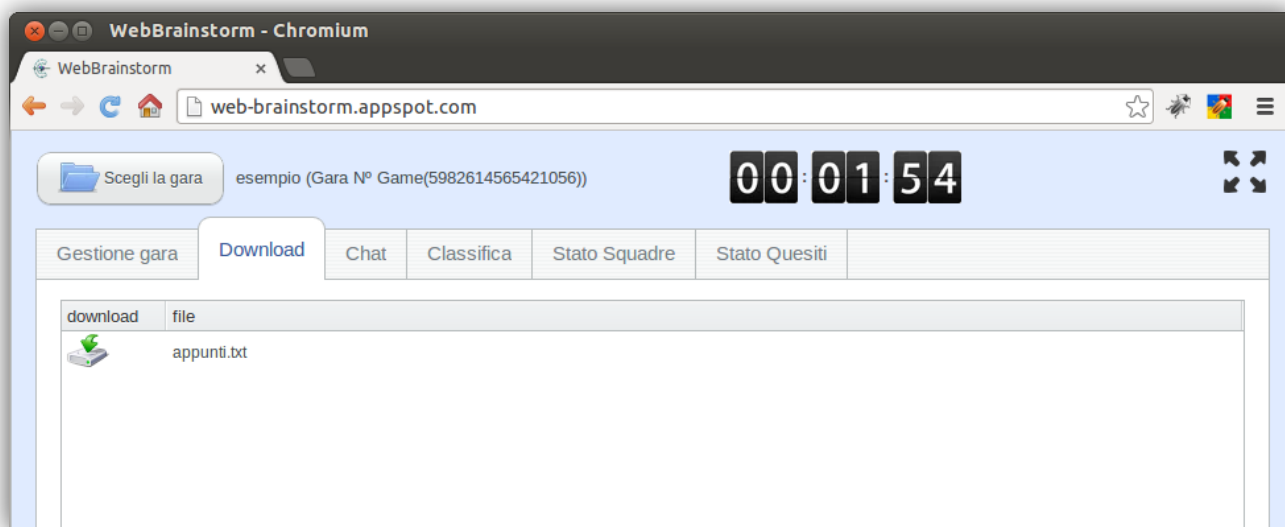


Nella sezione “**Consegna**” è possibile inserire la risposta ad un quesito, scegliendo il quesito dalla lista a discesa “Quesito” e scrivendo la risposta nella casella “Risposta”. Successivamente va confermata premendo “Conferma” (non basta premere il tasto INVIO).

Nella sezione “**Scegli Jolly**” è possibile scegliere il quesito jolly dalla lista a discesa “Quesiti” e confermare premendo il tasto “Conferma”.

Quando la gara inizia, nel tab “Download” è possibile vedere l’elenco dei file resi disponibili per la gara. Solitamente sono i file con i testi dei quesiti ed è possibile scaricarli cliccando

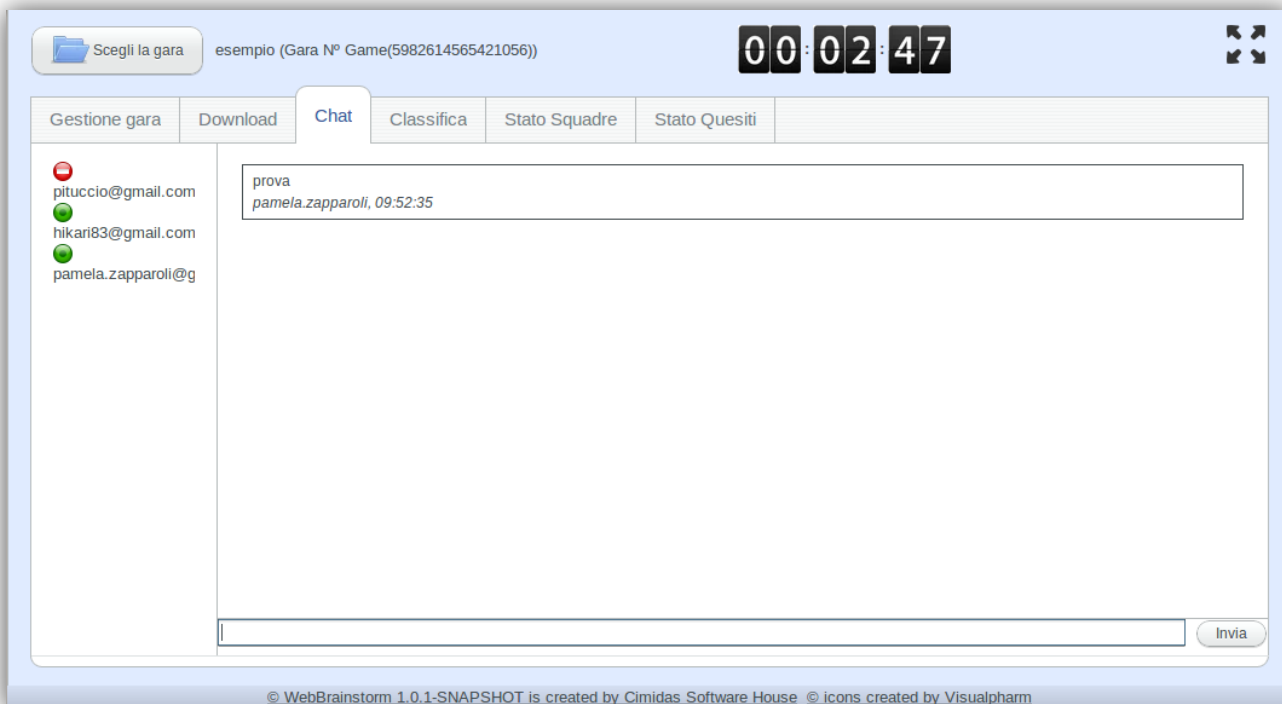
sull’icona  a fianco.



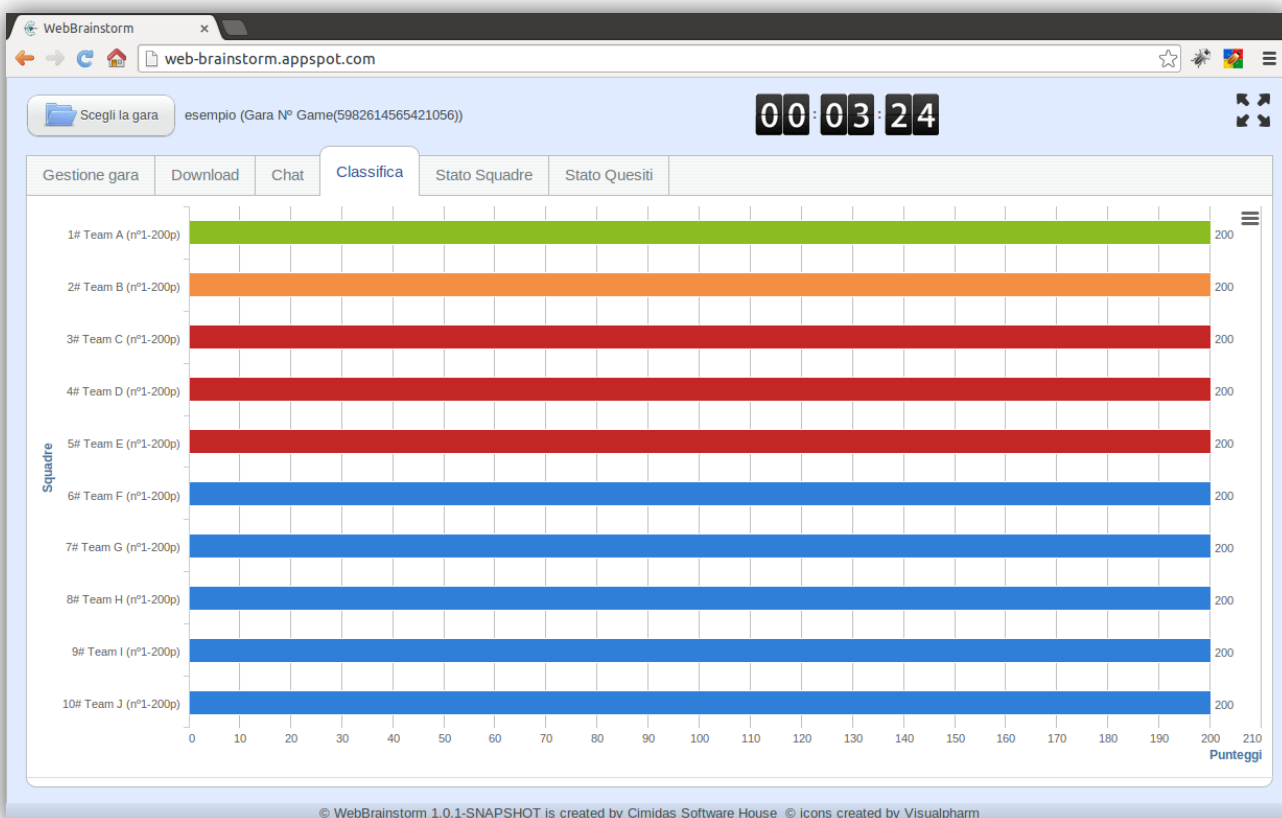
In WebBrainstorm è presente una chat sperimentale, usabile anche prima dell’avvio della gara, contenente un numero limitato di messaggi ed accessibile nel tab “Chat”.

Nella sezione di sinistra della chat è possibile vedere un pallino verde a fianco degli utenti attualmente collegati e uno rosso a fianco di quelli scollegati.

Per scrivere un messaggio, digitarlo nella casella di testo in basso e cliccare su “Invia” (o premere INVIO).



Nel tab “Classifica” è possibile vedere la classifica ordinata per posizione. Si tratta di una classifica ridotta, per questioni di leggibilità. Sono presenti le prime 10 squadre in classifica, in blu, nonché la squadra corrente (in arancione) e le 3 precedenti (in verde) e successive (in rosso). In questo esempio tutte le squadre sono a pari punti, quindi la nostra squadra (il “Team B”), viene considerata seconda ed evidenziata in arancione.



Nel tab “Stato Squadre” è possibile vedere la tabella delle risposte date dalle squadre (casella bianca è risposta non data, casella rossa è risposta sbagliata, casella verde è risposta giusta), del numero di tentativi sbagliati fatti e dei jolly. Per migliorare la lettura vengono visualizzate solo la squadra corrente, le 3 precedenti e le 3 successive.

In fondo alla tabella vi sono i totali delle risposte date, da tutte le squadre (non solo da quelle visualizzate).

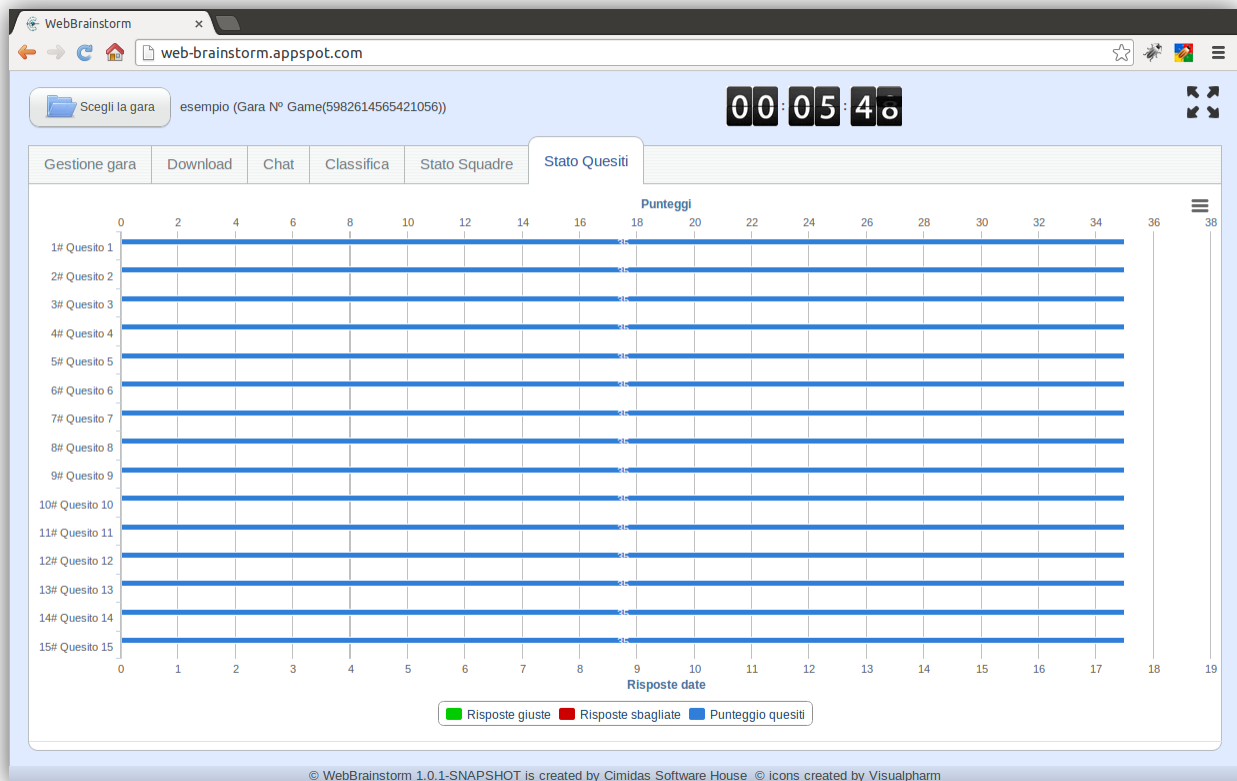
The screenshot shows a web browser window with the URL `web-brainstorm.appspot.com`. The page title is "WebBrainstorm" and the current game is "esempio (Gara N° Game(5982614565421056))". A digital timer displays "00:04:14".

The main interface features a navigation bar with tabs: "Gestione gara", "Download", "Chat", "Classifica", "Stato Squadre" (selected), and "Stato Quesiti". Below this is a table for tracking team performance across 10 questions.

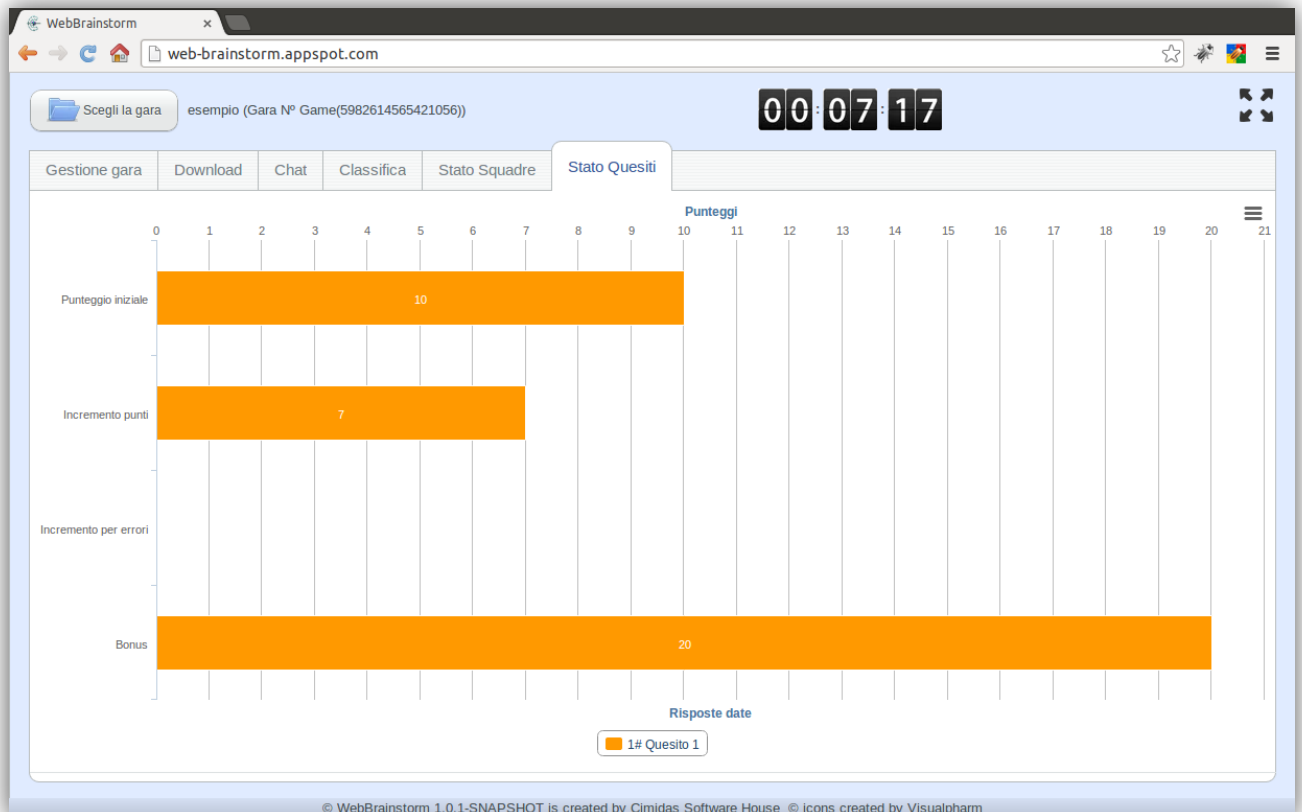
Squadra	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1# Team A										
2# Team B										
3# Team C										
4# Team D										
5# Team E										
TOT	Giuste=0 Errate=0 Jolly=0 Jolly sfruttati=0	Giuste=0 Errate=0 Jolly=0 Jolly sfruttati=0	Giuste=0 Errate=0 Jolly=0 Jolly sfruttati=0	Giuste=0 Errate=0 Jolly=0 Jolly sfruttati=0	Giuste=0 Errate=0 Jolly=0 Jolly sfruttati=0	Giuste=0 Errate=0 Jolly=0 Jolly sfruttati=0	Giuste=0 Errate=0 Jolly=0 Jolly sfruttati=0	Giuste=0 Errate=0 Jolly=0 Jolly sfruttati=0	Giuste=0 Errate=0 Jolly=0 Jolly sfruttati=0	Giuste=0 Errate=0 Jolly=0 Jolly sfruttati=0

At the bottom of the interface, a copyright notice reads: "© WebBrainstorm 1.0.1-SNAPSHOT is created by Cimidas Software House © icons created by Visualpharm".

Nel tab “Stato Quesiti” è visualizzato l’istogramma dei punteggi attuali del quesiti.

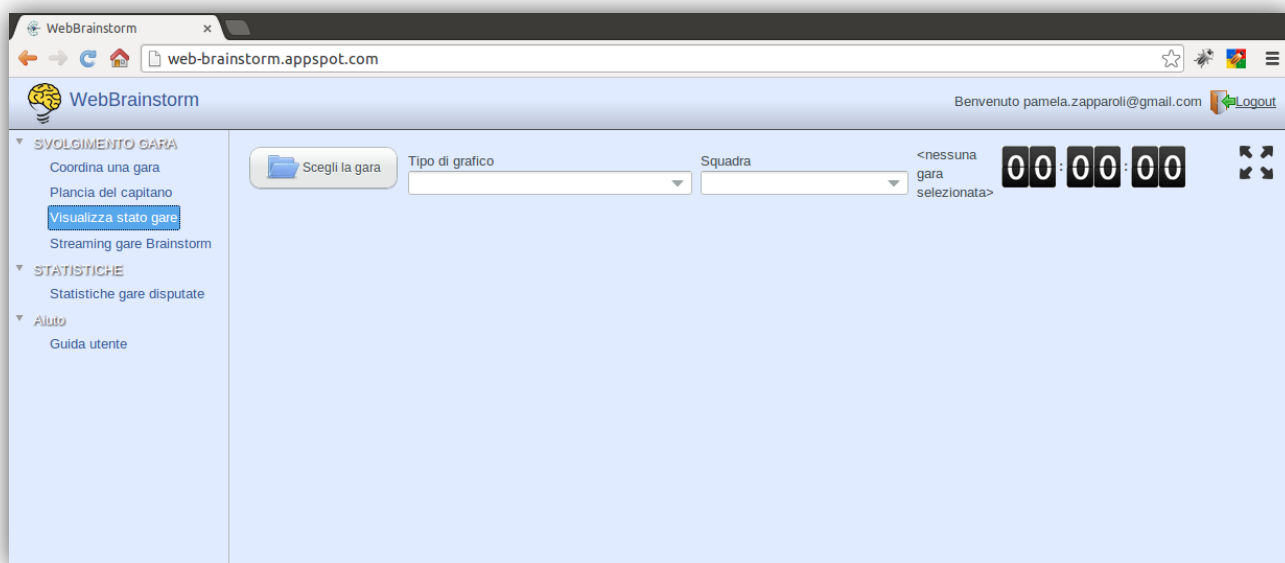


Cliccando sulla barra blu di uno dei quesiti, si può vedere il suo punteggio scomposto fra: punteggio iniziale, incremento punti ad ogni minuto, incremento punti dovuto a risposte errate, e bonus attuale del quesito.

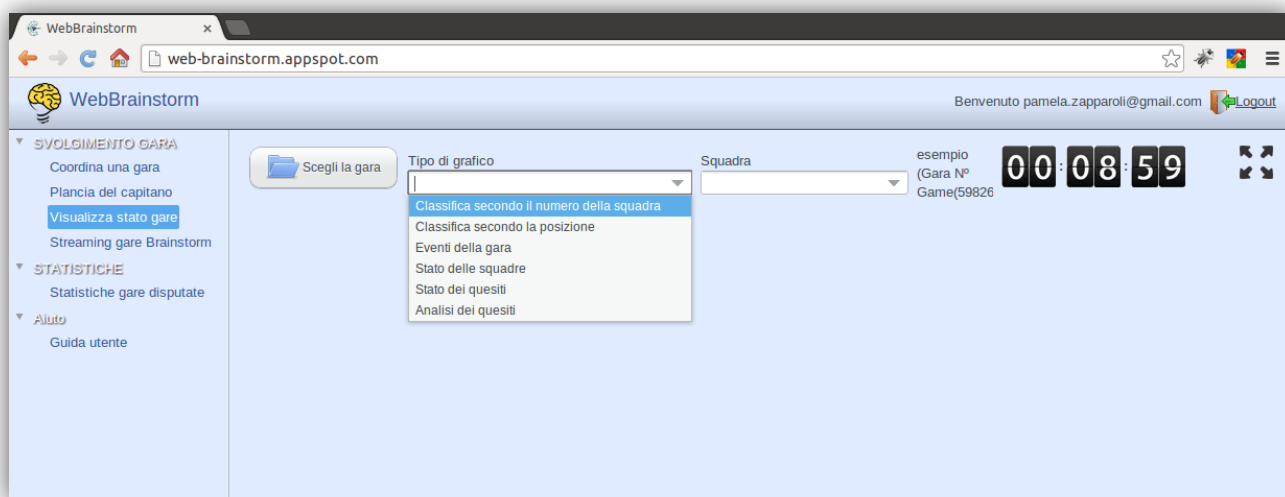


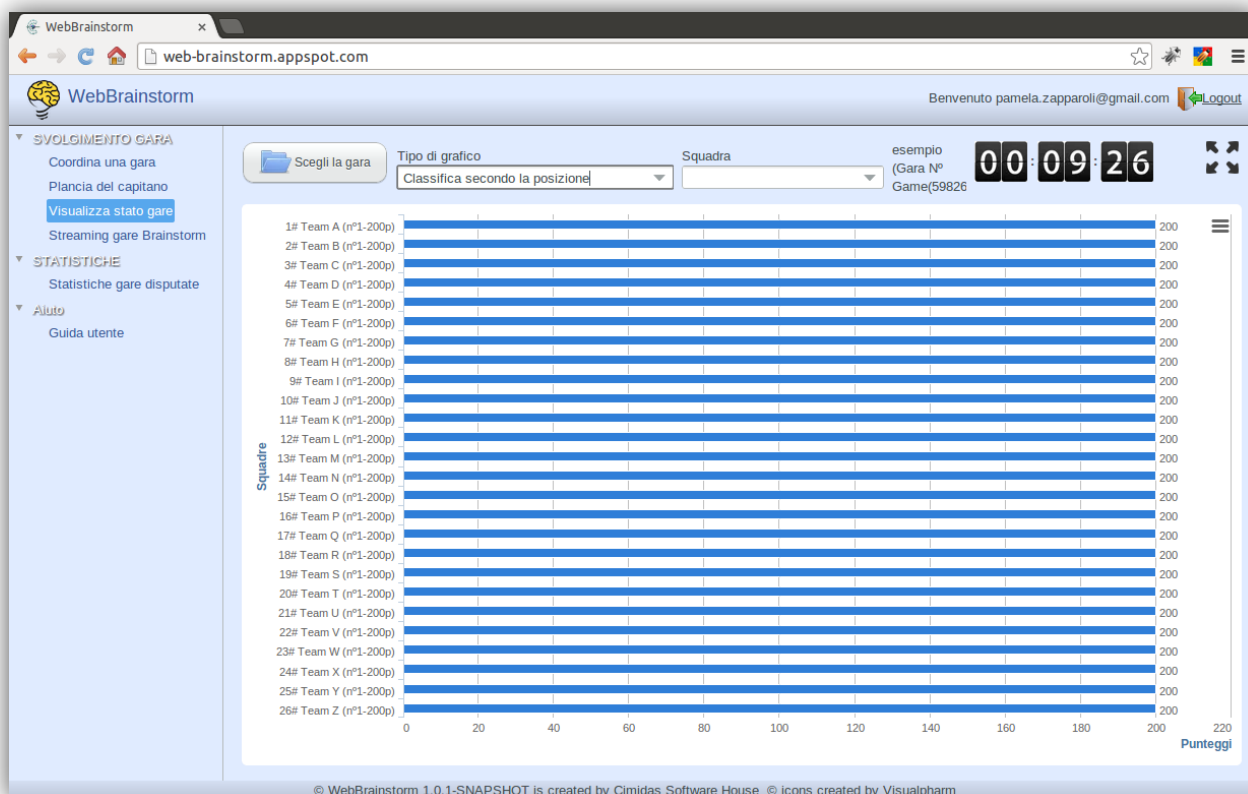
4. “Visualizza stato gare”: assistere ad una gara

La pagina “Visualizza stato gare” consente ad un utente autenticato in WebBrainstorm di seguire l’andamento di una gara. La visibilità delle gare può essere ristretta solo ad alcuni utenti oppure essere pubblica. E’ possibile nello stesso browser aprire più finestre o tab con WebBrainstorm (in questo caso tutte useranno lo stesso utente) ed usarne, ad esempio, una per capitanare una squadra e l’altra per proiettare l’andamento della gara. Come nella “Plancia del capitano”, anche in questa pagina bisogna cliccare su “Scegli la gara” e selezionare una gara dall’elenco.

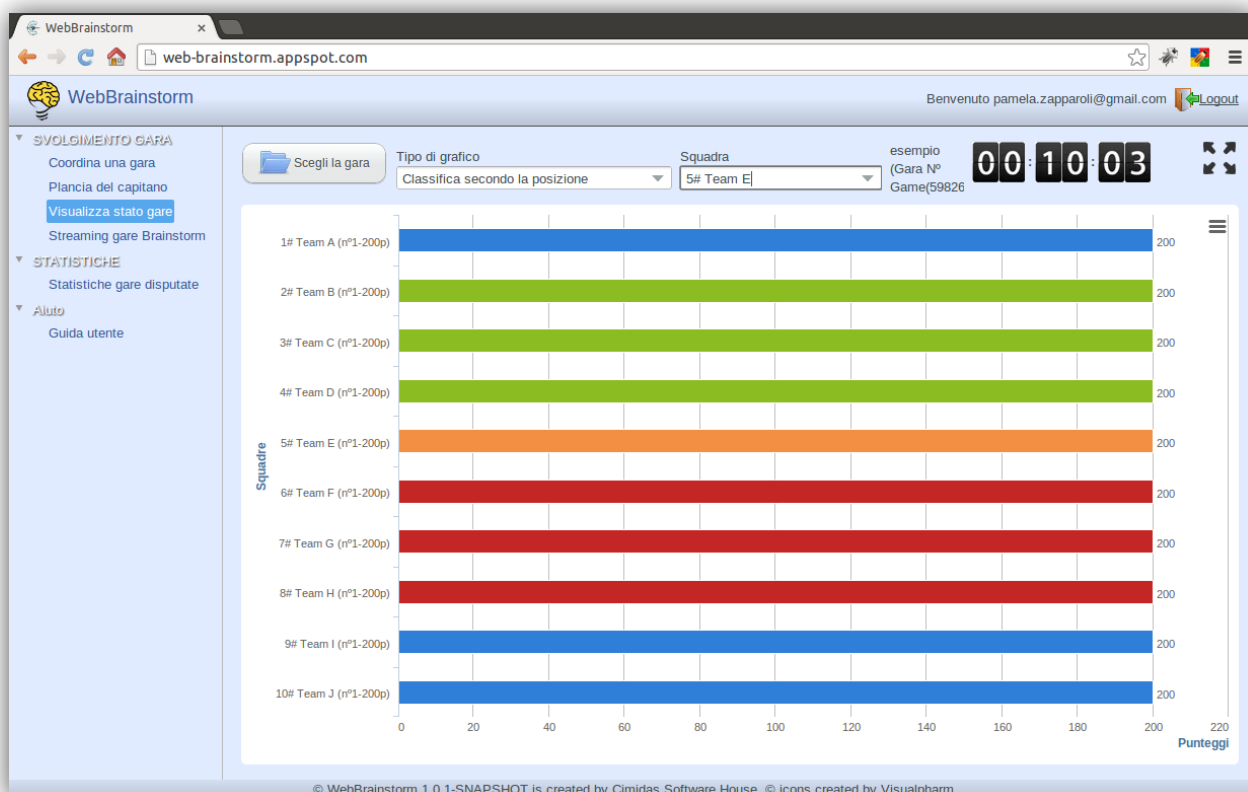


Una volta scelta la gara, è possibile scegliere il grafico dal menù a discesa “Tipo di grafico”.





Se non viene scelto nulla dal menù a discesa “Squadra”, si avrà un grafico generale con tutte le squadre, come quello sopra. Se invece si sceglie una squadra dal menù “Squadra”, allora si avrà un grafico simile a quello della “Plancia del capitano” concentrato sulla squadra scelta e sulle 3 precedenti e 3 successive.



5. Assistenza ed ulteriori informazioni

Potrete trovare la versione più aggiornata di questo manuale nella pagina “Guida utente” di WebBrainstorm.

Per ulteriori informazioni su WebBrainstorm e su Brainstorm, il software di gestione gare a squadre offline, potete contattarci all’indirizzo email info@cimidas.com

Per assistenza tecnica e problemi riscontrati nel software o nel suo uso, potete contattarci all’indirizzo email assistenza@cimidas.com o ai contatti skype “cimidas” e “pamela.zapparoli”



Cimidas Software House

www.cimidas.com