



Manual de Usuario

Referencia completa del back-office de Moove80

Versión 1.0

febrero de 2026

moove80.mooveteam.com

Índice

01. Guía

Acerca de este manual	7
La plataforma	9
Conceptos clave	13
Inicio de sesión	19
Crea tu primer evento	24
Ejecuta tu primer evento	33
Resultados y exportación	40

02. Cómo hacer

Guías prácticas	50
¿Cómo creo un evento?	52
¿Cómo copio un evento?	53
¿Cómo elimino un evento?	54
¿Cómo importo o exporto un evento?	55
¿Cómo añado equipos?	56
¿Cómo importo equipos desde un archivo CSV?	58
¿Cómo envío un mensaje a un equipo?	59
¿Cómo gestiona un dispositivo averiado?	60
¿Cómo creo un reto?	61
¿Cómo elijo el tipo de reto adecuado?	63
¿Cómo importo retos de otro evento?	65
¿Cómo configuro las rutas?	66
¿Cómo configuro los segmentos?	68
¿Cómo inicio un evento?	70
¿Cómo hago el seguimiento de equipos en vivo?	72
¿Cómo puntuó los retos de foto?	74
¿Cómo detengo un evento?	76
¿Cómo soluciono problemas de GPS?	78
¿Cómo exporto los resultados?	80

¿Cómo exporto las fotos?	82
¿Cómo gestiono los créditos?	84
¿Cómo cambio mi contraseña?	86
¿Cómo subo imágenes a la galería?	87
¿Cómo configuro el correo (SMTP)?	89
¿Cómo configuro PhotoCall?	91
¿Cómo configuro escenas de RA?	93

03. Referencia

00 - Conceptos de MooveTeam	96
Entidades principales	105
Tipos de reto	113
Mecánicas de juego	120
Apps y dispositivos	129
Casos de uso	135
Recetas de diseño de juego	142
Login y cuenta	151
Registro	154
Cambiar contraseña	156
Restablecer contraseña	158
Datos fiscales	160
Inicio (Panel)	162
Descargas	164
Navegación	166
Eventos	169
Evento – Datos generales	181
Evento – Logo	185
Evento – Alianzas	187
Evento – Equipos	195
Evento – Retos	207
Evento – Rutas	221
Evento – Objetos / Gadgets	232
Evento – Segmentos	247
Evento – Mapa personalizado	254
Evento – Documentos	257

Evento — Control en vivo	260
Evento — Resultados	279
Galería	295
Referencia de tipos de reto	306
Preguntas (Questions)	310
Pistas (Hints)	313
Actividad física (Physical Activity)	316
Punto de foto / vídeo (Picture / Video Point)	319
Vídeo geolocalizado (Geolocated Video)	322
Minijuego: Puzzle	325
Minijuego: Adivina la palabra (Guess the Word)	328
Minijuego: Ahorcado (Hangman)	330
Minijuego: Encuentra las parejas (Find the Pairs)	332
Minijuego: Palabras relacionadas (Related Words)	335
Minijuego: Máquina tragaperras (Slot Machine)	338
Minijuego: Caparazón RA (AR Shell)	341
Adivina la canción (Guess the Song)	344
Robots	347
Menú de usuario — Seguimiento	352
Menú de usuario — Mis datos	355
Menú de usuario — Configuración de correo	361
Menú de usuario — Claves API	364
Menú de usuario — Escenas de RA	367
Menú de usuario — Créditos	371
Menú de usuario — Etiquetas	375
Menú de usuario — Indoor / Modo Quiz	377
PhotoCall	382
Escenas de RA	388
Objetos 3D en el mapa	392
Subir archivos de RA (Metaio)	397
Cuenta y configuración — Referencia de campos	401
Pantallas públicas — Referencia de campos	405

04. Flujos

Flujo 1 — Crear un evento completo	409
------------------------------------	-----

Flujo 2 – Iniciar evento y seguimiento en vivo	424
Flujo 3 – Ejecución del evento	436
Flujo 4 – Finalizar, resultados y exportación	448

05. Apéndice

Checklist de puesta en marcha	462
Resolución de problemas	464
Glosario	469
Leyenda de iconos	476
Límites y capacidades	486

01

Guía

Primeros pasos con Moove80 — desde iniciar sesión
hasta ejecutar tu primer evento.

Acerca de este manual

MooveTeam es una plataforma para crear eventos de team-building basados en GPS. Diseñas una actividad en un back-office web llamado **Moove80** y los participantes la juegan en sus móviles con la app MooveTeam.

Este manual cubre Moove80 — el lugar donde creas eventos, gestionas equipos, construyes retos, haces seguimiento del juego en directo y exportas resultados.

A quién va dirigido este manual

Eres un **organizador de eventos**. Trabajas en una agencia de team-building, una empresa de eventos, un centro educativo o una marca. Tu trabajo consiste en crear experiencias de grupo para tus clientes.

No necesitas conocimientos técnicos. Si sabes usar un navegador web, puedes usar Moove80.

Qué puedes hacer con Moove80

Así es un flujo de trabajo típico:

1. **Diseñar** — Crea un evento. Añade equipos, construye retos, dibuja rutas en un mapa.
2. **Probar** — Ejecuta una demo gratuita para asegurarte de que todo funciona.
3. **Ejecutar** — Arranca el evento de verdad. Observa cómo se mueven los equipos en el mapa. Envía mensajes. Puntúa los retos de foto.
4. **Finalizar** — Detén el evento. Revisa los resultados. Exporta puntuaciones y fotos. Factura a tu cliente.

Todo ocurre en el navegador. No hay nada que instalar en tu ordenador.

¿Cómo leer este manual?

- **¿Nuevo en MooveTeam?** Empieza por [La plataforma](#) y sigue hasta [Resultados y exportación](#). Al terminar, habrás creado y ejecutado tu primer evento.
- **¿Ya conoces lo básico?** Ve directamente a las [Guías prácticas](#) para tareas concretas.
- **¿Algo ha ido mal?** Abre [Resolución de problemas](#).
- **¿Necesitas buscar un campo o botón?** Consulta la [Referencia de la interfaz](#) — documenta cada pantalla en detalle.

Una nota sobre precios

Crear eventos en Moove80 es gratis. Probarlos en modo demo es gratis e ilimitado. Solo pagas cuando ejecutas un evento con clientes reales — cada dispositivo cuesta un crédito. Compras créditos por adelantado y no caducan nunca.

Esto significa que puedes seguir cada paso de este manual sin gastar nada.

La plataforma

MooveTeam no es una sola app — es un ecosistema. Este capítulo explica cómo encajan las piezas para que sepas qué va dónde.

Tres piezas, un flujo de trabajo

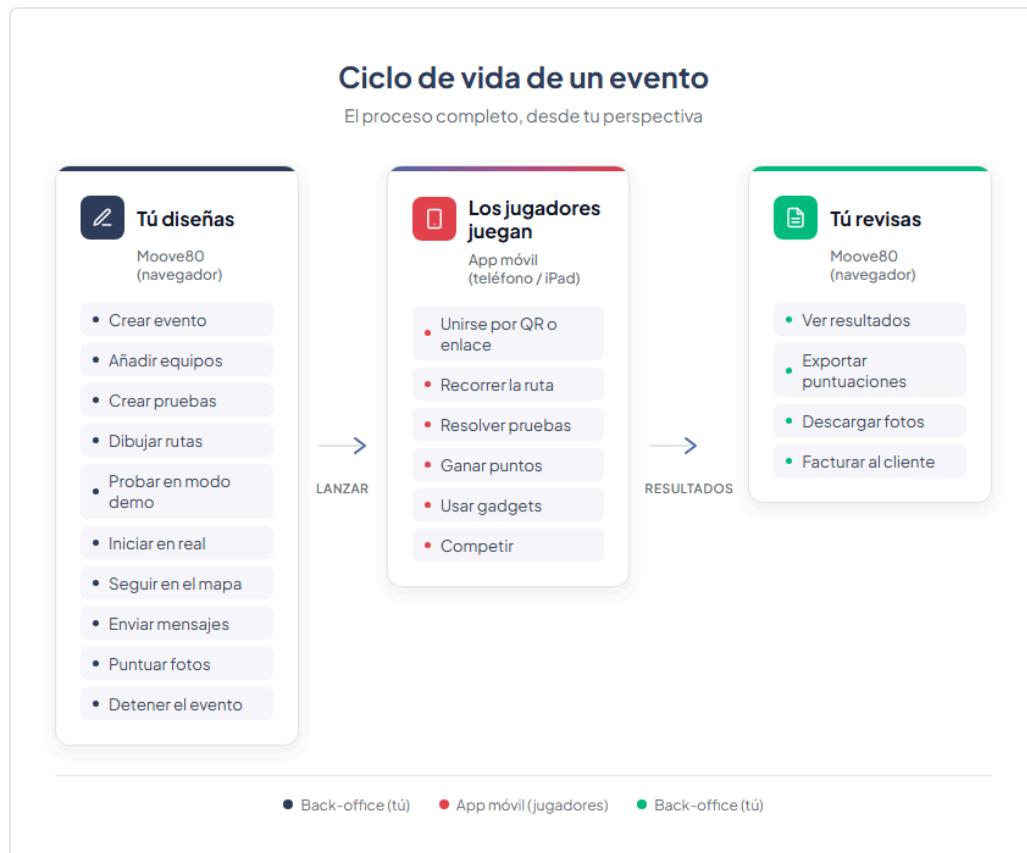
Todo en MooveTeam gira alrededor de tres componentes:

1. **Moove80** — el back-office. Un sitio web donde diseñas eventos, gestionas equipos y monitorizas el juego en directo. Lo abres en tu navegador e inicias sesión con tus credenciales. Esto es lo que cubre el manual.
2. **La app del jugador** — lo que usan los participantes. Una app para móvil (iOS y Android) que muestra el mapa, presenta los retos y rastrea el GPS. Los jugadores la instalan antes del evento o escanean un código QR que les proporcionas.
3. **La app para iPad** — para el staff en el lugar. Si organizas actividades Indoor o necesitas un formato de concurso tipo quiz, usas una de las apps para iPad (MooveQuiz, Mooveldoor o MoovePhotoCall).

Tu trabajo se desarrolla en Moove80. Diseñas la experiencia allí y los participantes la juegan en sus móviles.

Cómo fluye un evento

Este es el ciclo de vida completo, desde tu perspectiva:



Todo lo de la izquierda y la derecha ocurre en Moove80. Todo lo del centro ocurre en el dispositivo del jugador. Nunca necesitas tocar la app del jugador (a menos que quieras hacer pruebas).

Qué ven los participantes

Cuando un jugador abre la app, ve:

1. **Un mapa** con iconos marcando las ubicaciones de los retos
2. **Una lista** de retos que puede intentar
3. **Una clasificación** mostrando el ranking de equipos
4. **Un chat** donde puedes enviar mensajes (esto lo controlas desde Moove80)

Cuando caminan hasta la ubicación de un reto, el reto se activa automáticamente. Lo completan — responden una pregunta, hacen una foto, resuelven un puzzle — y ganan puntos.

Los productos

MooveTeam tiene varios productos que comparten el mismo back-office:

Producto	Qué es	Quién lo usa
MooveTeam	Eventos de team-building con GPS y staff en el lugar	Agencias de eventos, empresas de team-building
MooveXR	Igual que MooveTeam, más realidad aumentada	Agencias que quieren objetos 3D en el mundo real
MooveGo	Experiencias GPS autoguiadas, sin staff necesario	Empresas de turismo, tours autoguiados por la ciudad
MooveGoXR	Experiencias autoguiadas con realidad aumentada	Turismo + educación con AR

También hay apps exclusivas para iPad con formatos específicos:

App	Formato
MooveQuiz	Concursos tipo quiz con presentación
MoovelIndoor	Actividades Indoor sin GPS (usa códigos QR y balizas Bluetooth)
MoovePhotoCall	Photocall interactivo para eventos

Todos se gestionan desde el mismo back-office Moove80. Si aprendes Moove80, puedes ejecutar cualquiera de ellos.

Créditos — cómo funciona el precio

Crear eventos es gratis. Probarlos es gratis. Solo pagas cuando ejecutas un evento con participantes reales.

La moneda son los **créditos**:

- **1 crédito = 1 dispositivo para 1 evento**
- Un equipo de 5 personas compartiendo un iPad = 1 crédito
- Un jugador usando su propio móvil = 1 crédito por móvil
- Compras créditos por adelantado y **no caducan nunca**
- Los packs grandes cuestan menos por crédito

Resumen de costes:

Acción	Coste
Crear un evento	Gratis
Editarlo y configurarlo	Gratis
Ejecutarlo en modo demo	Gratis (ilimitado)
Ejecutarlo con participantes reales	1 crédito por dispositivo
Comprar más créditos	Precio por volumen — consulta con tu account manager

Esto significa que puedes construir todo tu evento, probarlo a fondo en modo demo y solo gastar créditos cuando el cliente esté en el lugar.

Roles de usuario

No todo el mundo ve el mismo Moove80. Lo que puedes hacer depende de tu rol:

Rol	Qué puedes hacer
Agency	Crear y ejecutar eventos, gestionar equipos y retos, manejar ventas. Es lo que tienen la mayoría de usuarios.
Viewer	Ver eventos, equipos y resultados. No puede crear ni modificar nada. Ideal para clientes que quieren observar.
Indoor	Acceso solo al modo de eventos Indoor.

Si estás leyendo este manual, lo más probable es que seas un usuario **Agency**. Todo en este manual está escrito para ese rol.

Idiomas

Moove80 soporta cinco idiomas para la interfaz del back-office: inglés, español, francés, neerlandés y polaco. Puedes cambiar en cualquier momento desde la página de inicio de sesión o el menú superior derecho.

La app del jugador soporta 26 idiomas — así que tus participantes juegan en su propio idioma independientemente del idioma que uses en el back-office.

Conceptos clave

Antes de crear nada en Moove80, necesitas entender seis piezas fundamentales. Cada evento se construye con estos elementos y se conectan de forma predecible.

Eventos

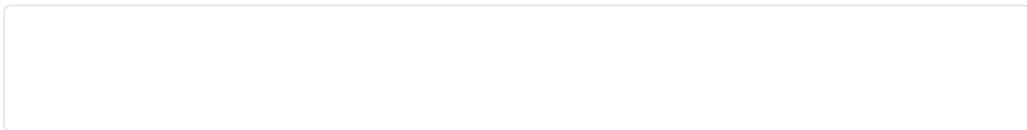
Un **evento** es el contenedor de todo. Contiene tus equipos, retos, rutas y configuración. Funciona como un contenedor de proyecto.

Cada evento tiene:

- Un nombre
- Un número de plazas de equipo
- Una duración (en días — la ventana de acceso, no un temporizador de juego)
- Una ubicación central en el mapa
- Un tema visual (pirata, medieval, Navidad y más)

Puedes crear tantos eventos como quieras de forma gratuita. Solo pagas créditos cuando arrancas uno con participantes reales.

Ciclo de vida de un evento:



Equipos

Un **equipo** es un grupo de jugadores que compiten juntos. Creas equipos dentro de un evento y asignas a cada equipo un nombre y un número.

Los jugadores se unen a su equipo escaneando un código QR o pulsando un enlace que les envías. Una vez se unen, su móvil se convierte en el dispositivo del equipo — muestra el mapa, rastrea su posición y les permite completar retos.

Datos clave sobre equipos:

- Estableces el número máximo de equipos al crear el evento
- Cada equipo puede tener uno o más jugadores en un solo dispositivo (modo iPad), o cada jugador puede usar su propio móvil (modo BYOD)
- Puedes importar equipos desde un archivo CSV en lugar de añadirlos uno a uno
- Puedes marcar un equipo como “Organization Staff” — los equipos de staff pueden monitorizar el evento desde la app sin competir

Retos

Un **reto** es una tarea que los equipos deben completar para ganar puntos. Los retos son el núcleo de la jugabilidad — son lo que los jugadores realmente *hacen*.

MooveTeam soporta **14 tipos de retos**, agrupados por lo que piden hacer a los jugadores:

Conocimiento

Tipo	Qué hace
Questions	Preguntas de opción múltiple o respuesta libre

Creatividad

Tipo	Qué hace
Picture / Video	Hacer una foto o grabar un vídeo como prueba
Physical Activity	Realizar una tarea física (bailar, posar, hacer ejercicio)

Narrativa

Tipo	Qué hace
Hints	Muestra información — una pista, una historia, una instrucción. Sin puntuación.
Geolocated Video	Reproduce un vídeo cuando el equipo llega a una ubicación

Minijuegos

Tipo	Qué hace
Puzzle	Recomponer una imagen tipo rompecabezas
Guess the Word	Adivinar una palabra oculta a partir de pistas
Hangman	El clásico ahorcado
Find the Pairs	Juego de emparejar cartas de memoria
Related Words	Agrupar palabras por categoría
Slot Machine	Máquina tragaperras basada en la suerte

Avanzados

Tipo	Qué hace
AR Shell	Encontrar objetos virtuales usando realidad aumentada
Guess the Song	Identificar una canción a partir de un fragmento de audio
Robots	Interactuar con un robot programable

Cómo se activan los retos

Los jugadores no eligen retos manualmente de una lista. Los retos se activan cuando algo los dispara:

Disparador	Cómo funciona
Proximidad GPS	El jugador camina cerca de la ubicación del reto. La app lo detecta y abre el reto.
Código QR	El jugador escanea un código QR físico que colocaste en la ubicación.
Baliza Bluetooth	Para eventos Indoor — un pequeño dispositivo activa el reto cuando los jugadores pasan cerca.
Tocar en el mapa	Si lo activas, los jugadores pueden pulsar un ícono en el mapa para iniciar el reto (sin necesidad de caminar).
Encadenamiento	Completar un reto activa automáticamente el siguiente.

La mayoría de eventos al aire libre usan proximidad GPS. Los eventos Indoor usan códigos QR o balizas Bluetooth. Tú eliges por cada reto.

Rutas

Una **ruta** es un camino a través del evento — un conjunto específico de retos en un orden concreto. Asignas equipos a rutas.

Sin rutas, todos los equipos convergen en las mismas ubicaciones simultáneamente. Las rutas separan a los equipos por diferentes caminos para que se distribuyan por el mapa.

Ejemplo:



Las tres rutas pueden tener retos diferentes, los mismos retos en diferente orden, o una mezcla. Tú decides.

Segmentos

Un **segmento** es una fase o nivel dentro de un evento. Los segmentos crean progresión — los equipos deben terminar una fase antes de que se abra la siguiente.

Los segmentos funcionan como fases secuenciales:



Sin segmentos, todos los retos están disponibles desde el principio. Con segmentos, controlas el ritmo y creas un arco narrativo.

Función Premium: Los segmentos dinámicos pueden desbloquearse en función del tiempo, la puntuación o la recolección de objetos específicos — no solo al completar retos.

Objetos y Gadgets

Estos dos se confunden a menudo. Aquí va la diferencia:

Objetos (Coleccionables) – ayudan a tu propio equipo

Un **objeto** es un elemento colecciónable virtual que los equipos encuentran para desbloquear progreso. Los equipos obtienen objetos al completar retos, y pueden necesitar objetos para desbloquear otros retos o segmentos.

Ejemplo: Completa el reto “Encuentra la Llave” → recibes el objeto “Llave Dorada” → usa la Llave Dorada para desbloquear el reto “Abre la Cámara Acorazada”.

Los objetos crean una progresión tipo puzzle. Son herramientas para tu beneficio.

Gadgets (Herramientas de sabotaje) — fastidian a los otros equipos

Un **gadget** es una herramienta de sabotaje que los equipos usan para atacar a los rivales (por ejemplo, una Bomba de Pantalla que cubre su pantalla con una explosión). Cada equipo empieza con un suministro limitado.

Los diez efectos de gadgets:

Gadget	Qué hace al equipo objetivo
Bomb	Una animación de explosión cubre su pantalla
Alcohol	La pantalla se tambalea como si estuvieran borrachos
X-Ray	Filtro visual de rayos X en su pantalla
Scare	Efecto de susto repentino
Fart	Reproduce un sonido de flatulencia
Love	Una animación de corazones cubre su pantalla
Fireworks	Animación de fuegos artificiales
Broken Screen	La pantalla parece agrietada
Inverted Screen	Todo se volteá boca abajo
Lock Screen	La pantalla se bloquea temporalmente — no pueden hacer nada

Los gadgets son estratégicos: tienes un número limitado, así que elegir cuándo y a quién atacar importa.

	Objetos	Gadgets
¿A quién beneficia?	A tu propio equipo	Perjudica a equipos rivales
Propósito	Progresión (desbloquear cosas)	Competición (ralentizar a otros)
Suministro	Se obtienen al completar retos	Stock fijo inicial

Cómo se conecta todo

Así encajan las seis piezas fundamentales dentro de un evento:



No necesitas usar todas las piezas. Un evento sencillo puede ser solo equipos + retos. Las rutas, segmentos, objetos y gadgets añaden complejidad — úsalos cuando el diseño del evento lo requiera.

Inicio de sesión

Este capítulo muestra lo que ocurre cuando abres Moove80 por primera vez — la pantalla de inicio de sesión, el panel principal y cómo orientarte.

Obtener las credenciales

Moove80 no tiene una página de registro pública. Obtienes acceso después de una demo con el equipo de mooveTEAM:

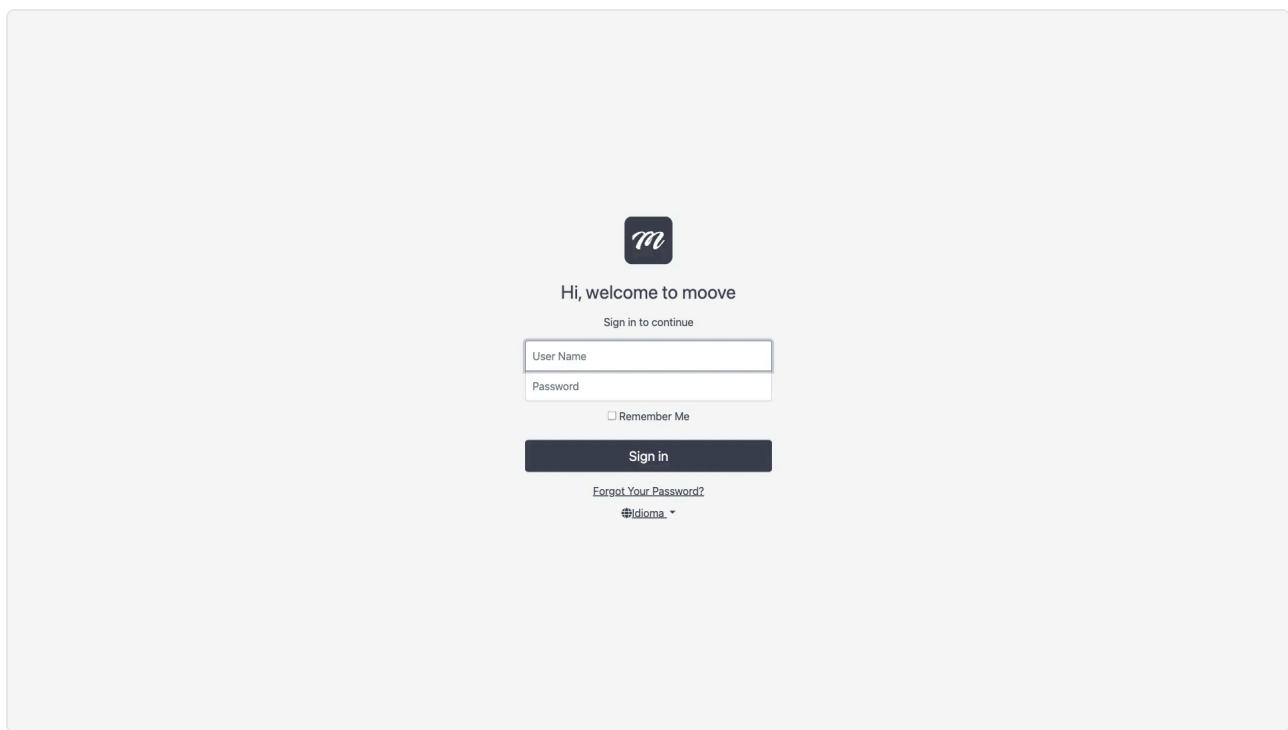
1. **Solicita una demo** en mooveteam.com — haz clic en “Request a Demo” o rellena el formulario de contacto.
2. **Después de la demo**, mooveTEAM crea tu cuenta gratuita y te envía un nombre de usuario y una contraseña para el back-office.
3. **Empieza a crear** — crea tantos juegos como quieras y juega demos ilimitadas sin coste. Solo pagas créditos cuando ejecutas una actividad real con clientes de pago.

ⓘ NOTA

Si ya tienes una cuenta, es posible que tu administrador o distribuidor la haya creado por ti. Consulta con ellos para obtener tus credenciales. Puedes cambiar la contraseña en cualquier momento desde el menú de usuario.

Iniciar sesión

Abre el back-office de Moove80 en tu navegador. Verás la página de inicio de sesión.



1. Escribe tu **User Name**.
2. Escribe tu **Password**.
3. Marca **Remember Me** si quieres mantener la sesión iniciada después de cerrar el navegador.
4. Haz clic en **Sign in**.

Si algo va mal:

- “User Inactive” — tu cuenta existe pero aún no ha sido aprobada. Pide a tu administrador que la active.
- “User Locked” — demasiados intentos fallidos han bloqueado tu cuenta. Un administrador debe desbloquearla.
- ¿Has olvidado la contraseña? Haz clic en **Forgot Your Password?** debajo del botón de inicio de sesión para restablecerla por correo electrónico.

Cambiar el idioma

Puedes cambiar el idioma de la interfaz en dos lugares:

- **Antes de iniciar sesión:** Usa el desplegable “Idioma” en la parte inferior de la página de inicio de sesión.
- **Después de iniciar sesión:** Haz clic en el ícono del globo en el menú superior derecho.

Idiomas disponibles: inglés, español, francés, neerlandés y polaco. El idioma se guarda en una cookie — solo necesitas configurarlo una vez.

El panel principal

Después de iniciar sesión, llegas a la página **Home** — el panel principal.

The screenshot shows the Moove80 Home page. At the top, there's a navigation bar with icons for Home, Events, and Gallery. On the right side of the header, there's a user profile section with a crown icon, the name "xavi guardia", and a dropdown arrow. Below the header, the main content area has a dark header bar with the text "Total possible teams: 166" and "Logged in teams: 61". The main content is a table with the following columns: Purchase Date, Start, End, Teams playing, Teams possible, Partner, and Event. The table lists 20 different events with their respective details.

Purchase Date	Start	End	Teams playing	Teams possible	Partner	Event
09/02/26	09/02/26	01/03/26	0	10	Empresa de GersonNajera	DOA AÑO DE LA REVANCHA 2026
05/02/26	06/02/26	21/02/26	0	5	marcos_premium	Beautiful Italy - BeOne
10/02/26	10/02/26	25/02/26	14	14	BestCorporateEvents	Barcelona Event-Natus Sensory - 2/10/2026
18/11/25	09/02/26	24/02/26	0	3	Judith Moreno	Event Test
09/02/26	09/02/26	24/02/26	4	5	Empresa de red herring	Amazon:-9th Feb 26
27/11/25	03/02/26	18/02/26	1	3	Empresa de MaxiMice	Arlamów DELOTTE
02/02/26	09/02/26	12/02/26	1	3	Judith Moreno	Around the World Challenge
30/01/26	30/01/26	14/02/26	3	3	EMConsolle	Conquer Bologna 30.01.2026
06/02/26	10/02/26	25/02/26	0	10	equinocio	BdP Bomborde Open Day 2026
28/01/26	28/01/26	12/02/26	6	6	Teamfabriek	Amsterdam Winter Canal Rally 280126
05/02/26	05/02/26	20/02/26	3	3	uvme	05.02 - Hunted - HMC Antoniushove
29/01/26	29/01/26	13/02/26	2	5	rachida	Signaleer jij ondermijning?
06/02/26	09/02/26	14/02/26	0	6	lemonnier	Barcelona Tech Rally Convatec
09/02/26	09/02/26	24/02/26	6	6	seven	Event Quiz
28/01/26	28/01/26	12/02/26	3	3	BEEVENT	Water Escape Rotterdam Stedin Leuvenhaven 29 januari 2026
07/09/24	09/02/26	12/02/26	1	3	AdvWarsaw	Odkryj I-Wrocław Dyka
12/12/25	09/02/26	12/02/26	1	3	AdvWarsaw	Odkryj Łódź Etex Poland 12.12.25 PL
05/02/26	08/02/26	08/03/26	8	8	beteambuilding	Mapfre 10.02.26
09/02/26	09/02/26	13/02/26	8	8	HUMANSIDE	Madrid iPad Quest 9.2.26

El panel muestra una tabla con todos tus eventos e información clave de un vistazo:

Qué ves	Qué significa
Total possible teams	Cuántas plazas de equipo existen en total en todos tus eventos
Logged in teams	Cuántos equipos se han conectado realmente a la app
Tabla de eventos	Una fila por cada evento mostrando fechas, número de equipos y nombre del evento

Haz clic en el nombre de cualquier evento para ir directamente a su página de edición.

Orientarse en la interfaz

Moove80 tiene una barra superior fija que permanece visible en todas las páginas. Esto es lo que ves:

El menú principal (barra superior)

Elemento del menú	Qué hace
Home	Vuelve al panel principal
Events	Abre la lista de eventos — aquí es donde pasarás la mayor parte del tiempo
Gallery	Tu biblioteca de imágenes compartida (fotos, logos, ilustraciones)

El menú de usuario (desplegable superior derecho)

Haz clic en tu nombre en la esquina superior derecha para abrir el menú de usuario. Aquí encontrarás:

Elemento del menú	Qué hace
Language	Cambia el idioma de la interfaz
My Data	Configuración de tu cuenta de empresa y datos de facturación
Downloads	Enlaces de descarga de las apps móviles
Accounting	Tu historial de ventas y facturación
Characters	Gestiona avatares personalizados para eventos
AR Scenes	Gestiona escenas de realidad aumentada
Log Off	Cierra tu sesión

ⓘ NOTA

Los elementos del menú que ves dependen de tu rol. Los usuarios de tipo Agency ven todos los anteriores. Los usuarios Viewer ven menos opciones. Los usuarios Admin ven herramientas adicionales del sistema.

La lista de eventos

Haz clic en **Events** en la barra superior. Esta es el área de trabajo principal — una lista de todos tus eventos.

182 Events		Search	Tags	1	2	3	4
Name / Location	Date	Actions	Results	Buy			
Team building Ali alí Barcelona (Spain) active ⏪ +	2026-02-04	Elements	Start				
Evento a Barcelona (Spain) active ⏪ +	2024-11-28	Elements	Start				
Evento segmentos issue active ⏪ +	2024-05-10	Elements	Start				
Evento segmentos issue- Copia(08/05/2024 8:24) active ⏪ +	2024-05-10	Elements	Start				
oraculo							

Cada fila muestra un evento. Las columnas indican:

Columna	Qué significa
Start	Botón verde — haz clic para arrancar el evento
Name	El nombre del evento (haz clic para abrirlo y editarlo)
Date	Cuándo se creó el evento
Location	Dónde se celebra el evento
Teams	Cuántos equipos tiene asignados
Challenges	Cuántos retos existen
Actions	Iconos de acceso rápido a resultados, detalles y más

Cada fila también tiene una pequeña flecha desplegable. Haz clic en ella para acciones adicionales: duplicar el evento, exportarlo, ver resultados, generar informes y más.

Usa la **caja de búsqueda** para filtrar eventos por nombre, y los controles de paginación para cambiar cuántos eventos ves por página.

Lo que has aprendido

Ahora sabes cómo:

- Iniciar sesión y cambiar el idioma
- Leer el panel principal
- Navegar usando la barra superior y el menú de usuario
- Encontrar y filtrar tus eventos

Estás listo para crear tu primer evento.

Crea tu primer evento

Al final de este capítulo, tendrás un evento completamente configurado y listo para probar. Recorreremos cada paso — desde la creación del evento hasta su verificación en el mapa.

Qué vas a necesitar

- Una cuenta de Moove80 con rol Agency o Admin
- Contenido para retos: unas cuantas preguntas, al menos un reto de foto, y coordenadas GPS para cada uno (una dirección postal también vale)
- Unos 30 minutos

Paso 1 — Crear el evento

1. Haz clic en **Events** en la barra superior.
2. Haz clic en el botón **New** encima de la tabla de eventos.

The screenshot shows a web-based application for creating events. At the top, there's a navigation bar with links for 'Home', 'Events', and 'Gallery'. On the right side of the header, there's a user profile icon labeled 'xavi guardia' and some other small icons. Below the header, the main area has a title 'Create Event'. There is a single input field labeled 'Name' with the placeholder 'Event'. At the bottom of the form, there are two buttons: a dark blue 'Create' button and a yellow 'Cancel' button.

3. Rellena los campos:

Campo	Qué introducir	Ejemplo
Name	Un nombre que verán los participantes	"Barcelona Team Challenge"
Number of Teams	Máximo de equipos para este evento	10
Duration of game in days	Cuánto tiempo será accesible el evento tras arrancarlo — es la ventana de acceso, no una cuenta atrás de juego (mínimo 3, máximo 120)	15
Location	Escribe una dirección o haz clic en el mapa para colocar un pin	"Plaça Catalunya, Barcelona"
Event Theme	Estilo visual para la app del jugador	Default, Christmas, Pirates o Halloween

CONSEJO

Incluso para un evento de 2 horas, establece la duración mínima (3 días). La duración controla cuánto tiempo permanece accesible el evento en la app — controlas la duración real del juego [deteniendo el evento](#) manualmente cuando se acabe el tiempo.

4. Haz clic en **Save**.

Ahora estás en la página **Event Edit**. Aquí es donde pasarás la mayor parte del tiempo de configuración. Observa las **10 pestañas** en la parte superior:

Pestaña	Qué configura	Referencia
Event	Configuración general y opciones de juego	Pestaña Event
Logo	Branding del evento (imágenes de logo)	Pestaña Logo
Alliances	Grupos cooperativos de equipos	Pestaña Alliances
Teams	Tu listado de equipos	Pestaña Teams
Challenges	Las tareas que completarán los jugadores	Pestaña Challenges
Routes	Los caminos que seguirán los equipos	Pestaña Routes
Objects / Gadgets	Coleccionables y herramientas de sabotaje	Pestaña Objects / Gadgets
Segments	Fases y niveles del juego	Pestaña Segments
Custom Map	Una superposición de mapa personalizada	Pestaña Custom Map
Documents	Archivos adjuntos para equipos y staff	Pestaña Documents

No necesitas llenar todas las pestañas. Para un evento básico, necesitas: **Teams**, **Challenges** y **Routes**. Todo lo demás es opcional.

Paso 2 – Configurar las opciones de juego

Ya estás en la pestaña **Event** (la primera). Revisa las casillas de verificación de juego:

Opción	Qué hace	Recomendado para tu primer evento
Allow players to click map icons to activate challenges	Si está activada, los jugadores pueden pulsar un reto en el mapa sin caminar hasta él	Déjalo desactivado — la proximidad GPS es la experiencia central
Don't allow users to switch segment	Bloquea a los jugadores en su fase actual del juego	Déjalo desactivado (o ignóralo si no usas segmentos)
Display rankings exclusively for the active segment	Oculta la clasificación general	Déjalo desactivado
Hide chat icon on app	Elimina el botón de mensajería de la app	Déjalo desactivado — puede que quieras enviar mensajes durante el evento

Haz clic en **Save** cuando termines. Los demás campos (nombre, duración, tema) ya están configurados desde el Paso 1.

Paso 3 — Añadir equipos

Haz clic en la pestaña **Teams**.

1. Haz clic en **New**.

2. Rellena:

- **Name** — un nombre de equipo (por ejemplo, “Blue Sharks”)
- **Number** — un número de equipo (1, 2, 3...)
- Deja Route vacío por ahora — asignaremos rutas en el Paso 6.

3. Haz clic en **Save**.

4. Repite para cada equipo. Para tu primer evento, crea 3–4 equipos.

Atajo: Si tienes muchos equipos, haz clic en **Import** para subir un archivo CSV con todos los nombres de equipo de una vez.

Después de crear los equipos, los verás listados:

New	Number	Name	e-mail Address	Alliance	Route	This team is Organization Staff	Picture of the team	Details
<input checked="" type="checkbox"/>	1	01		N/A	Route A	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	2	02		N/A	Route B	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	3	03		N/A	N/A	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	4	04		N/A	N/A	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	5	05		N/A	N/A	<input checked="" type="checkbox"/>		

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous **1** Next

CONSEJO

Marca un equipo como “Organization Staff” activando la casilla de staff. Los equipos de staff pueden monitorizar el evento desde la app sin competir — útil para coordinadores en el lugar.

Paso 4 — Crear retos

Haz clic en la pestaña **Challenges**. Aquí es donde construyes la jugabilidad.

1. Haz clic en **New**.

2. Elige un **tipo de reto**. Para tu primer evento, empieza con estos tres:

Un reto de preguntas

Elige **Questions** como tipo. Rellena:

- **Name** — el título del reto (por ejemplo, “History Quiz”)
- **Question** — el texto de la pregunta (“¿En qué año se inició la Sagrada Família?”)
- **Answers** — establece la respuesta correcta y las opciones incorrectas (A: 1882, B: 1900, C: 1920, D: 1950)
- **Points** — cuántos puntos vale este reto (por ejemplo, 100)
- **Location** — escribe una dirección o haz clic en el mapa para colocar el reto

Haz clic en **Save**.

Un reto de foto

Elige **Picture / Video Point** como tipo. Rellena:

- **Name** — el título del reto (“Team Selfie at the Cathedral”)
- **Question** — la instrucción (“Haced una foto de equipo delante de la entrada principal de la Catedral”)
- **Points** — la puntuación máxima (por ejemplo, 200 — los puntuarás manualmente)
- **Location** — a dónde debe ir el equipo

Haz clic en **Save**.

Una pista

Elige **Hints** como tipo. Rellena:

- **Name** — el título de la pista (“Welcome Message”)
- **Question** — el texto a mostrar (“¡Bienvenidos al Barcelona Team Challenge! Diríjios a vuestra primera ubicación marcada en el mapa.”)
- **Points** — 0 (las pistas son informativas, no se puntúan)
- **Location** — el punto de inicio del evento

Haz clic en **Save**.

3. Crea al menos 5–6 retos en total para una prueba completa. Mezcla tipos: unas cuantas preguntas, uno o dos retos de foto, y una pista al inicio.

La lista de retos muestra tu trabajo hasta el momento. La barra lateral izquierda cuenta cuántos retos tienes por tipo.

The screenshot shows the Moove80 event creation interface. At the top, there's a navigation bar with links for Home, Events, Gallery, and user information (xavi guardia). Below the navigation is a toolbar with buttons for Start, Publish, Export, View on map, and Back. The main area is titled "Edit Event Team building Ali ali". The "Challenges" tab is selected. On the left, there's a sidebar with various challenge types: Questions, Hints, Physical Activity, Picture/Video Point, Geolocated Video, Mini Game, Puzzle, Mini Game, Guess the word, Mini game, Hangman, Mini Game, Find the pairs, Mini Game, Related words, Mini Game, Slot machine, Mini Game, AR Shell, Guess the song challenge, and Robots. Under the "Import Challenges from other events" button, there's a "Multiple Changes" option. The main content area is titled "Questions" and contains instructions: "Define the location the question, the answers and the points that it adds. If you want can include help text or a video". It shows a table with one entry: Challenge01, Question Text (containing "a) A Answer", "b) B Answer", "c) C Answer", and "d) D Answer"), and Points (set to 1). There are buttons for Search, Previous (1), and Next. The footer of the interface says "Showing 1 to 1 of 1 entries".

CONSEJO

Puedes importar retos de otro evento. Si un compañero ya creó retos que quieras reutilizar, haz clic en **Import Challenges from other events** para copiarlos.

Paso 5 — Crear rutas

Haz clic en la pestaña **Routes**. Las rutas definen qué retos ve cada equipo y en qué orden.

Para tu primer evento, crea al menos dos rutas para que los equipos vayan a sitios diferentes:

1. Haz clic en **New**.
2. Ponle nombre a la ruta (por ejemplo, “Route A – Gothic Quarter”).
3. En la página de detalle de la ruta, asigna retos a esta ruta. Arrástralos para establecer el orden.
4. Haz clic en **Sort by nearest distance** para ordenar los retos en un recorrido lógico a pie.
5. Guarda.
6. Repite para una segunda ruta con un conjunto diferente de retos (o los mismos retos en diferente orden).

New	Name	Teams	Challenges
	Route A	• 1 01	4
	Route B	• 2 02	4

Ahora vuelve a la pestaña **Teams** y asigna cada equipo a una ruta. Edita cada equipo y elige una ruta del desplegable.

Por qué importan las rutas: Sin rutas, todos los equipos van a los mismos retos en el mismo orden. Con rutas, los equipos se reparten por el mapa — menos aglomeración, más variedad.

Paso 6 — Añadir gadgets (opcional)

Haz clic en la pestaña **Objects / Gadgets**.

Los gadgets permiten a los equipos sabotearse entre sí. Para tu primer evento, añade dos o tres:

1. Haz clic en **New** en la sección Gadgets.
2. Elige un efecto — **Bomb** y **Lock Screen** son opciones habituales.
3. Establece el **Initial Stock** en 3 (cada equipo recibe 3 usos).
4. Guarda.

¿Saltar esto por ahora? Los gadgets son opcionales. Siempre puedes añadirlos después. Añaden competición entre equipos.

Paso 7 — Verificar la configuración

Antes de probar, haz una comprobación rápida:

Comprobación	Pregunta a hacerte	Dónde mirar
Rutas asignadas	¿Tiene cada equipo una ruta asignada?	Pestaña Teams
Ubicaciones establecidas	¿Tiene cada reto coordenadas GPS en el mapa?	Pestaña Challenges (o la vista de mapa)
Orden de la ruta	¿Siguen los retos de cada ruta un recorrido lógico a pie?	Pestaña Routes → vista de detalle
Stock de gadgets	¿Es razonable el stock por equipo (3–5, no 100)?	Pestaña Objects / Gadgets

Ahora haz clic en **View on map** en la barra de acciones (parte superior derecha de la página de edición del evento). Esto abre un mapa mostrando todas las ubicaciones de tus retos como chinchetas. Verifica que están donde quieras.

Lo que has construido

Tu evento ahora tiene:

- Configuración básica (nombre, ubicación, duración, tema)
- 3–4 equipos asignados a rutas
- 5–6 retos de tipos variados (preguntas, fotos, pistas)
- 2 rutas distribuyendo equipos por el mapa
- Unos cuantos gadgets para la competición (opcional)

Esto es suficiente para probar. En el siguiente capítulo, ejecutarás este evento en modo demo — completamente gratis — para asegurarte de que todo funciona.

Antes de continuar, considera estas pestañas opcionales si tu evento las necesita:

Pestaña	Cuándo usarla
Logo	Sube el logo de tu cliente para eventos con marca personalizada
Alliances	Agrupa equipos en facciones cooperativas para eventos grandes
Segments	Divide el evento en fases (exploración → investigación → final)
Custom Map	Superpón una ilustración temática en el mapa real
Documents	Adjunta reglas en PDF, mapas o instrucciones para los equipos

Para el detalle campo por campo de cada pestaña, consulta la [Referencia de la interfaz](#).

Antes de probar: Repasa la [Lista de verificación pre-lanzamiento](#) para asegurarte de que no falta nada. Es breve y detecta errores comunes.

Ejecuta tu primer evento

Tu evento está configurado. Ahora lo arrancarás, observarás su ejecución y aprenderás a gestionar lo que ocurre durante el juego. Empezaremos con una demo gratuita y después cubriremos cómo funciona un evento real.

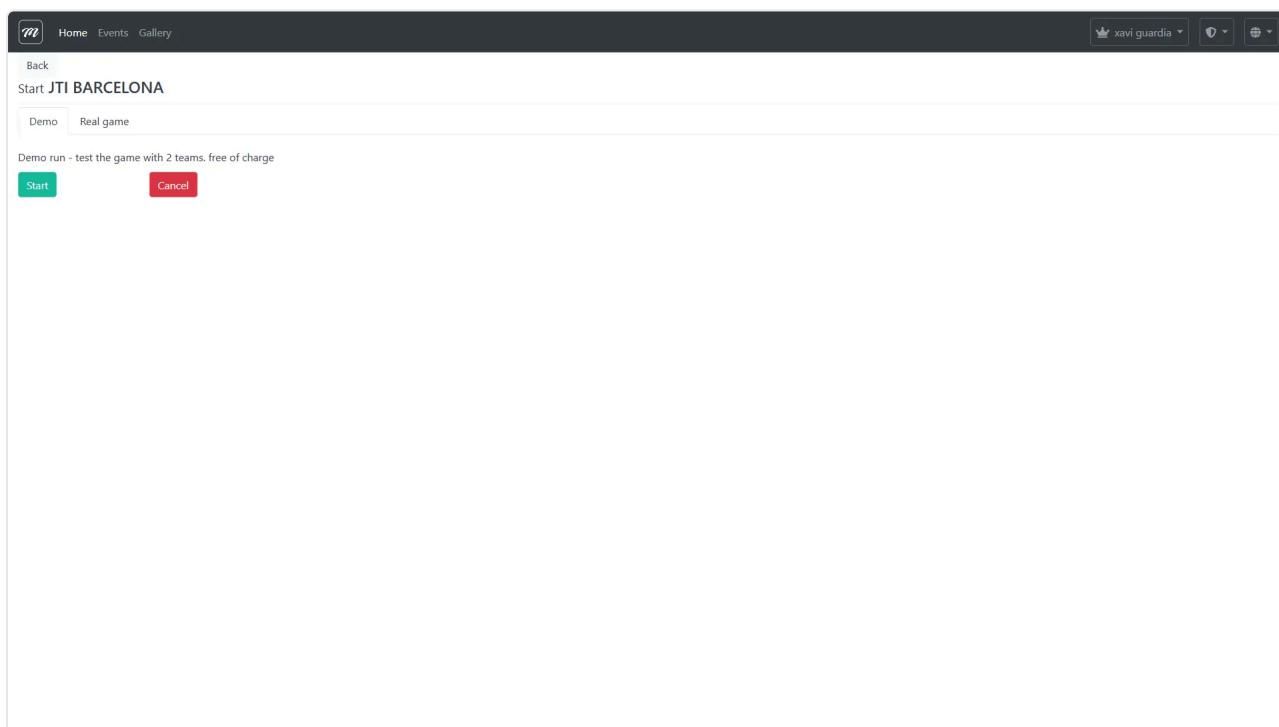
Qué vas a necesitar

- El evento que creaste en el capítulo anterior
- Un móvil con la app MooveTeam instalada (opcional — el modo demo funciona sin jugadores reales)

Arrancar una demo

El modo demo permite probar todo de forma gratuita. Funciona exactamente igual que un evento real, pero está limitado a 2 equipos y no cuesta nada.

1. Ve a la lista de **Events**.
2. Haz clic en el botón verde **Start** en la fila de tu evento (o abre la página de edición del evento y haz clic en **Start** en la barra de acciones superior derecha).



3. Verás dos pestañas: **Demo** y **Real Game**. Asegúrate de que la pestaña **Demo** está seleccionada.
4. Haz clic en **Start**.

Tu evento ya está en marcha.

Qué ha pasado entre bastidores: Moove80 estableció una fecha de inicio, borró datos de pruebas anteriores, distribuyó gadgets a los equipos y preparó el juego para que los jugadores se conecten.

Qué hacen los jugadores (para que sepas qué esperar)

Cuando el evento está en marcha, los jugadores se unen escaneando un código QR o pulsando un enlace. Esto es lo que experimentan:

1. Abren la app MooveTeam en su móvil.
2. Escanean el código QR que generaste (desde la pestaña Teams → sub-pestaña QR Code) o pulsan el enlace de activación que les enviaste por correo.
3. La app carga el evento — ven un mapa con iconos de retos.
4. Caminan hacia la ubicación de un reto. Cuando están lo suficientemente cerca, el reto se abre automáticamente.
5. Completan el reto (responden una pregunta, hacen una foto, resuelven un puzzle).
6. Ganan puntos. La clasificación se actualiza en tiempo real.
7. Continúan hacia el siguiente reto de su ruta.

Para tu prueba en demo, no necesitas jugadores reales caminando. La demo confirma que:

- Tus retos aparecen en el mapa en las ubicaciones correctas
- Las rutas tienen sentido
- La puntuación funciona
- Los códigos QR se generan correctamente

Qué ven los equipos de staff

Si marcaste un equipo como “Organization Staff”, su experiencia en la app difiere de los jugadores normales:

- Ven el mismo mapa con todas las ubicaciones de retos
- Pueden caminar hasta los retos y ver su contenido
- Sus resultados se registran pero ganan **0 puntos** — no aparecen en la clasificación
- No consumen créditos
- Pueden recibir mensajes del back-office

Usa los equipos de staff para coordinadores en el lugar que necesiten ver el mapa y los retos sin afectar la competición.

Seguimiento de equipos en directo

Mientras el evento está en marcha, puedes monitorizar todo desde el panel de seguimiento.

Desde la lista de eventos, usa el menú desplegable de la fila y haz clic para acceder al seguimiento. Verás:

The screenshot shows a web-based tracking interface for an event. At the top, there's a navigation bar with links for Home, Events, and Gallery. On the right side of the header, there's a user profile for 'xavi guardia' with a dropdown arrow, and some other icons. Below the header, the main content area has a title 'JTI BARCELONA' and several filter buttons: 'Send', 'Pause Scoring', 'Old tracker', and 'Back'. A progress bar indicates 'Teams 0 / 14'. There are two sets of filters: 'Filter segments' and 'Filter routes', each with dropdown menus labeled 'A.*'. The main table lists five challenges under the 'Trial categories' column, each with its name, a description, and two buttons: 'Push' and 'Skip'. The 'done / total' column shows '0 / 0' for all challenges. To the right of each row is a blue 'Detail' button. The table columns are labeled 'Trial categories', 'Name', 'Teams pending', and 'done / total'.

Trial categories	Name	Teams pending	done / total	
Questions	BCN2 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN1 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN2 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN3 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN4 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>

El panel de seguimiento muestra cada reto de tu evento como una fila. Cada fila muestra:

Columna	Qué muestra
Trial categories	El tipo de reto (Questions, PhotoVid, Hints, etc.)
Name	Nombre del reto y valor en puntos
Teams pending	Equipos que aún no han completado este reto, con controles Push y Skip
done / total	Recuento de completados (por ejemplo, "3 / 10" significa 3 de 10 equipos lo terminaron)
Detail	Abre la vista detallada de ese reto

PUSH Y SKIP

Cada fila de reto tiene dos controles de staff para gestionar equipos durante un evento en directo:

- **Push (►)** — Fuerza el reto al móvil de un equipo inmediatamente. Úsallo cuando un equipo está atascado o inactivo y quieras que intente un reto concreto ahora.
- **Skip (▶)** — Salta el reto para un equipo por completo. El equipo lo omite sin completarlo y avanza. Úsallo cuando un reto está causando problemas o un equipo no puede llegar a la ubicación.

Ambas acciones envían una notificación en tiempo real al dispositivo del equipo.

Qué puedes hacer durante un evento en directo

Acción	Cómo	Cuándo usarlo
Forzar un reto	Seguimiento → haz clic en Push en la fila del reto	Un equipo está inactivo o atascado — fuerza el reto a su dispositivo
Saltar un reto	Seguimiento → haz clic en Skip en la fila del reto	Un reto está causando problemas o un equipo no puede llegar a la ubicación
Enviar un mensaje	Pestaña Teams → selecciona un equipo → Send message	Un equipo está perdido, necesitas darles una pista o quieres hacer un anuncio
Puntuar una foto	Seguimiento → haz clic en un reto de foto → revisa las entregas	Un equipo ha enviado una foto que necesita puntuación manual
Comprobar la posición de un equipo	Seguimiento → estadísticas del equipo	Quieres saber dónde está un equipo
Suspender la clasificación	Menú de acciones → Suspend scoring	Quieres ocultar las posiciones antes de la revelación final
Reasignar un segmento	Seguimiento de segmentos → mover un equipo a un segmento diferente	Un equipo está atascado y necesita avanzar

Puntuar retos de foto

Los retos de foto y vídeo no se puntúan automáticamente — tú decides cuántos puntos merece cada entrega. Durante el evento (o después):

1. Abre el panel de seguimiento o la lista de resultados.
2. Busca resultados de retos de foto que muestren 0 puntos.

3. Haz clic en el campo de puntos y escribe la puntuación (por ejemplo, 150 de 200).

4. Haz clic en **Save**.

La puntuación total del equipo se actualiza inmediatamente.

CONSEJO

Usa el filtro “Photos without score” en la lista de resultados para encontrar rápidamente todas las fotos sin puntuar.

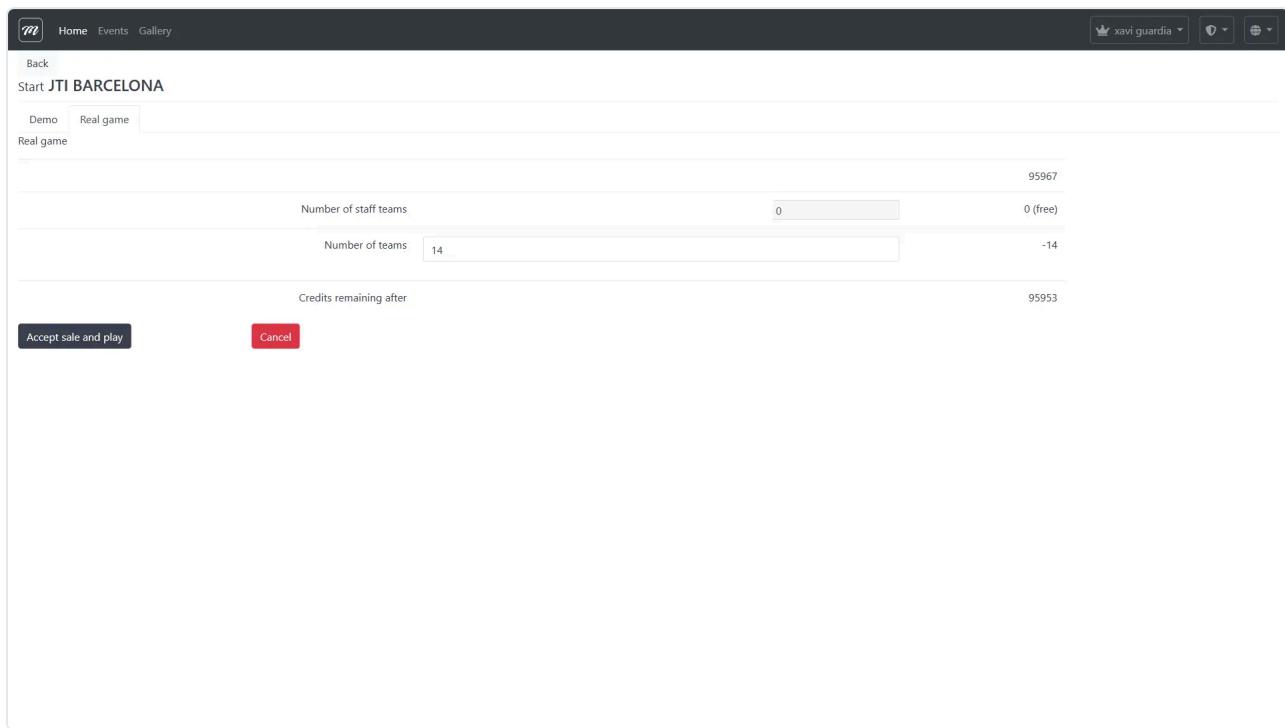
Gestionar problemas habituales

Problema	Qué hacer
Un equipo no puede conectarse	Comprueba que el evento está en marcha (el botón verde Start debería indicar ahora que el evento está activo). Regenera el código QR desde la pestaña Teams y pídeles que lo escaneen de nuevo.
Un reto no se activa	Verifica que las coordenadas GPS son correctas. El jugador debe estar dentro del alcance de la ubicación del reto. Comprueba si el reto está asignado a la ruta del equipo.
Un equipo está en la ruta equivocada	Edita el equipo en la pestaña Teams y cambia su asignación de ruta.
Necesitas ocultar la clasificación	Usa Suspend Scoring para ocultar temporalmente las posiciones en todas las pantallas públicas. Los resultados se siguen acumulando — simplemente no se muestran.
Un dispositivo se bloquea	El jugador puede volver a abrir la app y reconectarse. Su progreso está guardado en el servidor, no en el dispositivo.

Arrancar un evento real

Cuando estés listo para ejecutar el evento con participantes reales (después de probarlo en modo demo), el proceso es casi idéntico:

1. Haz clic en **Start** en el evento.
2. Selecciona la pestaña **Real Game**.



3. Revisa el coste en créditos:

- **Credit balance** muestra cuántos créditos tiene tu empresa
- **Number of teams** muestra cuántos equipos de juego consumirán créditos (1 crédito por dispositivo)
- Los **equipos de staff** son gratuitos — no consumen créditos
- **Credits remaining after** muestra tu saldo después de la deducción

⚠ LOS CRÉDITOS SE DEDUCEN INMEDIATAMENTE

Arrancar un evento real consume 1 crédito por equipo de juego. Verifica el número de equipos antes de hacer clic.

❗ SI EL EVENTO SE EJECUTÓ ANTES, EXPORTA TUS DATOS ANTES DE HACER CLIC EN START

Arrancar elimina permanentemente todos los resultados anteriores, posiciones GPS, fotos, inventarios de gadgets y registros de dispositivos. No se puede deshacer.

4. Haz clic en **Accept sale and play** para arrancar (esto deduce créditos de tu saldo — no es un cargo a tarjeta de crédito).

Detener el evento

⚠ NO PULSES RESTART PARA TERMINAR UN EVENTO

Reiniciar elimina permanentemente todos los datos. Usa **Stop** para conservar los resultados.

- **Stop** = el evento termina, todos los datos se conservan para informes y exportación
- **Restart** = todos los datos se destruyen, el evento arranca de cero

Después de un evento terminado, pulsa siempre Stop. Nunca pulses Restart.

Cuando el evento haya terminado:

1. Accede a la función de detención desde la interfaz de administración.
2. Revisa la confirmación que muestra cuántos resultados y posiciones GPS se han capturado.
3. Haz clic en **Stop**.

El evento se detiene inmediatamente. Todos los datos se conservan — resultados, fotos, recorridos GPS, mensajes. Nada se elimina al detener.

Lo que has aprendido

Ahora sabes cómo:

- Arrancar un evento en modo demo (gratis) o modo real (usa créditos)
- Monitorizar equipos usando el panel de seguimiento
- Puntuar retos de foto manualmente
- Enviar mensajes a los equipos
- Gestionar problemas habituales durante un evento en directo
- Detener un evento de forma segura

Para el detalle campo por campo de las operaciones en directo, consulta la [Referencia de control en directo](#) y la [Referencia de resultados](#).

Resultados y exportación

El evento ha terminado. Ahora necesitas revisar qué ha pasado, finalizar las puntuaciones, generar informes para tu cliente y exportar los datos. Este capítulo cubre todo lo que haces después de pulsar Stop.

Revisar resultados

Abre la lista de resultados de tu evento:

1. Ve a la lista de **Events**.
2. Busca tu evento y abre el menú desplegable de la fila (la pequeña flecha a la izquierda).
3. Haz clic en **Results**.

The screenshot shows a software application window titled "Results JTI BARCELONA". At the top, there are navigation links for "Home", "Events", and "Gallery". On the right side, there is a user profile icon for "xavi guardia" with a dropdown arrow and other icons. Below the title, there is a search bar labeled "Search:" and a button to "Show 10 entries". The main area contains a table with the following columns: Team, Date, Type of Challenge, Correct Answer, Answer, Picture, Name, Points, and Extra points. A message "No data available in table" is displayed below the table. At the bottom, it says "Showing 0 to 0 of 0 entries" and has "Previous" and "Next" buttons.

La lista de resultados muestra cada respuesta de cada equipo a cada reto:

Columna	Qué indica
Team	Qué equipo envió esta respuesta
Date	Cuándo la envió
Type of Challenge	Qué tipo de reto era (Questions, Photo, Puzzle, etc.)
Correct Answer	La respuesta esperada (para retos tipo quiz)
Answer	Lo que el equipo realmente respondió
Picture	Miniatura de la foto enviada (haz clic para ver a tamaño completo)
Name	El nombre del reto
Points	Puntos otorgados
Extra points	Puntos extra, si los hay

Usa la **caja de búsqueda** para filtrar por nombre de equipo, nombre de reto o cualquier otra columna. Cambia el tamaño de página (10, 25, 50, 100 resultados por página) para ver más de una vez.

Puntuar fotos restantes

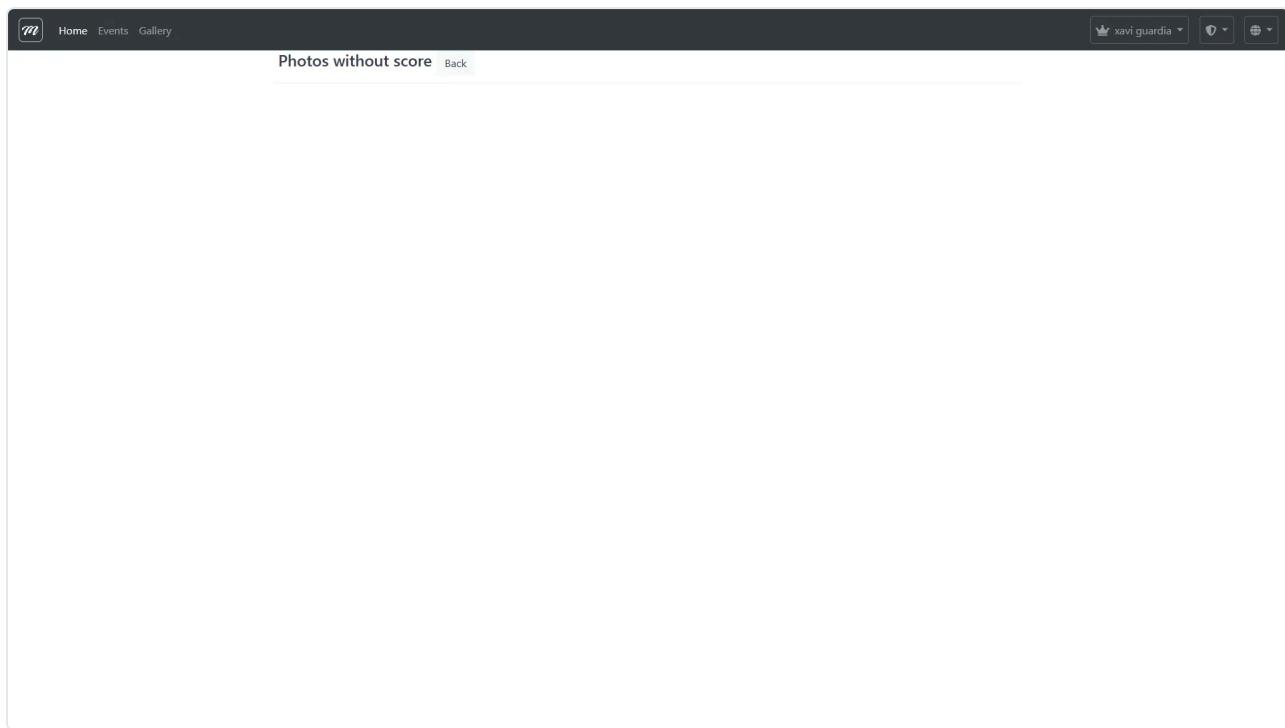
Si tu evento tenía retos de foto o vídeo, algunos resultados pueden estar aún sin puntuar. Asignaste una puntuación máxima al crear el reto — ahora decides cuánto merece realmente cada entrega.

Método rápido — puntuación en línea

1. En la lista de resultados, busca resultados de foto que muestren **0 puntos**.
2. Haz clic directamente en el campo de puntos en la tabla.
3. Escribe la puntuación que quieras otorgar.
4. Haz clic en **Save**. El cambio se guarda al instante.

Encontrar todas las fotos sin puntuar de una vez

Cambia a la vista **Photos without score** — esto filtra la lista de resultados para mostrar solo las entregas de foto que aún no se han puntuado. Trabájalas una por una.



Puntuar respuestas de texto libre

Si algún reto usó respuestas de texto libre (donde el equipo escribe su propia respuesta en lugar de elegir de opciones), usa la página **Score free text questions**:

1. Desde la lista de resultados, haz clic en el enlace para puntuar preguntas de texto libre.
2. Verás la respuesta de cada equipo junto a la pregunta formulada.
3. Lee la respuesta y escribe una puntuación.
4. Haz clic en **Send** para cada fila.

The screenshot shows a software interface with a dark header bar containing the Moove80 logo, 'Home', 'Events', 'Gallery', and user information ('xavi guardia'). Below the header is a 'Back' button and the text 'Score free text questions'. A table is displayed with columns: 'Teams', 'Challenge', 'Question', 'Answer', and 'Points'. The table is currently empty.

Generar el informe

El informe es lo que entregas a tu cliente — un resumen completo del evento. Moove80 lo genera automáticamente.

1. Desde el menú desplegable de la fila en la lista de eventos, haz clic en **Report** (o desde la lista de resultados, haz clic en **Report**).

 Home	Events	Gallery	 xavi guardia							
Back										
<h2>Results Report</h2>										
<h3>Alliances</h3>										
Alliance		Score		Extra points						
<h3>Team Summary</h3>										
Team Picture	Number	Name	Date & Time Team started competition	GPS Positions	Distance in meters Sum (*)	Time moving	Time between first & last answer	Answer	Points	Extra points
1	1			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
2	2			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
3	3			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
4	4			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
5	5			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
6	6			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
7	7			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
8	8			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
9	9			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
10	10			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
11	11			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
13	13			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
14	131			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
15	132			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
<h3>Details</h3>										
Origin	Destination	Date	Gadgets	Message						

El informe incluye:

Resumen de alianzas (si se usaron alianzas)

- Puntuación total por alianza (promediada, para que las alianzas más grandes no ganen automáticamente)

Resumen de equipos

Para cada equipo:

- Foto del equipo
 - Cuándo empezaron a jugar
 - Posiciones GPS registradas
 - Distancia total recorrida (en metros)
 - Tiempo en movimiento
 - Número de retos respondidos
 - Puntos totales y puntos extra

Detalle por equipo

Debajo del resumen, cada equipo tiene su propia sección con:

- Cada respuesta a cada reto (pregunta, respuesta, puntos, tiempo de respuesta)
 - Todas las fotos y vídeos enviados

- Inventario de gadgets (qué gadgets tenían y usaron)

Registro de mensajes

Todos los mensajes enviados durante el evento — entre equipos, de equipos hacia ti y de ti hacia los equipos.

El informe está diseñado para imprimir. La sección de cada equipo empieza en una página nueva.

Informe de distancias: Si solo necesitas datos de movimiento (distancia recorrida, tiempo en movimiento), usa **Distances report** desde el menú desplegable de la fila — muestra solo las métricas GPS sin todo el detalle de retos.

Exportar a Excel

Para clientes que quieren los datos en bruto en una hoja de cálculo:

1. Desde el menú desplegable de la fila en la lista de eventos, haz clic en **Export results**.
2. Se descarga un archivo ZIP a tu ordenador.
3. Abre el ZIP — dentro hay un libro Excel con:
 - Una hoja **Results** que lista cada respuesta a cada reto (equipo, reto, respuesta, puntos, tiempo)
 - Una hoja separada **por cada equipo** con sus fotos enviadas incrustadas

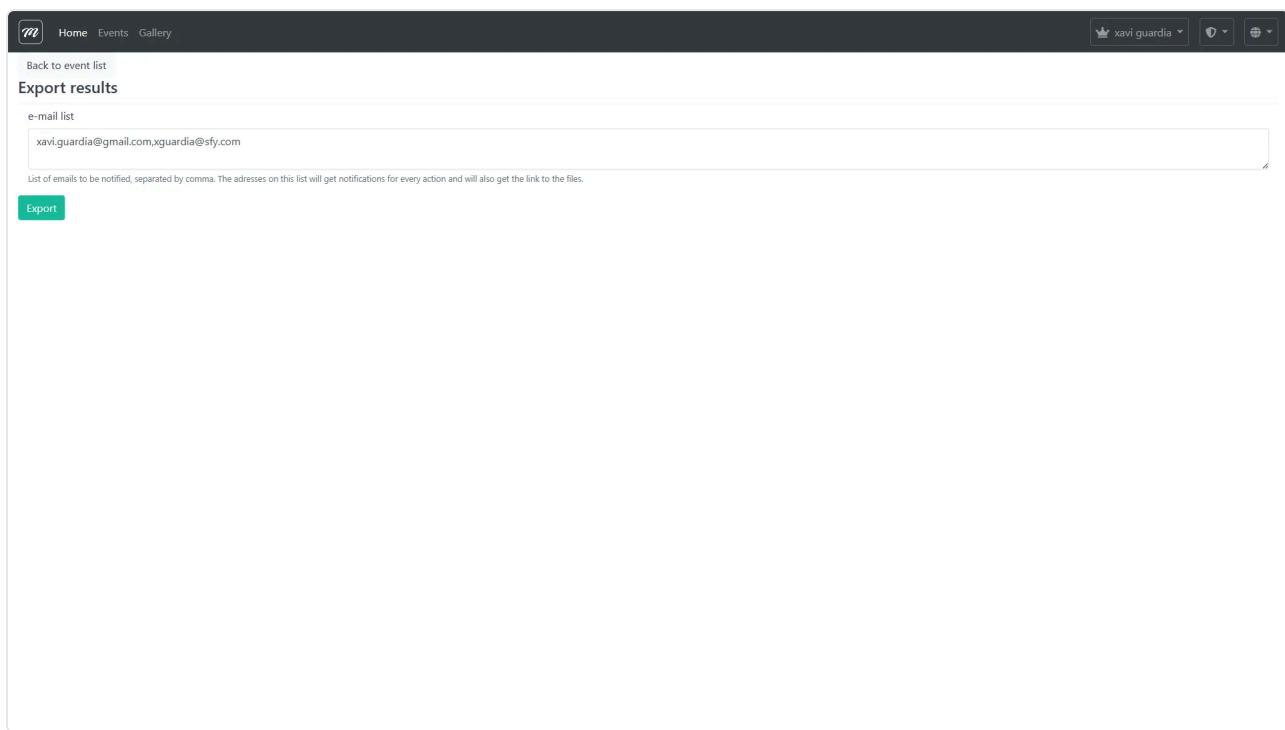
 **NOTA**

La exportación requiere al menos un resultado en el evento. Si el evento no tiene resultados (por ejemplo, una demo que nunca se jugó), la exportación mostrará un error.

Exportar fotos

Para eventos con muchas entregas de fotos, puedes exportar todas las fotos de una vez:

1. Desde el menú desplegable de la fila en la lista de eventos, accede a la página de exportación de fotos.
2. Introduce las direcciones de correo electrónico a las que se enviarán los enlaces de descarga (las direcciones de tu empresa están pre-rellenadas).
3. Haz clic en **Export**.



Esto no se descarga al instante — la exportación de fotos se ejecuta como un proceso en segundo plano porque los eventos pueden tener cientos o miles de fotos. Cuando termina:

- Las direcciones de correo indicadas reciben un mensaje con enlaces de descarga.
- Los enlaces de descarga son válidos durante **4 días**. Guarda los archivos antes de que caduquen.
- Puedes comprobar el estado del proceso en la misma página (Pending → Processing → Done).

Mostrar resultados en una pantalla

Para eventos en directo o ceremonias de entrega de premios, Moove80 puede mostrar los resultados en un proyector o televisor:

Pantalla	Qué muestra	Cómo acceder
Control Panel	Clasificación en directo personalizable con plantillas HTML	Comparte la URL del panel de control público
Photo Slideshow	Presentación cíclica de fotos enviadas	Lista de eventos → menú desplegable de la fila → Photo slideshow
Public Results	Tabla completa de resultados (sin inicio de sesión requerido)	Comparte la URL de resultados públicos

Para el detalle campo por campo de las pantallas públicas, consulta la [Referencia de pantallas públicas](#).

⚠ PELIGRO

Estas páginas públicas no requieren inicio de sesión. Cualquier persona con la URL puede verlas. Compártelas de forma intencionada — por ejemplo, proyecta la clasificación en el lugar del evento para la ceremonia de entrega de premios.

💡 CONSEJO

Usa **Suspend Scoring** para ocultar la clasificación antes de la revelación final, y luego vuelve a activarla para el momento de la revelación.

Limpieza

Después de haber exportado todo lo que necesitas:

- **Conserva el evento** si planeas reutilizarlo. Puedes duplicarlo para futuros clientes.
- **Borra resultados** si quieres mantener la estructura del evento (equipos, retos, rutas) pero eliminar todos los datos de resultados. Es útil cuando vuelves a ejecutar el mismo evento para un cliente diferente.
- **Elimina el evento** si has terminado con él definitivamente. Debes escribir el nombre del evento para confirmar — la eliminación no se puede deshacer.

Lista de verificación post-evento

Antes de cerrar el proyecto:

- Todos los retos de foto puntuados
- Todas las respuestas de texto libre puntuadas
- Informe generado y guardado o impreso
- Exportación Excel descargada
- Fotos exportadas (si es necesario) y enlaces de descarga guardados antes de los 4 días de caducidad
- El cliente ha recibido sus entregables (informe, fotos, puntuaciones)
- Evento duplicado como plantilla (si quieras reutilizarlo)

Lo que has conseguido

Has creado un evento desde cero, lo has ejecutado y has extraído los resultados. Ahora conoces el ciclo de vida completo:

Diseñar → Probar → Ejecutar → Revisar → Exportar → Entregar

A partir de aquí:

- ¿Necesitas hacer algo concreto? Consulta las [Guías prácticas](#).
 - ¿Algo no funciona? Abre [Resolución de problemas](#).
 - ¿Buscas un campo o botón específico? Consulta la [Referencia de la interfaz](#).
-

Has llegado al final de la Parte 2. El tutorial está completo. Todo lo que viene a partir de aquí es material de referencia — guías prácticas para tareas concretas, resolución de problemas habituales y un glosario de términos.

02

Cómo hacer

Procedimientos paso a paso para cada tarea habitual,
agrupados por tema.

Guías prácticas

Respuestas breves y enfocadas a tareas específicas. Cada guía resuelve un problema.

¿Eres nuevo en MooveTeam? Lee primero el [tutorial](#) — te acompaña paso a paso en todo el flujo de trabajo.

Eventos

- [Crear un evento](#)
- [Copiar un evento](#)
- [Eliminar un evento](#)
- [Importar o exportar un evento](#)

Equipos

- [Añadir equipos](#)
- [Importar equipos desde un archivo CSV](#)
- [Enviar un mensaje a un equipo](#)
- [Gestionar un dispositivo bloqueado](#)

Retos

- [Crear un reto](#)
- [Elegir el tipo de reto adecuado](#)
- [Importar retos de otro evento](#)

Rutas y Segmentos

- [Configurar rutas](#)
- [Configurar segmentos](#)

Ejecución de eventos

- [Iniciar un evento](#)
- [Seguimiento de equipos en directo](#)
- [Puntuar retos fotográficos](#)
- [Detener un evento](#)
- [Solucionar problemas de GPS](#)

Después del evento

- [Exportar resultados](#)
- [Exportar fotos](#)

Cuenta y administración

- [Gestionar créditos](#)
- [Cambiar la contraseña](#)
- [Subir imágenes a la galería](#)
- [Configurar correo electrónico \(SMTP\)](#)

PhotoCall

- [Configurar PhotoCall](#)

Realidad aumentada

- [Configurar escenas AR](#)

¿Cómo creo un evento?

Crea un nuevo evento desde cero y accede a la pantalla de configuración.

Antes de empezar

- Necesitas un rol de Agencia o Administrador

Pasos

1. Haz clic en **Events** en la barra superior.
2. Haz clic en **New** encima de la tabla de eventos.
3. Rellena los campos obligatorios:

Campo	Qué introducir
Name	El nombre del evento (visible para los participantes)
Number of Teams	Número máximo de equipos
Duration	Cuántos días permanece abierto el evento (mínimo 3, máximo 120, por defecto 15)
Location	Escribe una dirección o haz clic en el mapa
Theme	Estilo visual de la app del jugador (Default, Christmas, Pirates, Halloween)

4. Haz clic en **Save**.

Resultado

Estarás en la página de edición del evento con 10 pestañas. El evento está creado pero no activo – necesitas equipos, retos y rutas antes de poder iniciarse.

Si algo sale mal: Si el guardado falla, comprueba que todos los campos obligatorios estén completos. Name y Number of Teams no pueden estar vacíos.

Para el recorrido completo de configuración, consulta [Crea tu primer evento](#). Para el detalle de cada campo, consulta la [referencia de Eventos](#).

¿Cómo copio un evento?

Duplica un evento existente para reutilizarlo como plantilla. La copia incluye toda la configuración, equipos, retos, rutas, segmentos, gadgets y alianzas. Los resultados no se copian — el duplicado empieza limpio.

Antes de empezar

- Necesitas un rol de Agencia o Administrador
- El evento que quieras copiar debe existir en tu lista de eventos

Pasos

1. Haz clic en **Events** en la barra superior.
2. Busca el evento que quieras copiar.
3. Haz clic en la flecha desplegable de la fila del evento.
4. Haz clic en **Duplicate**.

Resultado

Aparece un nuevo evento en la lista con “(Copy DD/MM/YYYY HH:MM)” añadido al nombre. Ábrelo para renombrarlo y ajustar la configuración.

Qué se copia:

Se copia	No se copia
Configuración del evento	Resultados
Equipos (con asignaciones de ruta/alianza)	Posiciones GPS
Retos (con imágenes y coordenadas)	Fotos y vídeos
Rutas (con orden de retos)	Registros de dispositivos de equipo
Segmentos	
Gadgets (con niveles de stock)	
Alianzas	

CONSEJO

Copiar es instantáneo y no tiene coste. Úsalo para crear plantillas — configura un evento perfecto una vez, y cópialo para cada nuevo cliente.

¿Cómo elimino un evento?

Elimina permanentemente un evento y todos sus datos. Esta acción no se puede deshacer.

Antes de empezar

- Necesitas un rol de Agencia o Administrador
- El evento debe estar **detenido** — no puedes eliminar un evento en ejecución
- Asegúrate de haber exportado todo lo que necesitas (resultados, fotos, informes)

Pasos

1. Haz clic en **Events** en la barra superior.
2. Busca el evento que quieras eliminar.
3. Haz clic en la flecha desplegable de la fila del evento.
4. Haz clic en **Clear results or delete event**.
5. Verás una página de confirmación. Para eliminar:
 - Escribe el nombre del evento **exactamente** como aparece. El botón Delete permanece desactivado hasta que el nombre coincide.
 - Haz clic en **Delete Event**.

Resultado

El evento y todos sus datos se eliminan permanentemente. No hay opción de deshacer, ni archivo, ni papelera de reciclaje.

Si solo quieres borrar los resultados: En la misma página de confirmación, haz clic en **Clear Results**. Esto elimina todos los resultados, fotos y datos GPS pero mantiene la estructura del evento (equipos, retos, rutas) intacta — útil cuando quieras reutilizar el mismo evento para otro cliente.

⚠ PELIGRO

Si el evento sigue en ejecución, detenlo primero. Moove80 bloquea la eliminación de eventos activos.

¿Cómo importo o exporto un evento?

Exporta un evento como archivo XML para hacer una copia de seguridad o compartirlo. Importa un archivo XML para crear un evento desde una copia de seguridad o la exportación de un compañero.

Exportar un solo evento

1. Haz clic en **Events** en la barra superior.
2. Busca el evento y haz clic en la flecha desplegable.
3. Haz clic en **Export**.
4. Se descarga un archivo XML a tu ordenador.

El archivo contiene todo: configuración, retos (con imágenes), rutas, segmentos, gadgets, alianzas y equipos.

Si la exportación falla: Moove80 muestra una lista de imágenes de galería que faltan. Algunos retos hacen referencia a imágenes que ya no existen en tu galería. Vuelve a subir las imágenes que faltan e inténtalo de nuevo.

Exportar todos los eventos

Haz clic en **Export** desde la barra de acciones en la página de edición del evento para exportar ese evento individual. Para exportar todos los eventos de tu empresa a la vez, consulta con tu administrador — es una función de nivel admin.

Importar un evento

1. Ve a la página de importación (menú Admin → Import event).
2. Haz clic en **Choose File** y selecciona el archivo XML.
3. Haz clic en **Upload**.

Se muestra una página de confirmación con lo que se importó y cualquier error.

CONSEJO

Importar siempre crea un nuevo evento — nunca sobrescribe eventos existentes. Puedes importar el mismo archivo múltiples veces de forma segura.

Para detalle a nivel de campo, consulta la [referencia de Events](#).

¿Cómo añado equipos?

Crea equipos para tu evento para que los participantes puedan unirse y competir.

Antes de empezar

- Necesitas un rol de Agencia o Administrador
- El evento debe estar detenido (no puedes añadir equipos a un evento en ejecución)

Pasos

1. Abre tu evento (lista de Events → haz clic en el nombre del evento).
2. Haz clic en la pestaña **Teams**.
3. Haz clic en **New**.
4. Rellena:

Campo	Qué introducir
Number	Número del equipo (1, 2, 3...)
Name	Nombre del equipo (“Blue Sharks”, “Team Alpha”)
Email Address	Email de contacto (opcional – se usa para enviar enlaces de activación)
Route	Qué ruta sigue este equipo (deja vacío si aún no has creado rutas)
Alliance	A qué alianza pertenece este equipo (opcional)

5. Haz clic en **Save**.
6. Repite para cada equipo.

Resultado

Los equipos aparecen en la lista de la pestaña Teams. Cada equipo puede ahora asignarse a una ruta, recibir un código QR o marcarse como staff.

CONSEJO

Marca “This team is Organization Staff” para los equipos coordinadores. Los equipos staff ven el mismo mapa y retos pero obtienen 0 puntos y no aparecen en la clasificación. No consumen créditos.

¿Necesitas muchos equipos? Consulta [Importar equipos desde CSV](#) para añadirlos todos de una vez.

Para el detalle de cada campo, consulta la [referencia de Equipos](#).

¿Cómo importo equipos desde un archivo CSV?

Añade muchos equipos a la vez importando un archivo en lugar de crearlos uno a uno.

Antes de empezar

- Necesitas un rol de Agencia o Administrador
- El evento debe estar detenido
- Un archivo CSV con los datos de tus equipos (consulta el formato más abajo)

Pasos

1. Abre tu evento → pestaña **Teams**.
2. Haz clic en **Import**.
3. Selecciona tu archivo CSV.
4. Revisa los equipos importados en la lista.

Formato CSV

El archivo debe contener un equipo por fila con el nombre del equipo. Consulta la página de importación para el formato exacto de columnas esperado.

Resultado

Todos los equipos del archivo aparecen en la pestaña Teams. Puedes editar cualquier equipo individualmente tras la importación para asignar rutas, alianzas o subir fotos.

Si algo sale mal: Si algunas filas fallan, comprueba si hay caracteres especiales o campos vacíos en tu CSV. Corrige el archivo e inténtalo de nuevo — la importación no crea duplicados si el mismo número de equipo ya existe.

Para añadir equipos manualmente, consulta [Añadir equipos](#).

¿Cómo envío un mensaje a un equipo?

Envía un mensaje de texto al dispositivo de un equipo específico durante un evento en directo. Úsalos para dar pistas, anunciar cambios o comunicarte con un equipo perdido.

Antes de empezar

- El evento debe estar **en ejecución**
- Necesitas un rol de Agencia o Administrador

Pasos

1. Abre tu evento → pestaña **Teams**.
2. Busca el equipo al que quieras enviar el mensaje.
3. Haz clic en la acción de mensaje de ese equipo.
4. Escribe tu mensaje.
5. Haz clic en **Send**.

Resultado

El mensaje aparece en el dispositivo del equipo en tiempo real. Lo ven como una notificación en la app MooveTeam.

CONSEJO

También puedes enviar gadgets (bromas) a los equipos desde esta misma interfaz — selecciona un tipo de gadget en lugar de escribir un mensaje de texto.

NOTA

Los mensajes quedan registrados y aparecen en el informe del evento cuando este termina. Todo lo que envíes queda grabado.

¿Cómo gestiona un dispositivo averiado?

El teléfono de un equipo se ha bloqueado, se ha quedado sin batería o ha perdido la conexión durante el evento. Esto es lo que hay que hacer.

La buena noticia

Todo el progreso del juego se guarda en el servidor, no en el dispositivo. El equipo no pierde su puntuación, fotos ni retos completados.

Pasos

1. Pide al equipo que reinicie la app MooveTeam en su teléfono.
2. La app se reconecta automáticamente y carga el estado actual del equipo.
3. Si la app no puede reconnectarse, pide al equipo que escanee el código QR de nuevo desde la pestaña Teams → subpestana QR Code. Esto vuelve a registrar su dispositivo.

Si el dispositivo está completamente inutilizable

Si el teléfono no se puede recuperar (pantalla rota, batería agotada, daños por agua):

1. Consigue un teléfono de repuesto.
2. Instala la app MooveTeam.
3. Escanea el código QR del equipo desde la pestaña Teams.
4. El nuevo dispositivo retoma donde lo dejó el anterior.

Resultado

El equipo continúa jugando con todo su progreso anterior intacto.

ⓘ NOTA

Solo un dispositivo puede estar activo por equipo a la vez. Escanear el código QR en un nuevo dispositivo desactiva automáticamente el anterior.

💡 CONSEJO

Para eventos importantes, ten uno o dos teléfonos de repuesto listos como respaldo.

¿Cómo creo un reto?

Añade un nuevo reto (prueba) a tu evento para que los equipos lo completen.

Antes de empezar

- Necesitas un rol de Agencia o Administrador
- El evento debe estar detenido
- Ten claro qué tipo de reto quieras (consulta [Elegir el tipo adecuado](#) si no estás seguro)

Pasos

1. Abre tu evento → pestaña **Challenges**.
2. Haz clic en **New**.
3. Selecciona un tipo de reto en el desplegable (Questions, Photo/Video, Puzzle, Hints, etc.).
4. Rellena los campos comunes:

Campo	Qué introducir
Name	Título del reto (“History Quiz”, “Team Selfie”)
Question / Description	El texto de la instrucción o la pregunta
Points	Cuántos puntos vale (usa 0 para pistas)
Location	Coordenadas GPS – escribe una dirección o haz clic en el mapa

5. Rellena los campos específicos del tipo (respuestas para preguntas, límite de tiempo para fotos, dificultad para puzzles, etc.).
6. Haz clic en **Save**.

Resultado

El reto aparece en la lista de la pestaña Challenges y el contador del panel lateral se actualiza. El reto ya está disponible para asignarlo a rutas.

Si algo sale mal: “Editing is not allowed while the event is active” significa que el evento está en ejecución. Detenlo primero, y luego crea el reto.

 CONSEJO

- El mapa se centra por defecto en la ubicación del evento. Haz clic en el mapa para colocar el reto en otro punto.
- Los retos de foto/vídeo tienen un límite de tiempo: 60 segundos para cuentas Premium, 20 segundos para las estándar.
- Las pistas tienen 0 puntos por defecto — son informativas, no puntuables.

¿No sabes qué tipo elegir? Consulta [Elegir el tipo de reto adecuado](#). Para el detalle de cada campo por tipo, consulta la [referencia de Retos](#).

¿Cómo elijo el tipo de reto adecuado?

MooveTeam tiene 14 tipos de reto. Aquí te explicamos cómo elegir el correcto según lo que quieras que hagan los jugadores.

Guía rápida de decisión

“Quiero que los jugadores respondan una pregunta.” → Usa **Questions**. Permite respuestas de opción múltiple (A/B/C/D) y texto libre.

“Quiero que los jugadores hagan una foto o un vídeo.” → Usa **Picture / Video**. Se puntúan manualmente después del evento.

“Quiero mostrar información a los jugadores sin pedirles nada.” → Usa **Hints**. Sin puntuación — solo texto, imágenes o vídeo. Ideal para mensajes de bienvenida, narración de historia o instrucciones.

“Quiero que los jugadores hagan algo físico.” → Usa **Physical Activity**. Dales una instrucción (hacer un baile en equipo, mantener una pose) y opcionalmente pide una foto como prueba.

“Quiero que se reproduzca un vídeo cuando lleguen.” → Usa **Geolocated Video**. El vídeo se reproduce automáticamente cuando el equipo alcanza la ubicación GPS.

“Quiero un minijuego.” → Elige según el juego:

Si quieres...	Usa
Un puzzle de piezas	Puzzle
Un juego de adivinar palabras con pistas	Guess the Word
El ahorcado clásico	Hangman
Un juego de memoria por parejas	Find the Pairs
Un juego de asociación de palabras	Related Words
Un juego basado en la suerte	Slot Machine

“Quiero realidad aumentada.” → Usa **AR Shell**. Los jugadores buscan objetos virtuales usando su cámara.

“Quiero que los jugadores identifiquen una canción.” → Usa **Guess the Song**. Sube un clip de audio y configura las opciones de respuesta.

“Quiero interacción robótica.” → Usa **Robots**. Para eventos con robots programables.

Diferencias en la puntuación

La mayoría de tipos se puntúan automáticamente — la app sabe si la respuesta es correcta. Dos tipos requieren puntuación manual:

Puntuación automática	Requieren puntuación manual
Questions (opción múltiple), Puzzle, Guess the Word, Hangman, Find the Pairs, Related Words, Slot Machine, AR Shell, Guess the Song, Robots, Physical Activity, Geolocated Video	Picture / Video, Questions (texto libre)

Si usas retos de foto o texto libre, planifica tiempo después del evento para revisar y puntuar las respuestas.

Combinación recomendada

Un buen evento mezcla 3–4 tipos para mantener el interés de los equipos:

- Empieza con un **Hint** (mensaje de bienvenida)
- Añade varias **Questions** (la columna vertebral)
- Incluye 2–3 retos de **Photo** (creatividad del equipo)
- Añade 1–2 **minijuegos** para dar variedad (Puzzle, Hangman o Find the Pairs)

Para la referencia detallada de campos de cada tipo, consulta la [referencia de tipos de reto](#).

¿Cómo importo retos de otro evento?

Copia retos de un evento existente a tu evento actual. Esto ahorra tiempo cuando reutilizas contenido entre eventos.

Antes de empezar

- Necesitas un rol de Agencia o Administrador
- El evento debe estar detenido
- El evento de origen (el que tiene los retos que quieras) debe existir en tu cuenta

Pasos

1. Abre tu evento → pestaña **Challenges**.
2. Haz clic en **Import Challenges from other events**.
3. Selecciona el evento de origen en la lista.
4. Elige qué retos importar.
5. Confirma la importación.

Resultado

Los retos seleccionados se copian a tu evento con toda su configuración — tipo, texto de la pregunta, respuestas, puntos, coordenadas GPS e imágenes. Los originales en el evento de origen no se modifican.

CONSEJO

Combina esto con [Copiar un evento](#) para un flujo de trabajo diferente. Copiar duplica el evento entero; importar te permite seleccionar retos específicos de varios eventos.

NOTA

Los retos importados pueden necesitar un ajuste de coordenadas GPS si el nuevo evento está en una ubicación diferente.

¿Cómo configuro las rutas?

Las rutas definen qué retos ve cada equipo y en qué orden. Diferentes rutas para diferentes equipos evitan aglomeraciones y crean variedad.

Antes de empezar

- Necesitas un rol de Agencia o Administrador
- El evento debe estar detenido
- Deberías haber creado los retos previamente

Pasos

1. Abre tu evento → pestaña **Routes**.
2. Haz clic en **New**.
3. Introduce un nombre para la ruta (p. ej., “Ruta A – Barrio Gótico”).
4. Guarda.
5. En la página de detalle de la ruta, asigna retos a esta ruta desde la lista de retos disponibles.
6. Ordena los retos:
 - Arrastra y suelta para reordenar manualmente, o
 - Haz clic en **Sort by nearest distance** para ordenarlos por proximidad geográfica (un recorrido lógico a pie)
7. Para cada reto de la ruta, configura su visibilidad:
 - **Always visible** – el icono se muestra en el mapa desde el inicio
 - **Never show** – oculto hasta que se active al completar un reto anterior
 - **Launch next challenge** – completar este abre automáticamente el siguiente
8. Repite para rutas adicionales.
9. Ve a la pestaña **Teams** y asigna cada equipo a una ruta.

Resultado

Cada equipo sigue su ruta asignada — solo ven los retos de su ruta, en el orden que has definido.

CONSEJO

Crea al menos 2 rutas para eventos con más de 5 equipos. Esto distribuye los equipos por el mapa. Puedes usar los mismos retos en varias rutas pero en diferente orden.

Si algo sale mal: Si un equipo reporta retos que no aparecen, comprueba que su ruta incluye los retos esperados y que el equipo está asignado a la ruta correcta.

Para el detalle de cada campo, consulta la [referencia de Rutas](#).

¿Cómo configuro los segmentos?

Los segmentos dividen tu evento en fases o niveles. Los equipos deben completar una fase antes de que se desbloquee la siguiente.

Antes de empezar

- Necesitas un rol de Agencia o Administrador
- El evento debe estar detenido
- Deberías haber creado los retos previamente
- Los segmentos son opcionales — omite este paso si todos los retos deben estar disponibles desde el inicio

Pasos

1. Abre tu evento → pestaña **Segments**.
2. Haz clic en **New**.
3. Rellena:
 - **Name** — el nombre del segmento (“Fase 1: Exploración”, “Fase 2: Investigación”)
 - **Order** — la posición en la secuencia (1, 2, 3...)
 - **Image** — imagen de la galería opcional para representar el segmento
4. Guarda. Repite para cada segmento.
5. Ve a la pestaña **Challenges**. Edita cada reto y asignalo a un segmento.
6. Configura qué retos desencadenan la progresión — en ciertos retos, establece “Change to segment” con el número del siguiente segmento.
7. Ve a la pestaña **Teams**. Configura el **Initial Segment** de cada equipo (normalmente el Segmento 1).

Cómo funciona

- Los equipos empiezan en su segmento inicial y solo ven los retos de ese segmento.
- Cuando un equipo completa un reto que desencadena un cambio de segmento, se desbloquea el siguiente segmento.
- Los retos de segmentos anteriores permanecen completados pero aparecen los nuevos.

Resultado

Tu evento tiene una progresión estructurada: los equipos avanzan por fases a medida que completan retos clave.

Función Premium: Los segmentos dinámicos pueden desbloquearse en función del tiempo, la puntuación o la recolección de objetos específicos — no solo al completar retos activadores.

Si algo sale mal: Si los equipos están bloqueados y no pueden avanzar, puedes reasignarlos manualmente a un segmento diferente desde la vista de seguimiento de segmentos durante el evento en directo.

Para el detalle de cada campo, consulta la [referencia de Segmentos](#).

¿Cómo inicio un evento?

Lanza tu evento para que los equipos puedan conectarse y jugar. Puedes iniciar en modo demo gratuito o en modo real (que consume créditos).

Antes de empezar

- Necesitas un rol de Agencia o Administrador
- El evento debería tener equipos, retos y rutas configurados
- Para el modo real: suficientes créditos en la cuenta de tu empresa

Iniciar en modo demo (gratuito)

1. Ve a la lista de **Events**.
2. Haz clic en el botón verde **Start** en la fila de tu evento.
3. En la página de confirmación, selecciona la pestaña **Demo**.
4. Haz clic en **Start**.

El modo demo es gratuito, ilimitado y tiene un límite de 2 equipos. Úsallo para probar todo antes del evento real.

Iniciar en modo real (consume créditos)

1. Ve a la lista de **Events**.
2. Haz clic en el botón verde **Start**.
3. Selecciona la pestaña **Real Game**.
4. Revisa el cálculo de créditos:
 - Tu saldo de créditos
 - Número de equipos participantes (cada uno cuesta 1 crédito)
 - Equipos staff (gratuitos)
 - Créditos restantes tras la deducción

⚠ SI EL EVENTO SE EJECUTÓ ANTERIORMENTE, EXPORTA TUS DATOS ANTES DE HACER CLIC EN START

Iniciar elimina permanentemente todos los resultados anteriores, posiciones GPS, fotos y registros de dispositivos. No se puede deshacer.

5. Haz clic en **Accept sale and play** (esto deduce créditos de tu saldo — no es un cargo a tarjeta de crédito).

Resultado

El evento está ahora en ejecución. Los equipos pueden conectarse mediante códigos QR o enlaces de activación. El panel de seguimiento está disponible para la monitorización.

CONSEJO

Ejecuta siempre una demo primero. No tiene coste y detecta errores de configuración antes de que lleguen los participantes reales.

Para el recorrido completo, consulta [Ejecuta tu primer evento](#).

¿Cómo hago el seguimiento de equipos en vivo?

Monitoriza equipos en tiempo real durante un evento en marcha: ve quién está en cada lugar, quién ha completado qué y quién necesita ayuda.

Antes de empezar

- El evento debe estar en marcha
- Necesitas rol de Agency o Admin

Pasos

1. Ve a la lista de **Events**.
2. Usa el menú desplegable de la fila del evento para acceder al panel de seguimiento.

Qué verás

El rastreador muestra cada reto del evento con datos de completado en tiempo real:

Información	Qué indica
Challenge list	Cada reto con su tipo y valor en puntos
Completion ratio	Cuántos equipos completaron cada reto (p. ej., “3 / 10”)
Teams pending	Cuántos equipos aún no han intentado cada reto
Per-team stats	Distancia recorrida, retos completados, tiempo transcurrido

Filtrar la vista

Usa las pestañas de la parte superior para filtrar:

- **All tracker** — ver todo
- **Word** — solo retos de tipo palabra/texto
- **Power Scoring** — interfaz de puntuación manual para retos de foto y texto libre

Seguimiento por segmentos

Si el evento usa segmentos, la vista de seguimiento por segmentos muestra en qué segmento se encuentra cada equipo. Puedes reasignar manualmente un equipo a un segmento diferente si se ha quedado bloqueado.

Mostrar resultados en pantalla

Para eventos presenciales, comparte estas visualizaciones públicas (no requieren inicio de sesión):

- **Control Panel** — clasificación en vivo en un proyector o TV
- **Photo Slideshow** — presentación rotatoria de fotos enviadas

Usa **Suspend Scoring** para ocultar temporalmente la clasificación antes de una ceremonia de revelación final. Los resultados siguen acumulándose, simplemente no se muestran.

CONSEJO

Asigna a un compañero el rol Viewer para que pueda ver el panel de seguimiento sin poder modificar nada.

¿Cómo puntuo los retos de foto?

Los retos de foto y vídeo no se puntuán automáticamente: revisas cada envío y asignas puntos. Las respuestas de texto libre también requieren puntuación manual.

Antes de empezar

- Necesitas rol de Agency o Admin
- El evento tiene resultados (en marcha o detenido)

Puntuar fotos (método en línea)

1. Abre los resultados del evento (lista de Events → desplegable de fila → **Results**).
2. Busca los resultados de foto que muestran **0 points**.
3. Haz clic en el campo de puntos directamente en la tabla.
4. Escribe la puntuación que quieras otorgar.
5. Haz clic en **Save**. El cambio se guarda al instante.

Encontrar todas las fotos sin puntuar

Cambia a la vista **Photos without score** para filtrar la lista de resultados y ver solo los envíos de foto sin puntuar. Revísalos uno por uno.

Puntuar respuestas de texto libre

1. Desde la lista de resultados, haz clic en el enlace a **Score free text questions**.
2. Verás la respuesta de cada equipo junto a la pregunta formulada.
3. Lee la respuesta y escribe una puntuación.
4. Haz clic en **Send** para cada fila.

Resultado

Las puntuaciones se actualizan inmediatamente y la clasificación de equipos refleja los nuevos totales en tiempo real.

CONSEJO

Puedes puntuar durante el evento (mientras los equipos siguen jugando) o después de que termine. Puntuar durante el evento añade emoción: los equipos ven cómo cambia su posición en tiempo real.

 CONSEJO

Establece criterios de puntuación claros antes de que empiece el evento. Para un reto de foto de 200 puntos, decide de antemano qué merece 200 (perfecto), 100 (aceptable) o 50 (esfuerzo mínimo).

¿Cómo detengo un evento?

Finaliza un evento en ejecución y conserva todos los resultados para informes y exportación.

Antes de empezar

- El evento debe estar actualmente en ejecución
- Necesitas un rol de Agencia o Administrador

⚠ NO PULSES RESTART PARA FINALIZAR UN EVENTO

Reiniciar elimina permanentemente todos los datos. No se puede deshacer. Usa **Stop** para conservar los resultados.

Acción	Qué hace	Cuándo usarla
Stop	Finaliza el evento. Todos los datos se conservan.	El evento ha terminado. Quieres los resultados.
Restart	Borra todo y empieza de nuevo. Todos los datos se destruyen.	Quieres deliberadamente empezar de cero.

Pasos

1. Accede a la función de detención desde la interfaz de administración de tu evento.
2. Revisa la confirmación que muestra:
 - Número de posiciones GPS registradas
 - Número de resultados registrados
 - Si hay trabajos en segundo plano aún procesándose
3. Haz clic en **Stop**.

Resultado

El evento se detiene inmediatamente. Todos los datos se conservan — resultados, fotos, trazas GPS y mensajes. Ahora puedes generar informes y exportar todo.

ⓘ NOTA

No puedes editar retos, equipos o rutas mientras el evento está en ejecución. Detener el evento desbloquea la edición. Si necesitas corregir algo durante un evento en directo, detenlo, haz el cambio e inícialo de nuevo (pero ten en cuenta que iniciar borra los resultados).

¿Cómo soluciono problemas de GPS?

El GPS es la mecánica principal: los retos se activan cuando los jugadores caminan cerca de ellos. Cuando el GPS no funciona, toda la experiencia se rompe. Aquí verás cómo diagnosticarlo y solucionarlo.

Problema: El reto no se activa cuando el equipo está en la ubicación

Comprueba las coordenadas. Abre el reto en la pestaña Challenges y verifica que el pin GPS está donde crees. Un error común: el pin está en el lado equivocado de la calle o en un edificio diferente.

Comprueba la ruta. Asegúrate de que el reto está asignado a la ruta del equipo. Si el reto no está en su ruta, no lo verán.

Comprueba el dispositivo. Pide al equipo que:

1. Se asegure de que los Servicios de Ubicación están activados para la app MooveTeam
2. Se sitúe al aire libre — el GPS funciona mal en interiores, cerca de edificios altos o bajo tierra
3. Espere 10–20 segundos — el GPS necesita tiempo para fijar una posición
4. Cierre y vuelva a abrir la app

Comprueba el método de activación. Si el reto usa activación por código QR o baliza Bluetooth (no GPS), el equipo necesita escanear un código o estar cerca de una baliza, no solo en la ubicación GPS.

Problema: La posición del equipo es incorrecta en el mapa de seguimiento

La precisión del GPS varía según el dispositivo y el entorno. Los cañones urbanos (calles estrechas entre edificios altos), espacios interiores y áreas subterráneas pueden desplazar las posiciones entre 10 y 50 metros.

Solución: No hay solución para la imprecisión del GPS — es una limitación del hardware. Diseña tu evento teniendo esto en cuenta:

- Coloca los retos en áreas abiertas cuando sea posible
- Deja al menos 20–30 metros entre retos cercanos
- Para eventos Indoor, usa activación por código QR o baliza Bluetooth en lugar de GPS

Problema: “Allow players to click map icons” está desactivado pero el equipo no puede llegar al reto

Si esta opción está desactivada (el valor por defecto), los equipos deben caminar físicamente hasta la ubicación del reto. Si la ubicación es inaccesible (dentro de un edificio privado, al otro lado de un río), el equipo no puede completarlo.

Solución: Puedes:

- Mover el pin del reto a una ubicación accesible, o
- Activar “Allow players to click map icons” en la configuración de la pestaña Event (esto permite a los equipos tocar el mapa en lugar de caminar hasta allí)

Problema: No aparecen datos de GPS en el panel de seguimiento

Comprueba que el evento está en marcha. Los datos de GPS solo se acumulan mientras el evento está activo.

Comprueba que los equipos se han conectado. Los equipos deben abrir la app MooveTeam y unirse al evento. Si ningún equipo se ha conectado, no hay datos de GPS.

Comprueba los permisos del dispositivo. La app MooveTeam necesita permiso de Servicios de Ubicación. Si un equipo lo denegó, la app no puede enviar posiciones GPS.

CONSEJO

Para eventos Indoor donde el GPS no es fiable, considera usar códigos QR o balizas Bluetooth como método de activación principal en lugar de la proximidad GPS.

¿Cómo exporto los resultados?

Descarga todos los resultados del evento como un libro de Excel para tu cliente o tus registros.

Antes de empezar

- Necesitas rol de Agency o Admin
- El evento debe tener al menos un resultado (un equipo completó al menos un reto)
- El evento puede estar en marcha o detenido

Pasos

1. Ve a la lista de **Events**.
2. Haz clic en la flecha desplegable de la fila del evento.
3. Haz clic en **Export results**.
4. Se descarga un archivo ZIP a tu ordenador.

Qué obtienes

El ZIP contiene un libro de Excel con:

- **Results sheet** — una fila por cada respuesta de reto de cada equipo. Columnas: Team, Challenge Number, Challenge Title, Correct Answer, Team's Answer, Points, Date/Time, Photo
- **Per-team photo sheets** — una hoja por equipo llamada “Images of Team: {nombre}” con todas las fotos enviadas incrustadas

Informes (alternativa)

Si prefieres un informe formateado en lugar de datos en bruto:

- **Report** (desde el desplegable de fila) — resumen completo del evento con totales por alianza, clasificación de equipos, distancias GPS, detalle por equipo, inventario de gadgets y registro de mensajes. Diseñado para imprimir.
- **Distances report** — solo los datos de movimiento GPS (distancia recorrida, tiempo en movimiento) por equipo.

Resultado

Tienes un registro completo del evento — cada respuesta, cada puntuación, cada foto — listo para compartir con tu cliente o archivar.

Si la exportación falla: “No results” significa que ningún equipo completó ningún reto. Ejecuta el evento o verifica que existen resultados en la lista de resultados.

Para el flujo completo post-evento, consulta [Resultados y exportación](#).

¿Cómo exporto las fotos?

Descarga todas las fotos enviadas por los equipos durante el evento. A diferencia de la exportación Excel, la exportación de fotos se ejecuta como tarea en segundo plano y envía enlaces de descarga por correo electrónico.

Antes de empezar

- Necesitas rol de Agency o Admin
- El evento debe tener resultados de retos de foto

Pasos

1. Ve a la lista de **Events**.
2. Haz clic en la flecha desplegable de la fila del evento.
3. Accede a la página de exportación de fotos.
4. Revisa la lista de correos: las direcciones de correo de tu empresa están rellenadas previamente. Edítalas si es necesario (separadas por comas).
5. Haz clic en **Export**.

Qué ocurre a continuación

La exportación de fotos no se descarga al instante. Se ejecuta en segundo plano porque los eventos pueden tener cientos o miles de fotos.

1. La página confirma que la tarea de exportación se ha puesto en cola.
2. Puedes consultar el estado de la tarea en la misma página: **Pending → Processing → Done**.
3. Al completarse, todas las direcciones de correo indicadas reciben un mensaje con enlaces de descarga.
4. Haz clic en los enlaces para descargar las fotos.

Importante: los enlaces de descarga caducan

Los enlaces de descarga son válidos durante **4 días**. Después dejan de funcionar y tendrás que ejecutar la exportación de nuevo. Guarda los archivos en tu ordenador en cuanto recibas el correo.

Resultado

Todas las fotos del evento están descargadas y guardadas. Inclúyelas en el entregable para tu cliente junto con la [exportación Excel](#) y el [informe](#).

 CONSEJO

Si solo necesitas unas fotos concretas, puedes verlas y guardarlas individualmente desde la lista de resultados (haz clic en la miniatura de la foto para ver la imagen a tamaño completo).

¿Cómo gestiona los créditos?

Los créditos son la moneda de Moove80: gastas 1 crédito por dispositivo al ejecutar un evento real. Aquí verás cómo consultar tu saldo y entender las transacciones de créditos.

Consultar el saldo de créditos

1. Haz clic en tu nombre (esquina superior derecha) para abrir el menú de usuario.
2. Haz clic en **Credits** (o **Accounting**).
3. Verás tu historial de transacciones:

Columna	Qué significa
Date	Cuándo ocurrió la transacción
Concept	Para qué fue (nombre del evento, número de equipos o descripción de la compra)
Quantity	Créditos añadidos (+) o consumidos (-)
Balance	Total acumulado después de esta transacción

Cómo se consumen los créditos

- **Modo Real Game:** 1 crédito por equipo participante por evento. Los equipos Staff son gratuitos.
- **Modo Demo:** Gratuito. No se consumen créditos. Demos ilimitadas.
- **Crear eventos:** Gratuito. No se necesitan créditos hasta que inicias un evento real.

¿Cómo obtengo más créditos?

Las compras de créditos las gestiona tu gestor de cuenta o administrador. Los créditos se compran en paquetes — los paquetes más grandes cuestan menos por crédito. Los créditos no caducan.

Si tienes un **código de descuento**, canjéalo desde la pestaña Customer en My Data.

Resultado

Siempre conoces tu saldo de créditos y cómo se han gastado.

CONSEJO

Los equipos Staff no consumen créditos. Usa equipos Staff para los coordinadores del evento que necesitan monitorizar desde la app sin competir.

 CONSEJO

El modo Demo es gratuito e ilimitado. Prueba tu evento a fondo en modo demo antes de gastar créditos en una ejecución real.

Para más detalles sobre el sistema de créditos, consulta [La plataforma — Créditos](#).

¿Cómo cambio mi contraseña?

Actualiza tu contraseña de Moove80.

Antes de empezar

- Debes haber iniciado sesión
- Debes conocer tu contraseña actual

Pasos

1. Haz clic en tu nombre (esquina superior derecha) para abrir el menú de usuario.
2. Haz clic en **Change Password**.
3. Introduce tu **contraseña actual**.
4. Introduce tu **nueva contraseña** (mínimo 6 caracteres).
5. Introduce la nueva contraseña otra vez para **confirmar**.
6. Haz clic en **Change Password**.

Resultado

Tu contraseña se ha actualizado. Usa la nueva contraseña la próxima vez que inicies sesión.

Si algo va mal:

- “Current password is incorrect” — has escrito la contraseña actual incorrectamente. Intentalo de nuevo.
- ¿Has olvidado tu contraseña actual? Ve a la página de inicio de sesión y haz clic en **Forgot Your Password?** para restablecerla por correo electrónico.

¿Cómo subo imágenes a la galería?

La galería es tu biblioteca de imágenes compartida. Todo lo que subas aquí — fotos, logotipos, ilustraciones — está disponible en todos tus eventos para retos, segmentos y branding.

Antes de empezar

- Necesitas rol de Agency o Admin
- Las imágenes deben estar en formato PNG o JPG, máximo 3 MB cada una

Subir imágenes

1. Haz clic en **Gallery** en la barra superior.
2. Arrastra archivos a la zona de subida, o haz clic en ella para explorar tu ordenador.
3. Las imágenes se suben y aparecen como miniaturas.

Las imágenes de más de 1500 píxeles se redimensionan automáticamente. Los originales se conservan.

Recortar una imagen

1. Haz clic en una miniatura para seleccionarla.
2. Elige una proporción de recorte: **3:4** (rectangular), **1:1** (cuadrado) o **Icon** (tamaño de ícono pequeño).
3. Arrastra el cuadro de recorte para seleccionar el área deseada.
4. Haz clic en **Crop**.

El recorte crea una nueva imagen en la galería — el original no se modifica.

Renombrar una imagen

Haz clic en el texto de descripción bajo cualquier miniatura. Escribe un nuevo nombre. Se guarda automáticamente.

Eliminar una imagen

Haz clic en el ícono de papelera de la miniatura.

- Si la imagen no se usa en ningún sitio, se elimina.
- Si la imagen está en uso por retos, segmentos o eventos, se mostrará una advertencia. **Force Delete** la elimina de todas partes — esto afecta a eventos en vivo si la imagen estaba en uso.

Resultado

Tus imágenes están en la galería y disponibles para usar en cualquier evento.

PELIGRO

Force Delete elimina la imagen de todos los retos y eventos que la usan. Úsalo solo si estás seguro.

CONSEJO

Sube las imágenes específicas del evento (fotos de equipo, ilustraciones de retos) antes de crear los retos. Tener las imágenes listas en la galería agiliza la configuración de retos.

¿Cómo configuro el correo (SMTP)?

Configura un servidor de correo personalizado para que Moove80 envíe notificaciones, resultados y enlaces de exportación de fotos desde la dirección de correo de tu empresa.

Antes de empezar

- Necesitas rol de Agency o Admin
- Necesitas las credenciales de tu servidor SMTP (dirección del servidor, puerto, usuario, contraseña)
- Proveedores comunes: Gmail (`smtp.gmail.com`, puerto 587), Outlook (`smtp.office365.com`, puerto 587)

Pasos

1. Haz clic en tu nombre en la esquina superior derecha para abrir el menú de usuario.
2. Haz clic en **Mail Settings**.
3. Rellena los campos:

Campo	Qué introducir	Ejemplo
SMTP server address	Nombre de host de tu servidor de correo	<code>smtp.gmail.com</code>
Port	Puerto SMTP (587 para TLS, 465 para SSL)	587
User name	Tu usuario de correo	<code>events@yourcompany.com</code>
Password	Tu contraseña de correo (se almacena cifrada)	—
From	La dirección de remitente que verán los destinatarios	<code>events@yourcompany.com</code>

4. En el campo **Send test mail to address**, escribe tu propia dirección de correo.
5. Haz clic en **Save**.
6. Comprueba tu bandeja de entrada para el correo de prueba. Si llega, la configuración es correcta.

Si algo va mal:

- No se recibe el correo de prueba — verifica la dirección del servidor y el puerto. Gmail requiere una contraseña de aplicación si la autenticación en dos pasos está activada.
- “Authentication failed” — comprueba el usuario y la contraseña.
- Los correos van a spam — pide a tu equipo de TI que añada registros SPF/DKIM para el dominio del remitente.

Resultado

Todos los correos de la plataforma (notificaciones, entrega de resultados, enlaces de exportación de fotos) se envían ahora desde la dirección configurada. Esta configuración es por empresa — afecta a todos los usuarios de tu cuenta de empresa.

Para detalle a nivel de campo, consulta [Referencia de Mail Settings](#).

¿Cómo configuro PhotoCall?

Crea una experiencia de fotomatón con tu marca para tu evento. Los participantes se hacen fotos en un iPad que se suben en tiempo real y se pueden compartir por correo con tu branding.

Antes de empezar

- Necesitas rol de Agency o Admin
- Imágenes de marco y fondo preparadas (formato PNG, máximo 1 MB cada una)
- Un administrador debe autorizar la compra antes de que los iPads puedan empezar a capturar

Pasos

Crear la configuración de PhotoCall

1. Abre el menú de usuario (esquina superior derecha) y navega a **PhotoCall**.
2. Haz clic en **New**.
3. Rellena los campos:

Campo	Qué introducir
Name	Un nombre para mostrar (p. ej., “Gala Empresa 2026”)
Email Subject	Asunto del correo enviado con las fotos del participante (opcional)
Email Body	Cuerpo del correo con tu marca — admite texto enriquecido (opcional)
Twitter Text	Texto prellenado para compartir en Twitter (opcional)
Facebook Text	Texto prellenado para compartir en Facebook (opcional)

4. Haz clic en **Save**.

Subir imágenes de marca

1. En la página de edición de PhotoCall, haz clic en **Add Images**.
2. Sube una imagen de **Frame** — esta se superpone encima de cada foto.
3. Sube una imagen de **Background** — esta aparece detrás de la foto.
4. Las imágenes subidas aparecen como miniaturas. Haz clic en **Delete** en cualquier miniatura para eliminarla.

CONSEJO

Hay dos plantillas de ejemplo disponibles (marco y fondo estándar). Úsalas como punto de partida para tus diseños.

Comprar una licencia

1. En la página de edición de PhotoCall, haz clic en **Purchase**.
2. Establece la **Start Date** y la **End Date** para el evento.
3. Establece el **Number of iPads** autorizados para capturar fotos.
4. Haz clic en **Save**.

PELIGRO

Las compras nuevas comienzan como no autorizadas. Un administrador debe autorizar la compra antes de que los iPads puedan registrarse. Contacta con el administrador de tu cuenta.

Monitorizar la galería en vivo

Durante el evento, abre el enlace **Gallery** desde la tabla de ventas en la página de edición de PhotoCall. La galería se actualiza automáticamente cada 60 segundos, mostrando las nuevas fotos a medida que se capturan.

El enlace **Emails** muestra todas las direcciones de correo de los participantes recogidas durante la sesión — usa esto para comunicaciones de seguimiento.

Si algo va mal:

- El iPad no puede registrarse — comprueba que la compra ha sido autorizada y que hay plazas de iPad disponibles.
- Las fotos no aparecen — verifica que las fechas de la compra incluyen el día de hoy y que la URL de la galería es correcta.
- No puedes eliminar el PhotoCall — elimina primero todas las compras vinculadas.

Resultado

Tu PhotoCall está configurado con marcos de marca, una licencia comprada y una galería en vivo lista para el día del evento.

Para detalle a nivel de campo, consulta la [referencia de PhotoCall](#).

¿Cómo configuro escenas de RA?

Crea escenas de realidad aumentada que superponen imágenes, vídeos u objetos 3D sobre marcadores impresos. Asigna estas escenas a retos de tipo RA en tus eventos.

Antes de empezar

- Necesitas rol de Agency o Admin
- Al menos una imagen subida a la [Galería](#) para usar como marcador
- Para escenas 3D: un objeto 3D subido a Gallery 3D
- Para escenas de vídeo: un vídeo subido vía **Characters** (menú de usuario → Characters — la biblioteca de vídeos y avatares, separada de la Galería de imágenes)

Pasos

Crear una escena

1. Abre el menú de usuario (esquina superior derecha) y haz clic en **AR Scenes**.

2. Haz clic en **New**.

3. Rellena los campos:

Campo	Qué introducir
Scene Name	Un nombre descriptivo (p. ej., “Dragón en la Plaza”)
Image to Augment	Selecciona la imagen del marcador desde tu Galería — esta es la imagen impresa a la que los participantes apuntan su cámara
Type of Augmentation	Elige: Image, Video o 3D Object
Width in cm	El ancho físico del marcador impreso (8–200 cm)

4. Según el tipo de aumentación, rellena el campo de contenido correspondiente:

- **Image** → Selecciona una imagen de superposición desde la Galería
- **Video** → Selecciona un vídeo desde **Characters** (menú de usuario → Characters)
- **3D Object** → Selecciona un modelo desde Gallery 3D

5. Opcionalmente ajusta **Transform Scale**, **Position** y **Rotation** para afinar la colocación.

6. Haz clic en **Save**.

Asignar a un reto

1. Ve a tu evento → pestaña **Challenges**.
2. Crea o edita un reto de tipo **AR Shell**.
3. En la configuración del reto, selecciona la escena que creaste.
4. Guarda el reto.

Cuando los participantes apunten su cámara a la imagen del marcador durante el evento, el contenido de RA aparecerá superpuesto sobre ella.

Si algo va mal:

- El contenido de RA aparece con un tamaño incorrecto — verifica que “Width in cm” coincide con el tamaño real del marcador impreso. Un valor incorrecto causa errores de escala.
- Error “No marker image” — sube al menos una imagen a la Galería primero y después vuelve a AR Scenes.
- La escena no aparece en la configuración del reto — las escenas tienen ámbito de empresa. Verifica que estás editando un evento que pertenece a la misma empresa.

Resultado

Tu escena de RA está configurada y asignada a un reto. Los participantes que usen MooveXR o MooveGoXR verán el contenido aumentado cuando apunten la cámara de su dispositivo al marcador.

Para detalle a nivel de campo, consulta el [inventario de AR Scenes](#).

03

Referencia

Referencia completa de cada pantalla, campo y
funcionalidad de la plataforma.

00 - Conceptos de MooveTeam

Guía conceptual de la plataforma MooveTeam y su back-office **Moove80**. Este documento sirve como referencia para entender la terminología, la arquitectura del producto y las relaciones entre sus componentes.

Tabla de contenidos

1. [Qué es MooveTeam](#)
 2. [Ecosistema de productos](#)
 3. [Arquitectura del sistema](#)
 4. [Modelo de negocio y créditos](#)
 5. [MooveGo vs. Classic](#)
 6. [Funcionalidades Premium](#)
 7. [Entidades principales](#)
 8. [Tipos de reto](#)
 9. [Mecánicas de juego](#)
 - L0. [Apps y dispositivos](#)
 - L1. [Casos de uso](#)
 - L2. [Glosario](#)
-

Qué es MooveTeam

MooveTeam es una plataforma SaaS de gamificación basada en GPS que permite a empresas de eventos, agencias de team building, instituciones educativas y marcas crear experiencias interactivas geolocalizadas.

Propuesta de valor

- **Creación gratuita:** Diseñar actividades no tiene coste. Solo se paga cuando se ejecutan con clientes reales.
- **Pago por uso:** Modelo de pago basado en créditos (1 crédito = 1 dispositivo por actividad).
- **Multiformato:** Soporta actividades outdoor, indoor, remotas e híbridas.
- **Multiplataforma:** Apps nativas para iOS y Android, además de apps dedicadas para iPad.
- **Personalizable:** Logos, mapas, temas, skins estacionales y contenido 100% personalizado.

Historia

- **2013:** MooveTeam fundada en Barcelona.

- **2018:** Lanzamiento de MooveGo como spin-off para el mercado turístico.
 - **2023:** Lanzamiento de MooveXR con soporte de realidad aumentada.
 - **2025:** Lanzamiento de MooveGoXR 1.0 para experiencias autoguiadas con RA.
-

Ecosistema de productos

MooveTeam no es una sola app, sino un ecosistema de productos interrelacionados:

MooveTeam (producto principal)

Aspecto	Detalles
Público objetivo	Agencias de eventos, empresas de team building
Modelo	Actividades organizadas con staff en el lugar
Apps	MooveTeam App (iOS/Android), MooveTeam iPad
Back-office	Moove80
Uso típico	Team building corporativo, gymkanas, juegos de escape urbanos

MooveXR

Aspecto	Detalles
Público objetivo	Agencias que buscan incorporar realidad aumentada
Modelo	Actividades organizadas con RA avanzada
Diferenciador	Objetos 3D en formato glb/gltf, escenas RA, visualización nativa de RA
Uso típico	Team building con objetos virtuales, búsquedas del tesoro con RA

MooveGo

Aspecto	Detalles
Público objetivo	Mercado turístico, experiencias autoguiadas
Modelo	Sin staff necesario, autoservicio para el usuario final
Diferenciador	Integración con WooCommerce, venta online directa
Uso típico	Tours autoguiados por la ciudad, visitas turísticas gamificadas

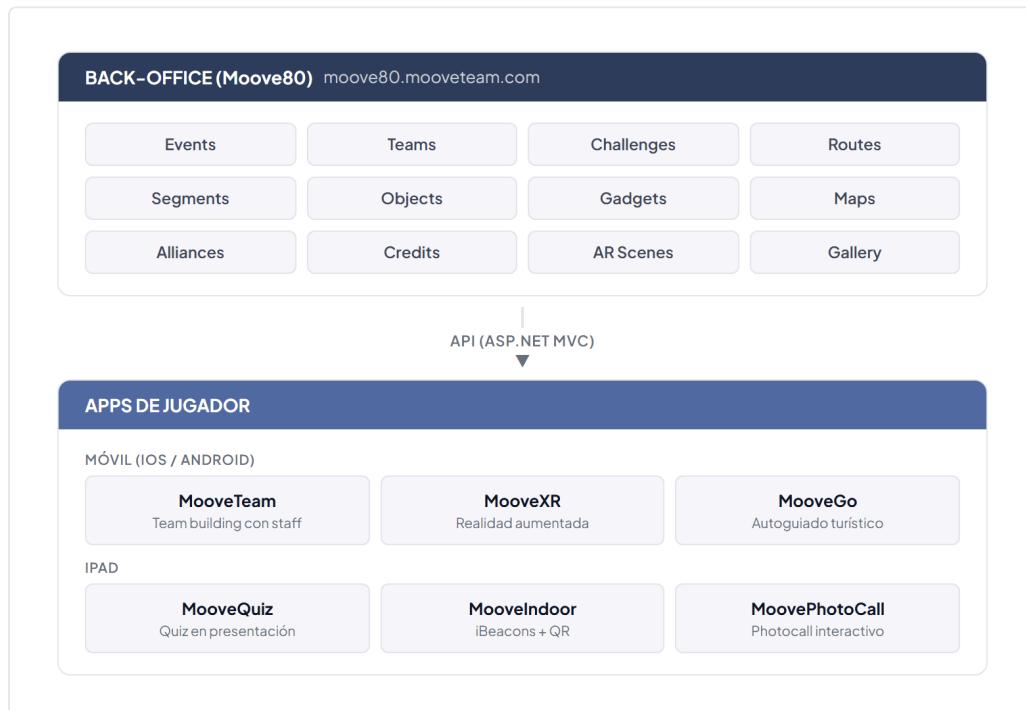
MooveGoXR

Aspecto	Detalles
Público objetivo	Turismo y educación con RA
Modelo	Experiencias autoguiadas con realidad aumentada
Diferenciador	Combina el enfoque autoguiado de MooveGo + las capacidades de RA de MooveXR
Uso típico	Exploración urbana, rutas educativas, experiencias en la naturaleza

Apps complementarias (iPad)

App	Función
MooveQuiz	Actividades tipo concurso, ideales para eventos Indoor
MoovelIndoor	Actividades Indoor sin GPS, usa iBeacons y QR
MoovePhotoCall	Photocall interactivo para eventos

Arquitectura del sistema



Moove80 (Back-Office)

Moove80 es el panel de administración web donde se diseñan, configuran y gestionan todos los eventos.

Desde Moove80 puedes:

- Crear y editar eventos con todas sus entidades
- Gestionar equipos, rutas y retos
- Configurar la personalización visual (logos, mapas, temas)
- Monitorizar eventos en vivo (seguimiento GPS, puntuaciones)
- Gestionar créditos y facturación
- Administrar usuarios, empresas y etiquetas
- Acceder a la galería multimedia (fotos, vídeos, audio)
- Configurar escenas de realidad aumentada
- Exportar resultados y datos

Tecnología

Componente	Tecnología
Back-office	Aplicación web (basada en navegador)
Autenticación	Usuario/contraseña (login basado en formularios)
Mapas	Google Maps (geolocalización, overlays)
Apps	iOS/Android nativas
Formatos 3D	glb/gltf para objetos de RA
Indoor	iBeacons + códigos QR

Modelo de negocio y créditos

Sistema de créditos

MooveTeam funciona con un modelo de **pago por uso** basado en créditos virtuales:

Concepto	Detalles
Coste por crédito	Variable según el pack adquirido (pack más grande = menor precio unitario)
Consumo	1 crédito = 1 dispositivo = 1 actividad
Equivalente team building	1 equipo (hasta 5 jugadores) = 1 iPad = 1 crédito
Equivalente BYOD	1 jugador = 1 dispositivo = 1 crédito
Caducidad	Los créditos no caducan
Demos	Ilimitadas y gratuitas
Creación	Crear actividades es siempre gratuito

Tarifas especiales

- **Educación:** Tarifa reducida para colegios, universidades y proyectos comunitarios
- **Packs grandes:** Descuentos progresivos por volumen
- **Premium:** Cuenta Premium con funcionalidades avanzadas (iconos personalizados, segmentos dinámicos, etc.)

Flujo económico



MooveGo vs. Classic

MooveTeam da servicio a dos mercados diferenciados con modelos operativos distintos. Entender qué modelo aplica a tus eventos es importante porque afecta a los créditos, la gestión de equipos y los flujos de venta.

Aspecto	Classic (MooveTeam / MooveXR)	MooveGo
Mercado	Team building corporativo, agencias	Turismo, experiencias autoguiadas
Tipo de crédito	Créditos (1 crédito = 1 dispositivo)	Credits Go + Locators (códigos de acceso únicos)
Modelo de equipos	Equipos creados por el organizador	Jugadores individuales, sin equipos
Staff en el lugar	Sí — el organizador dirige el evento	No — totalmente autoservicio
Canal de venta	Venta directa por la agencia	Online mediante integración con WooCommerce
Apps	MooveTeam, MooveXR	MooveGo, MooveGoXR
Gestión de créditos	Menú de usuario → Créditos	Credits Go (gestionados por MooveTeam)

Diferencia clave para usuarios del back-office: Si gestionas eventos Classic, utiliza el sistema de Créditos estándar y la pestaña de Equipos. Si gestionas eventos MooveGo, utiliza Credits Go (con los modos Individual y E-commerce) y Locators en lugar de equipos.

Funcionalidades Premium

Algunas funcionalidades de Moove80 solo están disponibles para cuentas Premium. Los usuarios Premium ven un ícono de corona junto a su nombre. Si una funcionalidad está marcada como “(Premium)” en este manual, requiere una suscripción Premium.

Funcionalidad	Dónde se configura	Efecto
No permitir a los usuarios cambiar de segmento	Evento — Datos generales	Los jugadores no pueden cambiar de segmento durante el juego
Mostrar rankings solo para el segmento activo	Evento — Datos generales	La clasificación muestra solo el segmento actual
Ocultar icono de chat en la app	Evento — Datos generales	Elimina el botón de chat de la app
Segmentos dinámicos (desbloqueo automático)	Evento — Segmentos	Los segmentos se desbloquean según tiempo, puntuación o retos completados
Segmentos disponibles por equipo	Evento — Equipos	Restringe a qué segmentos puede acceder cada equipo
Iconos de mapa personalizados	Mecánicas de juego	Sustituye los marcadores por defecto con imágenes personalizadas
Límite extendido de tiempo para fotos/vídeos	Reto de Foto / Vídeo	60 segundos (frente a 20 segundos para cuentas estándar)

Roles y permisos

Moove80 tiene varios roles de usuario. Cada rol determina qué secciones y acciones están disponibles en el back-office. La tabla siguiente muestra los tres roles relevantes para los organizadores de eventos.

Funcionalidad	Agencia	Viewer	Indoor
Eventos			
Ver lista de eventos	✓	✓	✓
Crear / Editar / Eliminar eventos	✓	✗	✗
Iniciar / Parar / Reiniciar eventos	✓	✗	✗
Gestionar equipos	✓	✓ (ver)	✗
Gestionar retos	✓	✗	✗
Gestionar rutas / segmentos	✓	✗	✗
Gestionar objetos / gadgets	✓	✓ (ver)	✗
Ver resultados / seguimiento	✓	✓	✗
Menú de usuario			
Mis datos (configuración de cuenta)	✓	✗	✗
Galería	✓	✗	✗
Personajes	✓	✗	✗
Escenas RA / Galería 3D	✓	✗	✗
Descargas	✓	✗	✗
Contabilidad	✓	✗	✗

Descripción de roles:

- **Agencia** — Rol de gestión de eventos. Puede crear y ejecutar eventos, gestionar todas las entidades del evento y gestionar ventas. No puede acceder a las secciones exclusivas de admin (Créditos, Empresas, Usuarios, herramientas del sistema).
- **Viewer** — Acceso de solo lectura a eventos. Puede ver listas de eventos, listas de equipos, listas de gadgets y resultados/seguimiento. No puede crear, editar ni eliminar nada.
- **Indoor** — Restringido al modo de evento Indoor/Quiz. Redirigido al controlador Indoor en lugar de la interfaz estándar de eventos.

Entidades principales

Referencia completa de las entidades que componen un evento en MooveTeam y sus relaciones.

Evento

La entidad raíz de la plataforma. Un evento es una actividad gamificada completa que contiene equipos, retos, rutas y objetos geolocalizados.

Propiedades del evento

Propiedad	Descripción
Name	Nombre del evento
Number of Teams	Número de equipos participantes
Duration	Duración del juego en días
Location	Ubicación central en el mapa (Google Maps)
Theme	Tema visual que cambia los iconos, sonidos y el estilo de la app
Pad background color	Color de fondo del iPad

Opciones de juego

Opción	Efecto
Allow players to click map icons to activate challenges	Los jugadores pueden activar retos tocando los iconos en el mapa
Don't allow users to switch segment	Impide que los jugadores cambien de segmento manualmente
Enable custom point labeling	Permite etiquetas personalizadas en los puntos del mapa
Display rankings exclusively for the active segment	Las clasificaciones solo muestran el segmento activo
Hide chat icon on app	Oculta el ícono de chat en la app

Ciclo de vida



Acciones globales

Acción	Descripción
Start	Iniciar el evento (consume créditos)
Publish	Publicar el evento para que los equipos puedan verlo
Export	Exportar datos y resultados
View on map	Ver el evento completo en el mapa
Back	Volver a la lista de eventos

Equipo

Un grupo de jugadores que participan juntos en un evento.

Propiedad	Descripción
Number	Número identificador del equipo
Name	Nombre del equipo
Email Address	Email de contacto
Alliance	Alianza a la que pertenece el equipo
Route	Ruta asignada al equipo
Staff flag	"This team is Organization Staff" — marca al equipo como staff
Picture	Foto del equipo

Gestión de equipos

- Import**: Importar equipos desde un archivo
- Send mail**: Enviar un email de invitación con enlace de activación / código QR
- QR Code**: Generar códigos QR para activación rápida

- **Export Text Elements:** Exportar datos de equipos en formato texto/CSV
-

Alianza

Una agrupación de equipos que cooperan entre sí. Los equipos en una alianza **comparten su puntuación** y deben cooperar para lograr el éxito.

Propiedad	Descripción
Name	Nombre de la alianza
Teams	Lista de equipos que forman la alianza

Uso típico

- En eventos grandes donde se fomenta la cooperación entre múltiples equipos
 - Crear dinámicas de “superequipo” donde grupos compiten entre sí
-

Reto

Un reto es la unidad fundamental de juego — una tarea que los equipos deben completar para ganar puntos. MooveTeam soporta **14 tipos de reto** (consulta [Tipos de reto](#)).

Propiedades comunes

Propiedad	Descripción
Name	Nombre del reto
Question / Description	Texto de la pregunta o instrucción
Points	Puntos otorgados al completarlo
Location	Coordenadas GPS donde se activa el reto
Hints	Pistas que ayudan a resolver el reto

Activación de retos

Los retos pueden activarse de varias formas:

Método	Descripción
GPS / Geolocalización	Al llegar a las coordenadas especificadas
Código QR	Escaneando un código QR físico
iBeacon	Al detectar una baliza Bluetooth (Indoor)
Mapa	Tocando el ícono en el mapa (si está habilitado)
Encadenamiento	Un reto puede desencadenar otro al completarse

Funcionalidades avanzadas

- **Import Challenges:** Importar retos desde otros eventos existentes
- **Multiple Changes:** Editar múltiples retos a la vez (multiedición)
- **Hidden Challenges:** Retos ocultos que se descubren durante el juego

Ruta

Un camino predefinido que agrupa un conjunto de retos y se asigna a equipos específicos. Las rutas permiten que diferentes equipos sigan distintos itinerarios dentro del mismo evento.

Propiedad	Descripción
Name	Nombre de la ruta (ej.: “Ruta A”, “Ruta B”)
Teams	Equipos asignados a esta ruta
Challenges	Lista de retos que componen la ruta

Uso típico

- Eventos urbanos donde diferentes equipos exploran diferentes zonas
- Crear múltiples niveles de dificultad
- Evitar que todos los equipos se aglomeren en el mismo punto

Segmento

Una división del evento en fases o niveles. Los segmentos permiten crear una progresión donde los equipos deben completar un grupo de retos antes de avanzar al siguiente nivel.

Propiedad	Descripción
Segment	Nombre del segmento
Order	Orden de visualización
Challenges	Retos que pertenecen a este segmento
Unlock Challenges	Retos que, una vez completados, desbloquean este segmento

Segmentos dinámicos (Premium)

Las cuentas Premium pueden usar **segmentos dinámicos** que se desbloquean automáticamente en función de:

- Completar ciertos retos
- Recoger objetos específicos
- Condiciones basadas en tiempo

Objeto

Un objeto coleccionable virtual que los equipos pueden obtener al completar retos. Los objetos pueden tener una representación 3D para realidad aumentada.

Propiedad	Descripción
Object name	Nombre del objeto
Initial Stock	Cantidad inicial disponible
Challenges ->	Retos que otorgan este objeto
-> Challenges	Retos que requieren este objeto para activarse

Uso típico

- “Llaves” que desbloquean nuevas zonas o segmentos
- Piezas coleccionables de un rompecabezas mayor
- Recursos necesarios para completar retos avanzados
- Visualización en RA: los objetos se pueden ver en 3D usando la cámara del dispositivo

Gadget

Una herramienta estratégica que los equipos pueden usar durante el juego para afectar a otros equipos. Los gadgets son **bromas** que retrasan o dificultan el avance de los rivales.

Propiedad	Descripción
Gadget name	Nombre del gadget
Initial Stock	Cantidad inicial por equipo
Kind of gadget	Desplegable que selecciona el efecto del gadget (ver tabla inferior)
This gadget can be picked up	Casilla de verificación que determina si los equipos pueden recoger este gadget
Auto	Asignación automática

Efectos de gadgets

El desplegable **Kind of gadget** ofrece 10 efectos posibles:

Efecto	Descripción
Bomb	Dispara una animación de bomba en el dispositivo objetivo
Alcohol	Distorsiona la pantalla del equipo objetivo como si estuviera ebrio
X Rays	Aplica un filtro visual de rayos X a la pantalla objetivo
Scare	Muestra un efecto de susto/jumpscare en el dispositivo objetivo
Fart	Reproduce un sonido de flatulencia en el dispositivo del equipo objetivo
Love	Muestra una animación de amor/corazones en la pantalla objetivo
Fireworks	Muestra una animación de fuegos artificiales en la pantalla objetivo
Broken Screen	Simula una pantalla rota/agrietada en el dispositivo objetivo
Inverted Screen	Invierte la pantalla del equipo objetivo
Lock Screen	Bloquea temporalmente la pantalla del equipo objetivo

Diferencia entre objetos y gadgets

Objetos		Gadgets
Propósito	Progresión en el juego	Competición entre equipos
Efecto	Desbloquear retos/segmentos	Dificultar a otros equipos
RA	Pueden tener visualización 3D	Sin componente de RA
Dirección	Benefician al equipo propietario	Afectan a equipos rivales

Mapa personalizado

Una imagen superpuesta en Google Maps para crear una apariencia temática.

Uso	Ejemplo
Eventos temáticos	Mapa con estética medieval, pirata u otra temática
Juegos de escape	Mapa de pistas con estética de detective
Track GPX	Ruta de senderismo o overlay de recorrido

Logo

Personalización visual del evento en la app.

Tipo	Tamaño recomendado	Ubicación
Event Logo	512 x 512 px	Pantalla principal del evento
Custom Logo	211x70 px	Parte inferior del iPad

Documento

Archivos adjuntos al evento que los participantes o el staff pueden descargar.

Relaciones entre entidades

ENTIDADES PRINCIPALES DE JUEGO				
Evento	1:N	Equipo		
Evento	1:N	Alianza	N:N	Equipo
Evento	1:N	Reto		14 tipos
Evento	1:N	Ruta	N:N	Equipo + Reto
Evento	1:N	Segmento	N:N	Reto
Evento	1:N	Objeto	N ↔ N	Reto
Evento	1:N	Gadget		
ENTIDADES DE CONFIGURACIÓN				
Evento	1:1	Logo + Logo pers.		
Evento	1:1	Mapa personaliz.		
Evento	1:N	Documento		
Evento	1:N	Código QR		

Diagrama visual



Tipos de reto

MooveTeam soporta **14 tipos de reto** que pueden combinarse libremente para crear experiencias únicas. Cada tipo tiene mecánicas distintas y se adapta a diferentes objetivos.

ⓘ NOTA

La barra lateral en la mayoría de eventos (ej.: JTI Barcelona) lista 14 tipos. "Step count" puede no aparecer en todos los eventos y depende de las capacidades del dispositivo.

Resumen de tipos

#	Tipo	Categoría	Descripción breve
1	Questions	Conocimiento	Preguntas de opción múltiple (A/B/C/D)
2	Hints	Narrativa	Pistas informativas o texto sin puntuación
3	Physical Activity	Actividad física	Retos que requieren movimiento físico
4	Picture/Video Point	Creatividad	Captura de foto o vídeo como prueba
5	Geolocated Video	Multimedia	Vídeo geolocalizado que se reproduce al llegar
6	Mini Game: Puzzle	Minijuego	Puzle de imagen
7	Mini Game: Guess the word	Minijuego	Adivinar una palabra oculta
8	Mini Game: Hangman	Minijuego	Juego clásico del ahorcado
9	Mini Game: Find the pairs	Minijuego	Juego de memoria de emparejar cartas
10	Mini Game: Related words	Minijuego	Encontrar palabras relacionadas
11	Mini Game: Slot machine	Minijuego	Máquina tragaperras interactiva
12	Mini Game: AR Shell	Minijuego	Juego de realidad aumentada
13	Guess the song	Multimedia	Identificar una canción por su audio
14	Robots	Interacción	Retos con interacción robótica

Ejemplo real: Evento JTI Barcelona

El evento JTI Barcelona utiliza la siguiente distribución de retos:

Tipo	Cantidad
Questions	36
Hints	6
Picture/Video Point	14
Todos los demás tipos	0

Detalle por tipo

1. Questions

Preguntas de conocimiento con opción múltiple.

Propiedad	Detalle
Formato	Pregunta + hasta 4 opciones (A/B/C/D)
Puntuación	Configurable por pregunta
Tipo de respuesta	Opción múltiple y texto libre
Uso típico	Trivia cultural, quizzes de empresa, cuestionarios temáticos

Variantes:

- **Múltiples respuestas:** Varias opciones correctas posibles
- **Texto libre:** Respuesta en texto libre comparada con la correcta

2. Hints

Contenido informativo o narrativo que no requiere respuesta.

Propiedad	Detalle
Formato	Texto, imágenes, videos o escenas 360 grados
Puntuación	Generalmente sin puntos (informativo)
Uso típico	Proporcionar contexto, contar una historia, dar instrucciones

Las pistas pueden incluir:

- Texto enriquecido
- Imágenes

- Vídeos
- Escenas inmersivas de 360 grados

3. Physical Activity

Retos que implican movimiento físico o acción por parte del equipo.

Propiedad	Detalle
Formato	Instrucción + validación (foto/vídeo o automática)
Uso típico	Ejercicios en equipo, bailes, poses grupales

4. Picture/Video Point

El equipo debe capturar una foto o grabar un vídeo como prueba de completar un reto.

Propiedad	Detalle
Formato	Instrucción + captura multimedia
Validación	Manual (revisión por staff) o automática
Uso típico	Selfies en puntos de interés, vídeos creativos, documentar hallazgos

Ideal para:

- Fomentar la creatividad del equipo
- Crear contenido multimedia del evento
- Verificar que el equipo estuvo en la ubicación

5. Geolocated Video

Un vídeo que se reproduce automáticamente cuando el equipo llega a una ubicación específica.

Propiedad	Detalle
Formato	Vídeo + coordenadas GPS para activación
Activación	Automática al llegar a la ubicación
Uso típico	Narrativa inmersiva, pistas narrativas, presentaciones de lugares

Ideal para:

- Juegos de escape urbanos con narrativa

- Tours guiados con contenido audiovisual
 - Experiencias educativas en puntos de interés
-

6. Mini Game: Puzzle

Un puzzle donde el equipo debe recomponer una imagen.

Propiedad	Detalle
Formato	Imagen dividida en piezas
Dificultad	Configurable (número de piezas)
Uso típico	Retos visuales, reconstruir logos, mapas

7. Mini Game: Guess the word

Adivinar una palabra oculta usando pistas.

Propiedad	Detalle
Formato	Palabra oculta + pistas progresivas
Uso típico	Vocabulario, conceptos clave, nombres de lugares

8. Mini Game: Hangman

Una versión gamificada del clásico juego del ahorcado.

Propiedad	Detalle
Formato	Palabra a adivinar letra por letra
Dificultad	Modo normal y difícil
Uso típico	Vocabulario, términos técnicos, nombres

9. Mini Game: Find the pairs

Un juego de memoria donde los jugadores deben emparejar cartas idénticas.

Propiedad	Detalle
Formato	Tablero de cartas boca abajo
Uso típico	Memorización, asociación de conceptos, branding

10. Mini Game: Related words

Encontrar palabras que están relacionadas entre sí.

Propiedad	Detalle
Formato	Conjunto de palabras para agrupar por relación
Uso típico	Asociación de ideas, categorización, aprendizaje

11. Mini Game: Slot machine

Una máquina tragaperras interactiva como mecánica de juego.

Propiedad	Detalle
Formato	Mecánica de carretes tipo tragaperras
Uso típico	Elemento de suerte, recompensas aleatorias

12. Mini Game: AR Shell

Un juego que usa la cámara del dispositivo para mostrar elementos virtuales en el mundo real.

Propiedad	Detalle
Formato	Experiencia de RA usando la cámara
Requisito	Dispositivo compatible con RA
Uso típico	Encontrar objetos virtuales, interactuar con el entorno

13. Guess the song

El equipo escucha un clip de audio y debe identificar la canción.

Propiedad	Detalle
Formato	Audio + opciones de respuesta
Uso típico	Entretenimiento musical, quizzes temáticos

14. Robots

Retos que involucran interacción con robots o elementos automatizados.

Propiedad	Detalle
Formato	Interacción con un robot programado
Uso típico	Eventos de tecnología, actividades de innovación

Propiedades multimedia de los retos

Todos los retos pueden enriquecerse con contenido multimedia:

Elemento	Formatos
Imágenes	Fotos, ilustraciones, infografías
Vídeos	Clips instructivos, narrativos o de pistas
Modelos 3D	Objetos en formato glb/gltf para RA
Audio	Clips de sonido, canciones, efectos
Escenas 360 grados	Panorámicas inmersivas

Combinar retos

Los retos pueden combinarse dentro de un mismo evento para crear experiencias ricas:



Mecánicas de juego

Referencia de las mecánicas de juego disponibles en MooveTeam y cómo se combinan para crear experiencias gamificadas.

Geolocalización GPS

La mecánica central de MooveTeam. El GPS transforma cualquier espacio físico en un campo de juego.

Cómo funciona

1. Coloca retos en coordenadas GPS específicas desde el back-office
2. Los jugadores ven los puntos en el mapa de la app
3. Cuando un jugador se acerca físicamente a una ubicación, el reto se activa
4. El equipo completa el reto y gana puntos

Variantes de activación

Tipo	Mecanismo	Uso
Proximidad GPS	El dispositivo detecta proximidad a las coordenadas	Outdoor, ciudades
Toque en mapa	El jugador toca el ícono en el mapa (configurable)	Eventos más abiertos
Código QR	Escanear un código QR físico	Indoor, museos, oficinas
iBeacon	Detección de baliza Bluetooth	Indoor preciso, salas
Encadenamiento	Un reto completado activa el siguiente	Secuencias narrativas

Sistema de puntuación

Puntos por reto

Cada reto otorga una cantidad configurable de puntos al completarse. La puntuación determina el ranking en tiempo real.

Rankings

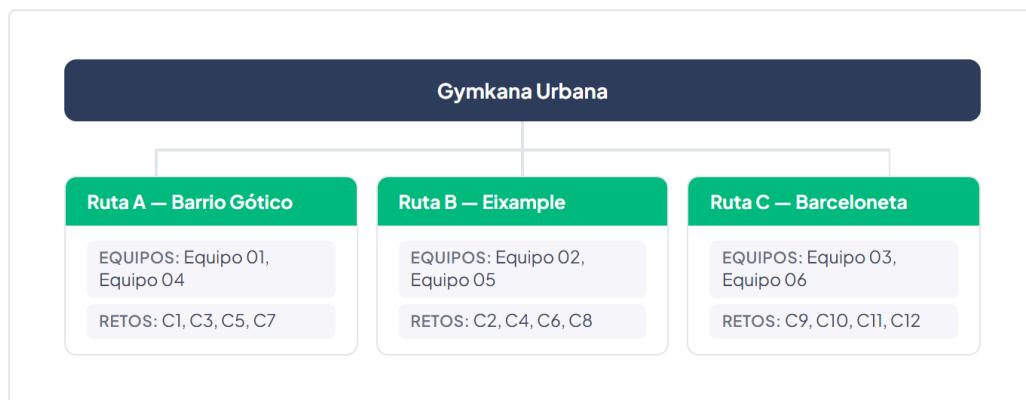
- **Ranking global:** Clasificación general de todos los equipos
- **Ranking por segmento:** Clasificación limitada al segmento activo (configurable)
- **Ranking por alianza:** Puntuación combinada de los equipos aliados

Rutas e itinerarios

Concepto

Las rutas permiten que diferentes equipos sigan caminos distintos dentro del mismo evento, evitando aglomeraciones y creando variedad.

Diseño de rutas



Beneficios

- Evitar que todos los equipos estén en el mismo punto
- Crear diferentes experiencias dentro del mismo evento
- Adaptar la dificultad por ruta
- Cubrir áreas geográficas más amplias

Segmentos y progresión

Concepto

Los segmentos dividen un evento en fases o niveles, creando una progresión donde los equipos deben completar un grupo de retos antes de avanzar.

Flujo de progresión



Segmentos dinámicos (Premium)

Los segmentos dinámicos añaden lógica avanzada:

- Desbloqueo por recolección de objetos
- Desbloqueo condicional (si el equipo tiene el objeto X, accede al segmento Y)
- Desbloqueo por tiempo (se activa tras un tiempo determinado)

Funcionalidades Premium

Las siguientes funcionalidades relacionadas con segmentos están marcadas con un ícono de corona y requieren suscripción Premium:

- **Bloqueo de cambio de segmento** — impide que los equipos vuelvan a segmentos anteriores

- **Ranking del segmento activo** — muestra el ranking solo del segmento actualmente activo
- **Ocultar chat** — desactiva el chat del juego para segmentos específicos

Objetos y colecciónables

Sistema de objetos

Los objetos crean una capa de estrategia al requerir que los equipos recojan objetos para poder progresar.



Objetos con RA

Los objetos pueden tener una representación 3D (formato glb/gltf) que los jugadores pueden ver en realidad aumentada a través de la cámara de su dispositivo.

Gadgets y sabotaje

Concepto

Los gadgets son herramientas de sabotaje que añaden competitividad. Un equipo puede usar un gadget para dificultar la tarea de otros equipos.

Mecánica

1. Los equipos reciben un stock inicial de gadgets
2. Durante el juego, pueden “enviar” un gadget a otro equipo
3. El gadget afecta al equipo receptor (retrasa su progreso, los bloquea temporalmente, etc.)

Estrategia

- Decidir cuándo usar los gadgets (timing)
- Elegir a qué equipo atacar (estrategia competitiva)
- Gestionar el stock limitado de gadgets

Alianzas y cooperación

Concepto

Las alianzas agrupan equipos que deben cooperar para lograr el éxito conjunto. Los equipos aliados comparten su puntuación.

Mecánica

Alianza "Los Vikingos"		Alianza "Los Piratas"	
Equipo 01	120 pts	Equipo 04	105 pts
Equipo 02	95 pts	Equipo 05	130 pts
Equipo 03	110 pts	Equipo 06	80 pts
Total alianza	325 pts	Total alianza	315 pts

Uso típico

- Eventos grandes con muchos equipos

- Fomentar la cooperación interequipos
 - Dinámicas de “guerra de facciones”
-

Monitorización en vivo

Back-Office (Moove80)

Desde el panel de administración puedes:

- **Seguimiento GPS:** Ver la posición de todos los equipos en tiempo real en el mapa
- **Puntuación en vivo:** Ver el ranking actualizado en tiempo real
- **Notificaciones push:** Enviar mensajes o aclaraciones a equipos específicos
- **Perfil de staff:** El perfil de staff en la app permite monitorizar sin el back-office

App de staff

Puedes asignar equipos como “Organization Staff”, otorgándoles acceso a funcionalidades de monitorización desde la propia app.

Personalización visual

Temas

Los temas cambian toda la apariencia de la app:

- Iconos del mapa
- Sonidos del juego
- Estilo visual general
- Skins estacionales (Navidad, Halloween, etc.)

Branding

Elemento	Personalización
Logo del evento	512 x 512 px en la pantalla principal
Logo personalizado	211 x 70 px en la parte inferior del iPad
Mapa personalizado	Overlay sobre Google Maps
Iconos del mapa	Iconos personalizados (Premium)
Colores	Color de fondo del pad
Avatares	Imágenes personalizadas de equipos

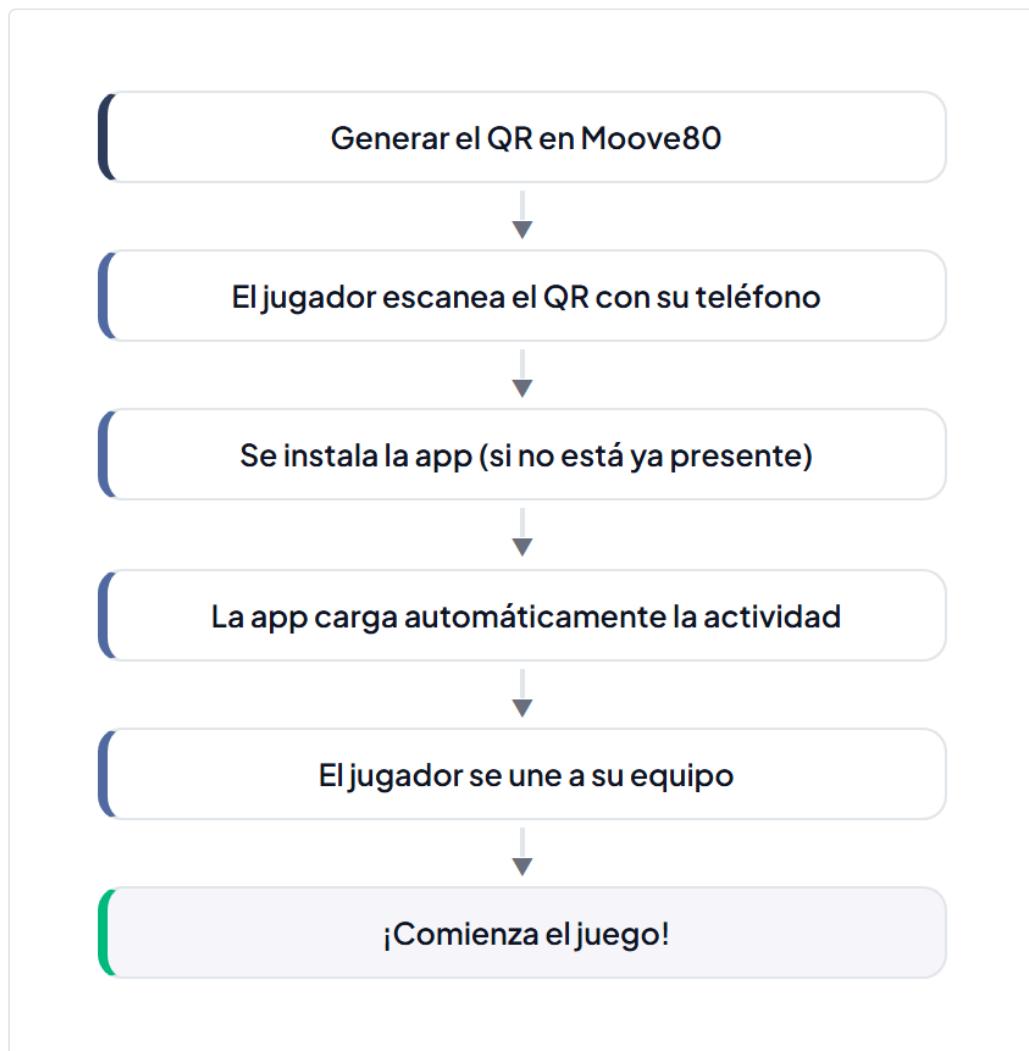
Activación de jugadores

Métodos de activación

Los jugadores pueden unirse a una actividad de varias formas:

Método	Flujo
Email	Enviar un email de invitación con enlace de activación
Código QR	El jugador escanea un código QR, que instala la app y carga el juego
Deep Link	URL directa que abre la app y carga la actividad
Manual	El jugador busca la actividad dentro de la app manualmente

Flujo típico de activación por QR



Soporte de idiomas

La plataforma soporta **6 idiomas** para su interfaz administrativa y la configuración de eventos:

- Inglés
- Español
- Francés
- Neerlandés
- Polaco
- Alemán

 **NOTA**

La app MooveTeam orientada al jugador soporta 26 idiomas.

Modos de juego

MooveTeam soporta diferentes formatos de evento:

Outdoor

- Gymkanas urbanas
- Búsquedas del tesoro en parques
- Juegos de escape urbanos
- Rallies GPS

Indoor

- Actividades en oficinas o salas de reuniones
- Activación por QR o iBeacon
- Icebreakers y dinámicas de grupo
- Escape rooms gamificados

Remoto / Virtual

- Actividades jugables desde cualquier ubicación
- Concursos de preguntas por videoconferencia
- Retos colaborativos virtuales

Híbrido

- Combina elementos Indoor, outdoor y remotos
 - Parte del equipo presencial, parte remota
 - Transiciones entre Indoor y outdoor
-

Equilibrio de juego

Un evento bien equilibrado combina variedad de retos, economía de gadgets y ritmo adecuado.

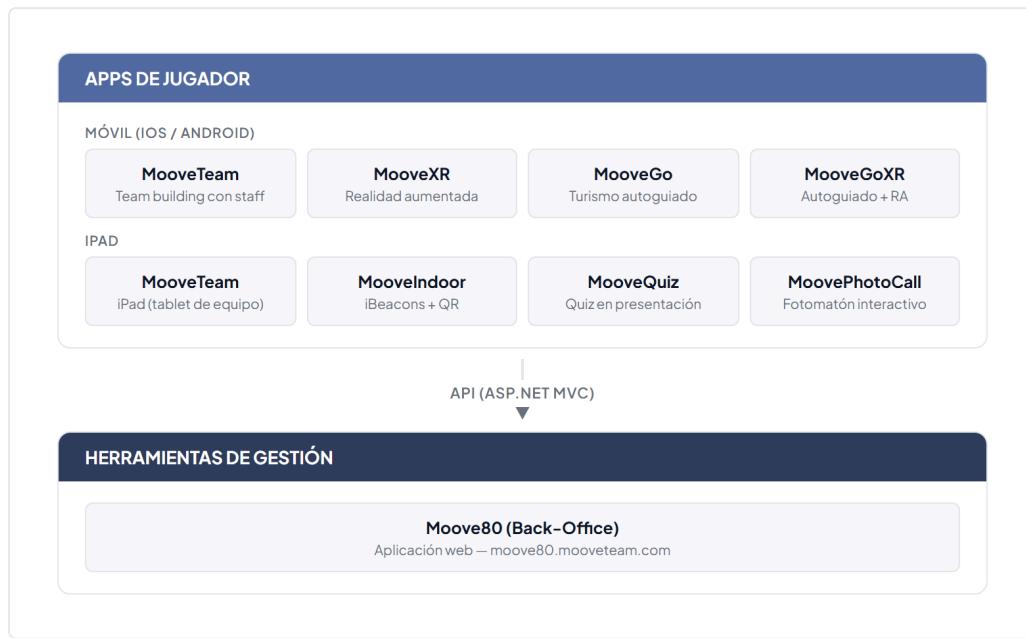
- **Variedad de retos:** Mezcla 3–4 tipos de reto por evento. Alternar entre conocimiento (Questions), físicos (Physical Activity), creativos (Picture/Video) y puzzles (Puzzle, Guess the Word) mantiene a los equipos involucrados y permite que diferentes miembros del equipo aporten sus fortalezas.
- **Economía de gadgets:** Limita el stock de gadgets a 3–5 por equipo. Un stock escaso obliga a tomar decisiones estratégicas — cuándo sabotear y a quién atacar. Los gadgets ilimitados se convierten en ruido. Consulta [Objetos / Gadgets – Consejos de estrategia](#) para orientación detallada.
- **Ritmo con segmentos:** Usa [segmentos](#) para controlar la progresión. Divide eventos largos (2+ horas) en 2–3 segmentos con transiciones naturales (paradas de descanso, transporte, comida). Los segmentos previenen el agotamiento y crean estructura narrativa.
- **Curva de dificultad:** Coloca los retos más fáciles al principio (Hints, Questions simples) y los más difíciles al final (Robots, puzzles de varios pasos). Esto da tiempo a los equipos para aprender la app antes de enfrentarse a mecánicas complejas.

Para configuraciones completas de eventos con mezclas recomendadas de retos, duraciones y ajustes de gadgets, consulta [Recetas de diseño de juego](#).

Apps y dispositivos

Referencia completa del ecosistema de aplicaciones de Mooveteam.

Mapa de apps



Apps móviles (iOS / Android)

Mooveteam App

La app principal para participantes en actividades de team building organizadas.

Propiedad	Detalle
Plataformas	iOS 14.0+, Android
Tamaño	~41 MB
Coste	Gratuita
Idiomas	26 idiomas
Clasificación	4+ (apta para todas las edades)

Funcionalidades:

- Mapa GPS con retos geolocalizados
- 14 tipos de retos interactivos

- Minijuegos (puzzle, ahorcado, emparejar, etc.)
 - Captura de foto y vídeo
 - Chat de equipo
 - Activación por QR, iBeacon y geolocalización
 - Visualización del ranking en tiempo real
 - Recepción de notificaciones push del organizador
-

MooveXR

App especializada en experiencias de realidad aumentada para team building.

Propiedad	Detalle
Plataformas	iOS, Android
Tecnología RA	Objetos 3D en formato glb/gltf
Requisito	Dispositivo compatible con RA

Funcionalidades adicionales respecto a MooveTeam:

- Visualización de objetos 3D en RA a través de la cámara
 - Escenas de realidad aumentada
 - Búsquedas de objetos en RA (encontrar objetos virtuales en el mundo real)
 - Gadgets y objetos con visualización en RA
 - Soporte offline y estabilidad mejorada en Android
-

MooveGo

App para experiencias autoguiadas, orientada al mercado turístico.

Propiedad	Detalle
Plataformas	iOS, Android
Público	Turistas, visitantes
Modelo	Autoservicio (sin staff necesario)

Diferencias con MooveTeam:

- No requiere la presencia de un organizador
- Integración con WooCommerce para venta online
- El usuario final compra y juega por su cuenta

- Diseñada para tours turísticos y gymkanas autoguiadas
- Experiencias narrativas geolocalizadas (storytelling)

MooveGoXR

Combina las experiencias autoguiadas de MooveGo con la realidad aumentada de MooveXR.

Propiedad	Detalle
Plataformas	iOS (App Store), Android (Google Play)
Lanzamiento	Mayo 2025
Público	Turismo, educación, experiencias en la naturaleza

Funcionalidades:

- Autoguiada con RA
- Multilingüe y multipúblico
- Exploración urbana, retos en la naturaleza, rutas educativas
- Experiencia de usuario con marca personalizada a través de una app estándar

Apps para iPad

MooveTeam (iPad)

Versión iPad de la app principal, optimizada para uso en actividades con tablets proporcionados por el organizador.

Propiedad	Detalle
Plataforma	iPad
Uso	Eventos donde el organizador proporciona iPads
Créditos	1 iPad = 1 crédito (hasta 5 jugadores por tablet)

MooveQuiz

App especializada en quizzes para actividades Indoor tipo concurso.

Propiedad	Detalle
Plataforma	iPad
Uso	Concursos de preguntas, trivia de eventos, icebreakers

MoovelIndoor

App especializada para actividades Indoor sin GPS.

Propiedad	Detalle
Plataforma	iPad
Activación	Códigos QR e iBeacons
Uso	Escape rooms Indoor, actividades en oficinas, museos

MoovePhotoCall

App de fotomatón interactivo para eventos.

Propiedad	Detalle
Plataforma	iPad
Uso	Fotomatones con overlays, marcos temáticos, branding

Moove80 (Back-Office)

Panel de administración web para diseñar y gestionar eventos.

Propiedad	Detalle
Tipo	Aplicación web (basada en navegador)
Acceso	Web (navegador)
Autenticación	Usuario/contraseña

Secciones principales

Sección	Función
Home	Panel con resumen de eventos y equipos
Events	Crear, editar y gestionar eventos (núcleo del sistema)
Gallery	Galería multimedia (imágenes, vídeos, audio)
Stats	Estadísticas de uso
Track	Seguimiento GPS en vivo
My Data	Datos personales de la cuenta
Mail Settings	Configuración de correo electrónico
API Keys	Claves de integración API
AR Scenes	Gestión de escenas de realidad aumentada
Credits	Gestión y compra de créditos
Tags	Etiquetas para organizar eventos
Indoor	Configuración de actividades Indoor

Cuentas de usuario Premium

Las cuentas de usuario con estado Premium muestran un ícono de corona () junto a su nombre. Las cuentas Premium tienen acceso a funcionalidades avanzadas como el bloqueo de cambio de segmento, ranking del segmento activo y ocultar chat, entre otras.

Compatibilidad de dispositivos



Conectividad

Modo	Requisitos	Soporte
Online	Conexión a internet + GPS	Completo
Offline	Sin conexión, datos precargados	Parcial (mejorado en MooveXR)
Indoor	WiFi + iBeacons / QR	MoovelIndoor

Casos de uso

Los principales casos de uso de la plataforma MooveTeam, con ejemplos de formatos de actividad y las funcionalidades empleadas.

1. Team building corporativo

El caso de uso principal de MooveTeam. Las empresas de eventos crean actividades gamificadas para reforzar equipos de trabajo.

Formatos típicos

Formato	Descripción	Funcionalidades clave
Gymkana urbana	Búsqueda del tesoro por la ciudad	GPS, Rutas, Retos variados
Rally GPS	Ruta competitiva con puntos de control	Rutas, Segmentos, Ranking
Icebreaker Indoor	Dinámicas rápidas de oficina	MoovelIndoor, QR, Quiz
Reto fitness	Reto deportivo con podómetro	Contador de pasos, GPS, Ranking
Misterio/Murder Mystery	Investigación narrativa gamificada	Hints, Segmentos, Objetos
Concurso de preguntas	Concurso tipo trivia	MooveQuiz, Questions

Ejemplo: Gymkana Barcelona

Evento: "Descubre Barcelona"

● Rutas (Barrio Gótico, Eixample, Born, Barceloneta)	4
● Equipos (3 por ruta)	12
● Alianzas ("Norte" vs "Sur")	2
● Segmentos (Exploración → Retos → Final)	3
● Retos (quiz + foto + puzzle + RA)	20
● Gadgets por equipo	3
● Objetos coleccionables	5
● Duración	3 horas

2. Juegos de escape urbanos

Transforma la ciudad en una sala de escape gigante con narrativa y resolución de puzzles.

Características

- **Narrativa:** Uso de Hints con vídeos 360° y Geolocated Videos
- **Progresión:** Segmentos que se desbloquean al resolver puzzles
- **Objetos clave:** Objetos que actúan como “llaves” para avanzar
- **Puzzles variados:** Combinación de minijuegos y preguntas
- **Mapa personalizado:** Overlay temático sobre Google Maps

Ejemplo: “The Hunted Experience”

Juego de escape urbano inspirado en programas de televisión. Misiones reales, estrategia y resolución de problemas en equipo.



3. Marketing y activación de marca

Usa la gamificación para que los clientes aprendan sobre un producto o marca.

Objetivo

“Consigue que los clientes aprendan más sobre tu producto y marca a través del juego, creando un vínculo emocional que pesará a tu favor durante el proceso de decisión de compra.”

Formatos

Formato	Descripción
Gymkana de marca	Búsqueda del tesoro con contenido de marca
Juego de lanzamiento	Lanzamiento de producto gamificado
Gamificación de evento	Capa de gamificación sobre un evento existente
Energizer de networking	"Turning Tables" — dinámica de networking gamificada

Funcionalidades clave

- Branding completo (logos, colores, temas personalizados)
- Retos de foto/vídeo para generar UGC (contenido generado por usuarios)
- Notificaciones push para comunicar mensajes de marca
- Ranking y premios para incentivar la participación

4. Educación y formación

Gamifica procesos de aprendizaje para aumentar la retención y el compromiso.

Concepto: "Go Learn"

Una experiencia de aprendizaje gamificada que combina:

- Preguntas para evaluar conocimientos
- Hints con contenido educativo (texto, vídeo, 360°)
- Retos que refuerzan el aprendizaje práctico
- Progresión mediante segmentos como “niveles” del curso

Aplicaciones

Contexto	Ejemplo
Colegios	Ruta educativa por la ciudad con preguntas de historia
Universidades	Rally por el campus con retos académicos
Formación corporativa	Onboarding gamificado para nuevos empleados
Museos	Visita interactiva con retos en cada sala
Comunidades	Proyectos educativos para administraciones locales (ej.: Cyber24)

Precio especial

MooveTeam ofrece una **tarifa reducida para educación**: colegios, universidades y proyectos comunitarios.

5. Turismo y experiencias autoguiadas

Crea experiencias que los turistas pueden disfrutar sin personal presente, usando MooveGo.

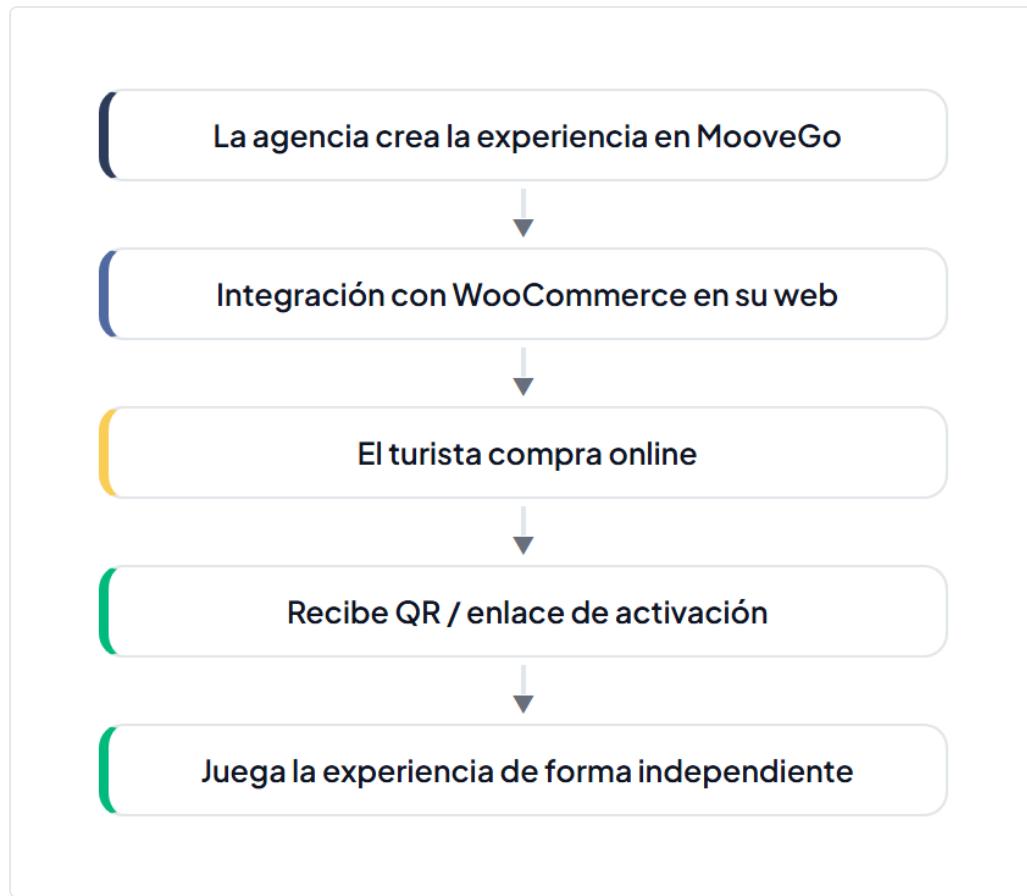
Formatos

Formato	Descripción
Tour autoguiado por la ciudad	Ruta turística con retos
Storytelling histórico	Narración histórica geolocalizada
Ruta por la naturaleza	Ruta natural con retos
Aventura en parques vacacionales	Experiencia en parques de vacaciones

Ejemplo: “Pyramid” (EuroParcs)

Experiencia gamificada en parques vacacionales de EuroParcs, donde los visitantes resuelven retos mientras exploran el parque.

Modelo de negocio



6. Actividades Indoor

Para cuando el tiempo no acompaña o el lugar es una oficina, sala de reuniones o museo.

Tecnologías Indoor

Tecnología	Uso
Códigos QR	Activar retos escaneando códigos en paredes, mesas, objetos
iBeacons	Activación automática al acercarse a balizas Bluetooth
MoovelIndoor	App para iPad específicamente diseñada para uso Indoor
MooveQuiz	Concursos de preguntas en formato presentación

Formatos Indoor

- Icebreakers para el inicio de conferencias
- Escape rooms gamificados en oficinas

- Gymkanas en museos o centros comerciales
 - Competiciones de quiz entre departamentos
 - Actividades de team building en hoteles y resorts
-

7. Eventos híbridos y remotos

Para equipos distribuidos o eventos con componente virtual.

Formatos

Formato	Descripción
Concurso TV virtual	Concurso tipo TV por videoconferencia
Go Remote	Actividades remotas para cohesión de equipo
Walk Together	Caminar juntos virtualmente (cada persona en su propia ciudad)
Smart Workers	Team building para trabajadores remotos
Riddlethon	Maratón de enigmas en equipo (remoto)

8. Eventos estacionales

MooveTeam ofrece skins y formatos adaptados a fechas especiales.

Temporada	Formato
Navidad	Team building navideño con skin festivo, mapa nevado
Halloween	Gymkana de terror con gadgets y objetos temáticos
Pascua	Búsqueda virtual de huevos de Pascua
Primavera	Team building outdoor de primavera
Calendario de Adviento	Actividad diaria durante diciembre

Recetas de diseño de juego

Tres arquetipos de evento probados que muestran cómo combinar retos, rutas, gadgets y segmentos en una experiencia coherente. Cada receta incluye un resumen de configuración, mezcla de retos, consejos de configuración y enlaces a las páginas de funcionalidades relevantes.

Usa estas recetas como punto de partida. Ajusta el número de retos, las duraciones y el stock de gadgets según tu público y lugar.

Receta 1 — El Icebreaker

Caso de uso: Team building Indoor, talleres corporativos, eventos de onboarding donde el objetivo es la colaboración por encima de la competición.

Resumen de configuración

Parámetro	Valor
Modo de evento	MoovelIndoor (QR/iBeacon) o Classic con rutas cortas
Número de retos	8–12 retos
Duración estimada	45–60 minutos
Dificultad	Baja — sin GPS, sin presión de tiempo, enfocado en trabajo en equipo
Equipos	4–8 equipos de 3–5 personas
Gadgets	Ninguno (mantenerlo simple para usuarios primerizos)
Objetos	Ninguno
Segmentos	Un solo segmento, sin necesidad de desbloqueo progresivo

Mezcla de retos

Tipo	Cantidad	Propósito
Questions	3–4	Trivia tipo quiz sobre la empresa, el lugar o conocimiento general. Usa opción múltiple para mayor accesibilidad.
Find the Pairs	2–3	Juego de memoria con imágenes de marca o fotos del equipo. Fomenta la colaboración mientras el equipo discute las posiciones de las cartas.
Physical Activity	2–3	Retos basados en movimiento (jumping jacks, poses grupales). Rompe el hielo físicamente y genera risas.
Hints	1–2	Mensajes de bienvenida, instrucciones o datos curiosos entre retos. Usa Never disappears para que los equipos puedan releerlos.

Por qué funciona

- **Sin dependencia del GPS.** MoovelIndoor usa códigos QR o activación por iBeacon, así que el evento funciona en cualquier edificio independientemente de la calidad de la señal GPS.
- **Baja tecnología, bajo estrés.** Sin gadgets ni objetos que gestionar. Los equipos se centran en los retos, no en las mecánicas de juego.
- **Colaboración en equipo.** Find the Pairs requiere memoria y discusión. Physical Activity requiere coordinación. Questions pone a prueba el conocimiento compartido.
- **Corto y contenido.** Menos de una hora, un solo segmento. Fácil de ejecutar para gestores de eventos primerizos.

Consejos de configuración

- Para MoovelIndoor, imprime pósteres con códigos QR y colócalos en las estaciones de retos del lugar. Consulta [Equipos — Código QR](#) para la impresión.
- Configura todos los retos **sin límite de tiempo** para reducir el estrés en un contexto de team building.
- Usa [puntos extra](#) (bonus 1.º/2.º/3.º) solo si quieras un elemento competitivo ligero.
- Considera desactivar la clasificación en vivo si el objetivo es puramente cooperativo.

Receta 2 — El Explorador Urbano

Caso de uso: Eventos turísticos, tours de sightseeing, juegos de descubrimiento urbano donde la ruta es la atracción principal.

Resumen de configuración

Parámetro	Valor
Modo de evento	Classic (outdoor, basado en GPS)
Número de retos	12–16 retos
Duración estimada	2–3 horas
Dificultad	Media — navegación GPS, variedad moderada de retos
Equipos	6–20 equipos de 2–4 personas
Gadgets	Ninguno (turismo, no competición)
Objetos	4–6 “sellos” colecciónables para una mecánica de pasaporte
Segmentos	2–3 segmentos para pausas naturales de descanso

Mezcla de retos

Tipo	Cantidad	Propósito
Geolocated Video	3–4	Narración histórica en puntos de interés. Sube vídeos pregrabados de guía a la galería . El formulario simplificado (sin puntuación) es apropiado para contenido informativo.
Picture / Video	4–5	Retos de selfie en puntos de interés (“Haced una foto grupal imitando la pose de esta estatua”). Activa la opción de vídeo para tareas creativas.
Hints	2–3	Paradas informativas con contexto histórico, indicaciones hacia la siguiente zona o datos curiosos del barrio. Usa la opción Never disappears para que los equipos puedan releerlos.
Questions	3–4	Preguntas de quiz sobre los lugares visitados — refuerza lo que los equipos aprendieron de los vídeos geolocalizados y las pistas.

Objetos: la mecánica del pasaporte

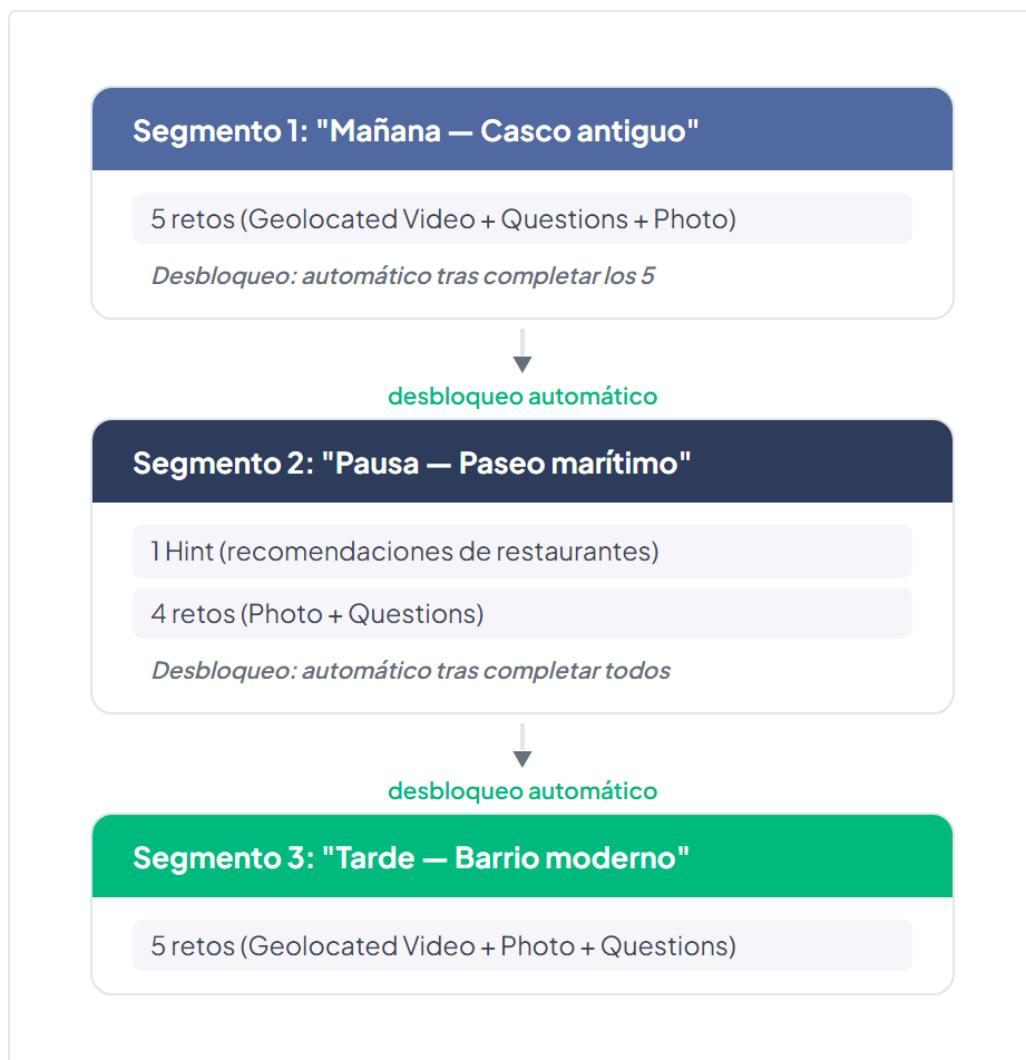
Crea 4–6 [objetos](#) con nombres de puntos de interés o barrios (ej.: “Sello Barrio Gótico”, “Sello Catedral”). Configura los retos para que otorguen un objeto al completarse. Al final del evento, los equipos que recogieron todos los sellos han completado el “pasaporte”.

- Establece **Initial Stock** en 0 para cada objeto (los equipos los ganan, no empiezan con ninguno).
- Vincula cada sello a un reto específico mediante el campo de recompensa de objeto del reto.

- Opcionalmente, exige que un reto final necesite todos los sellos como requisito previo — esto crea un final basado en la colección.

Segmentos: diseño de pausas de descanso

Divide el tour en 2–3 [segmentos](#):



CONSEJO

Usa las transiciones de segmento como puntos de descanso naturales. Coloca un reto [Hint](#) al inicio del Segmento 2 con sugerencias de restaurantes o indicaciones de transporte.

Por qué funciona

- La ruta ES la experiencia.** Los retos activados por GPS aseguran que los equipos visiten físicamente cada punto de interés.
- Medios mixtos mantienen la atención.** Narración en vídeo en paradas clave, retos de foto para engagement, preguntas de quiz para retención.

- **Los objetos añaden un objetivo de colección.** La mecánica del pasaporte da a los equipos un indicador tangible de progreso más allá de los puntos.
- **Los segmentos previenen el agotamiento.** Dividir un tour de 3 horas en fases con transiciones claras mantiene la energía alta.

Consejos de configuración

- Establece la **distancia de activación** en 20–30 metros para entornos urbanos donde el GPS puede desviarse cerca de edificios altos.
- Usa [Geolocated Video](#) para narración — tiene un formulario simplificado sin puntuación, apropiado para contenido informativo.
- Sube vídeos de guía de alta calidad a la [galería](#) antes de crear los retos.
- Si ejecutas múltiples grupos simultáneamente, crea 2–3 [rutas](#) que cubran diferentes barrios para evitar aglomeraciones en el mismo lugar.

PELIGRO

Geolocated Video y Physical Activity no están disponibles en eventos MooveGo. Usa el modo Classic para esta receta.

Receta 3 — La Carrera Competitiva

Caso de uso: Activaciones de marketing, competiciones corporativas, eventos de grupos grandes con un toque competitivo.

Resumen de configuración

Parámetro	Valor
Modo de evento	Classic (outdoor, basado en GPS)
Número de retos	10–14 retos
Duración estimada	1,5–2 horas
Dificultad	Alta — presión de tiempo, gadgets PvP, ritmo rápido
Equipos	10–30 equipos de 2–4 personas
Gadgets	Bomb + Lock Screen, stock 3–5 por equipo
Objetos	Ninguno (mantener el foco en la competición, no en la colección)
Segmentos	Un solo segmento (todos los retos disponibles desde el inicio)
Rutas	2–3 rutas paralelas para distribuir equipos por la zona
Alianzas	Opcional — agrupar equipos en 2–4 facciones para ranking por alianza

Mezcla de retos

Tipo	Cantidad	Propósito
<u>Robots</u>	2–3	Establece el comportamiento en Escape (Thief). Los equipos persiguen un personaje virtual por el mapa. Velocidad: 5–8 km/h. Área: 150–300 metros. Esto crea movimiento dinámico y emoción.
<u>Puzzle</u>	2–3	Puzzles con imágenes de marca. La puntuación por tiempo premia la velocidad. Usa 3–4 piezas para un juego rápido, o 6+ para mayor dificultad.
<u>Guess the Word</u>	2–3	Palabras ocultas relacionadas con la temática del evento o la marca patrocinadora. Mantén las palabras en 5–8 letras para rondas rápidas. El modo fácil muestra el teclado de letras; el modo difícil no.
<u>Slot Machine</u>	2	Retos de bonus aleatorio que añaden un elemento de suerte. Usa imágenes de marca en los carretes (2–8 imágenes). Los carretes coincidentes otorgan puntos extra.
<u>Questions</u>	2–3	Preguntas de conocimiento rápido sobre la marca o temática del evento. Límites de tiempo cortos (30–60 segundos) añaden presión.

Estrategia de gadgets

Crea dos [gadgets](#) para esta receta:

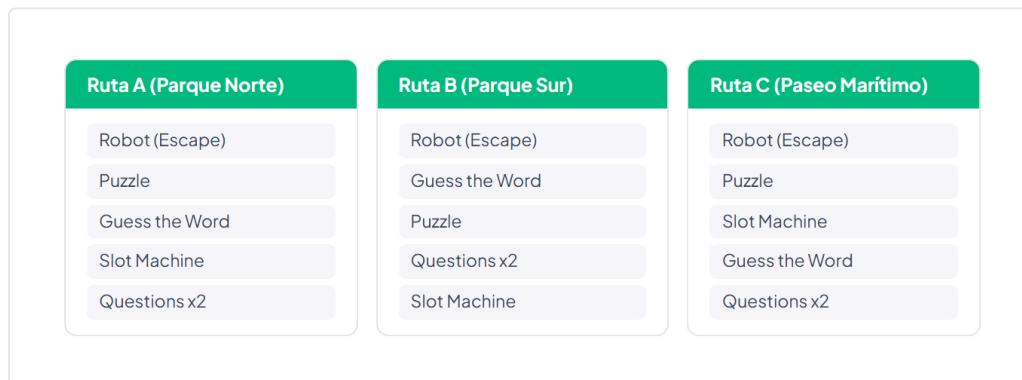
Gadget	Efecto	Stock por equipo	Propósito
Bomb	Dispara una animación de bomba en el dispositivo objetivo	3-5	Disruptivo pero breve — usado para romper la concentración durante un reto
Lock Screen	Bloquea temporalmente la pantalla del equipo objetivo	3-5	La herramienta de sabotaje más potente — impide que el equipo objetivo interactúe durante varios segundos

CONSEJO

Establece el stock en 3-5 por equipo, no en 10. Un stock limitado de gadgets obliga a los equipos a tomar decisiones estratégicas sobre cuándo y a quién sabotear. Con gadgets ilimitados, cada interacción se convierte en spam en lugar de estrategia. Consulta [Consejos de estrategia](#) para más orientación.

Rutas: competición en paralelo

Crea 2-3 [rutas](#) con conjuntos de retos solapados:



Las rutas paralelas aseguran que los equipos se distribuyan por la zona mientras enfrentan una dificultad equivalente. Todos los equipos compiten en el mismo ranking global.

Alianzas (opcional)

Para eventos con 20+ equipos, crea 2-4 [alianzas](#) (ej.: “Facción Roja”, “Facción Azul”). Los equipos aliados comparten una puntuación combinada, lo que fomenta tanto la cooperación intra-alianza como la rivalidad inter-alianza. Esto es especialmente efectivo para eventos corporativos donde departamentos compiten entre sí.

Por qué funciona

- **Los Robots crean movimiento.** Los robots con comportamiento de escape obligan a los equipos a perseguir físicamente a los objetivos, generando energía y espectáculo para los espectadores.
- **Los gadgets añaden tensión PvP.** Los efectos de Bomb y Lock Screen son lo suficientemente disruptivos para importar pero lo suficientemente breves para no frustrar. El stock limitado previene el spam.
- **Tipos de reto mixtos previenen la monotonía.** Puzle, juegos de palabras, preguntas de quiz y suerte (Slot Machine) significan que diferentes miembros del equipo pueden aportar sus fortalezas.
- **Rutas paralelas previenen cuellos de botella.** Con 30 equipos, una sola ruta crearía congestión. Múltiples rutas mantienen el ritmo competitivo.

Consejos de configuración

- Una velocidad de Robot de 5–8 km/h es suficientemente rápida para requerir trotar pero no tanto como para que atrapar sea imposible. Establece el **área** en 150–300 metros para mantener la zona de persecución manejable.
- Para Slot Machine, selecciona 4–6 imágenes de marca diferenciadas para que los jugadores distingan los carretes de un vistazo.
- Establece el **límite de tiempo** en retos de Questions a 30–60 segundos para mantener la presión temporal.
- Usa puntos extra (bonus 1.º/2.º/3.º) en retos clave para premiar a los equipos más rápidos.

PELIGRO

Slot Machine y AR Shell no están disponibles en eventos MooveGo. Usa el modo Classic para esta receta.

Elegir una receta

Factor	Icebreaker	Explorador Urbano	Carrera Competitiva
Entorno	Indoor / outdoor pequeño	Ciudad / tour outdoor	Parque / outdoor urbano
Tamaño del grupo	4–8 equipos	6–20 equipos	10–30 equipos
Duración	45–60 min	2–3 horas	1,5–2 horas
Nivel de experiencia	Principiante	Intermedio	Avanzado
Competición	Baja (cooperativa)	Media (colección)	Alta (PvP)
Requiere GPS	No (QR/iBeacon)	Sí	Sí
Gadgets	No	No	Sí
Objetos	No	Sí (pasaporte)	No

Login y cuenta

Qué hace

La página de Login es el punto de entrada a Moove80. Introduce tu nombre de usuario y contraseña para autenticarte, accede a la recuperación de contraseña si es necesario y cambia el idioma de la interfaz antes de iniciar sesión. Cerrar sesión finaliza la sesión y devuelve a esta página.

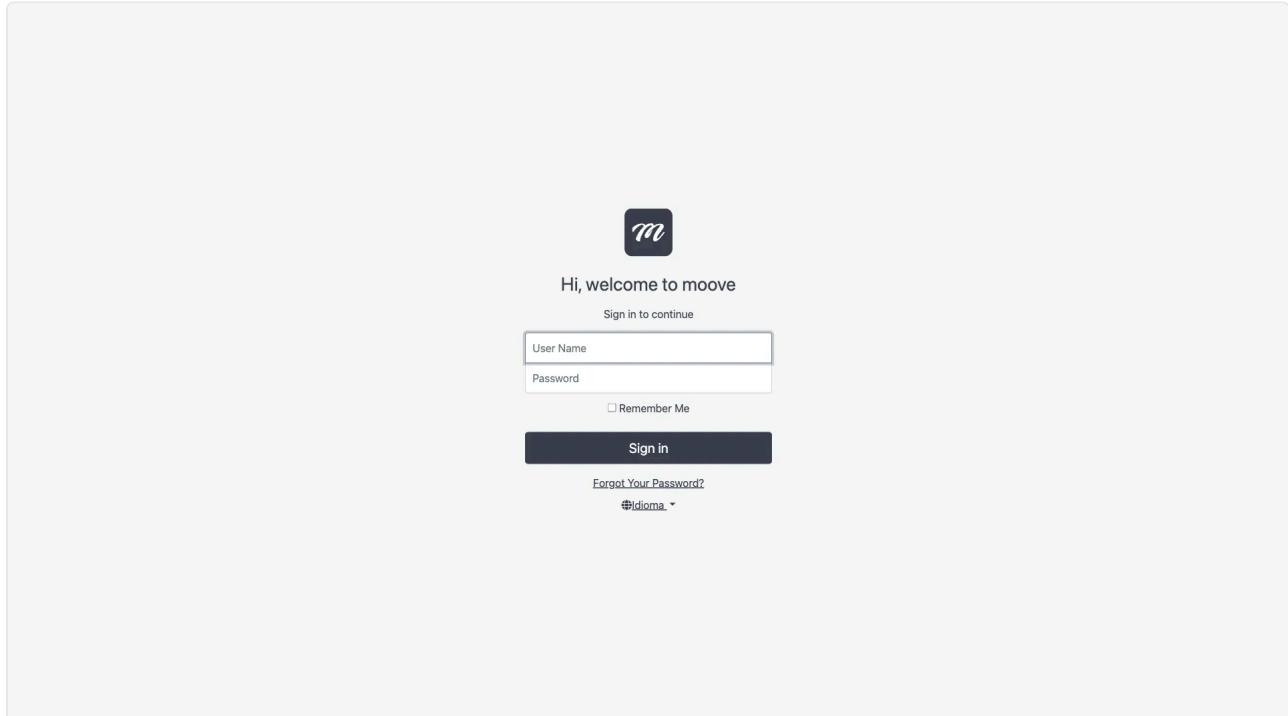
Requisitos

- Sin autenticación requerida — este es el punto de entrada público
- Un nombre de usuario y contraseña válidos de Moove80 (obtenidos mediante [Registro](#) o proporcionados por tu administrador)

Cómo acceder

Directo — esta es la primera página que ven los usuarios no autenticados

Página de login



Campos / Opciones

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
User Name	Texto	Tu nombre de usuario	Sí
Password	Contraseña	Tu contraseña (entrada enmascarada)	Sí
Remember Me	Casilla de verificación	Cuando está marcada, la cookie de autenticación persiste entre sesiones del navegador	No

Acciones

Acción	Descripción
Sign in	Valida las credenciales y redirige al panel de Inicio en caso de éxito
Forgot Your Password?	Abre el formulario de restablecimiento de contraseña
Idioma (Language)	Desplegable para cambiar el idioma de la interfaz (ver Cambio de idioma más abajo)

Comportamiento y reglas

- Método de autenticación.** En caso de éxito, se establece una cookie de autenticación (persistente si Remember Me está marcado).
- Autocreación de empresa.** En el primer login, el sistema verifica si tienes una empresa asociada. Si no, se crea automáticamente una con el nombre “Empresa de {username}” (“Company of {username}”).

⚠ PELIGRO

Si la cuenta existe pero no está aprobada, se muestra el error “User Inactive”. Contacta con tu administrador para activar la cuenta.

⚠ PELIGRO

Si la cuenta está bloqueada tras demasiados intentos fallidos, se muestra el error “User Locked”. Contacta con tu gestor de cuenta de MooveTeam para desbloquearla.

- URL de retorno.** Si fuiste redirigido a la página de login desde una ruta protegida, el login exitoso redirige de vuelta a la URL original.

- **Login fluido.** El formulario se envía sin recarga de página. En caso de éxito, el [menú de navegación](#) se actualiza dinámicamente.

Cerrar sesión

Cerrar sesión elimina la cookie de autenticación y redirige a la página de Inicio (que a su vez redirige al formulario de login para usuarios no autenticados).

- **Navegación:** Desplegable de usuario (arriba a la derecha) → Log Off
- **Acción inmediata** – hacer clic en Log Off cierra la sesión inmediatamente sin diálogo de confirmación

Cambio de idioma

El idioma de la interfaz puede cambiarse en dos lugares:

1. **Página de login** – el desplegable “Idioma” en la parte inferior del formulario de login (disponible sin autenticación)
2. **Menú de usuario** – el desplegable del ícono de globo en la barra de navegación superior derecha (disponible tras autenticarse)

Cambiar el idioma establece una cookie del navegador para recordar tu preferencia. El cambio tiene efecto inmediatamente en la siguiente carga de página.

Idiomas soportados

Idioma	Código	Notas
Inglés	en-US	Las vistas por defecto usan inglés
Español	es-ES	Tiene vistas dedicadas en español
Francés	fr-FR	Usa vistas en inglés con cadenas de recursos traducidas
Neerlandés	nl-NL	Usa vistas en inglés con cadenas de recursos traducidas
Polaco	pl-PL	Usa vistas en inglés con cadenas de recursos traducidas

El backend también soporta hebreo (`he-IL`) y árabe (`ar-EG`) pero estos no se muestran en el selector de idioma de la interfaz.

Si no se elige idioma explícitamente, el sistema lee la cabecera `Accept-Language` del navegador. Si el idioma del navegador no está en la lista de soportados, se establece español por defecto.

Registro

Qué hace

Usa el formulario de Registro para crear una nueva cuenta en la plataforma. Los nuevos usuarios reciben su propia entidad de empresa y pueden acceder inmediatamente al back-office Moove80.

Requisitos

- Sin autenticación requerida para el enlace en la página de login, pero el formulario en sí requiere una sesión autenticada existente (ver la limitación conocida más abajo)
- Un usuario ya autenticado para registrar nuevos usuarios bajo su empresa

Cómo acceder

Página de login → enlace **Register** (debajo del botón Sign in)

Limitación conocida: A pesar de ser un formulario de registro, esta página requiere una sesión autenticada existente. El enlace aparece en el modal de login, pero el formulario real solo es accesible después de que otro usuario ya haya iniciado sesión. Esto significa que tú (u otro admin) debéis estar autenticados para registrar un nuevo usuario bajo vuestra empresa – el formulario no puede usarse como una vía de autoregistro.

Campos / Opciones

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
User Name	Texto	Nombre de usuario único para la nueva cuenta	Sí
Email	Texto (email)	Dirección de email para recuperación de contraseña y notificaciones	Sí
Password	Contraseña	Mínimo 6 caracteres	Sí
Confirm Password	Contraseña	Debe coincidir con el campo Password	Sí
I agree to the Terms of Service	Casilla de verificación	Debe estar marcada para continuar. Enlaza a la página de Términos de servicio (/About/Legal)	Sí

Acciones

Acción	Descripción
OK (Submit)	Crea la cuenta y redirige al panel de Inicio. El nuevo usuario queda automáticamente autenticado
LogOn	Vuelve al formulario de login

Comportamiento y reglas

- **Asignación de empresa.** El nuevo usuario se asigna automáticamente a la misma empresa que el usuario actualmente autenticado.

PELIGRO

Tras un registro exitoso, el sistema inicia sesión como el nuevo usuario y redirige al [panel de Inicio](#). La sesión del usuario que estaba registrando se reemplaza — cerrarás sesión.

- **Nombre de usuario duplicado.** Si el nombre de usuario ya existe, se muestra un error y el formulario se vuelve a presentar.
- **Email duplicado.** Si el email ya está asociado a otra cuenta, se muestra un error.
- **Validación de contraseña.** Las contraseñas deben tener al menos 6 caracteres. El campo de confirmación de contraseña debe coincidir exactamente.
- **Aceptación de términos.** La casilla “I agree” es obligatoria. Si no está marcada, el formulario muestra un error: “Debe Aceptar las condiciones”.
- **Envío fluido.** El formulario se envía sin recarga completa de página y actualiza el área de contenido principal en caso de éxito.

CONSEJO

Para crear usuarios sin perder tu sesión, solicita a tu administrador que cree la cuenta desde el panel de gestión de usuarios.

Cambiar contraseña

Qué hace

Utiliza el formulario de cambio de contraseña para actualizar tu contraseña proporcionando la contraseña actual y eligiendo una nueva.

Requisitos

- Debes tener una sesión activa
- Debes conocer tu contraseña actual (si la has olvidado, usa [Restablecer contraseña](#) en su lugar)

Cómo acceder

Desplegable de usuario (arriba a la derecha) → **Change Password**

Campos / Opciones

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Current password	Contraseña	Tu contraseña actual para verificación	Sí
New password	Contraseña	La nueva contraseña deseada (mínimo 6 caracteres)	Sí
Confirm new password	Contraseña	Debe coincidir con el campo de nueva contraseña	Sí

Acciones

Acción	Descripción
Change Password (Enviar)	Valida la contraseña actual y aplica el cambio. Redirige a una página de confirmación

Comportamiento y reglas

- **Autenticación requerida.** Solo accesible cuando tienes sesión activa.
- **Verificación de la contraseña actual.** El sistema verifica la contraseña antigua antes de permitir el cambio. Si es incorrecta, se muestra el error “The current password is incorrect or the new password is invalid”.

- **Longitud mínima.** Las contraseñas nuevas deben tener al menos 6 caracteres. La longitud mínima se indica en las instrucciones del formulario.
- **Coincidencia de confirmación.** La nueva contraseña y el campo de confirmación deben coincidir exactamente.
- **Página de éxito.** Al completarse correctamente, se redirige a [/Account/ChangePasswordSuccess](#) que muestra “Your password has been changed successfully.”
- **Formulario estándar.** A diferencia del [inicio de sesión](#) y el [registro](#), este formulario provoca una recarga completa de la página al enviar.

 CONSEJO

Si has olvidado tu contraseña actual y no puedes iniciar sesión, usa el flujo de [Restablecer contraseña](#) en su lugar.

Restablecer contraseña

Qué hace

Si has olvidado tu contraseña, usa el flujo de restablecimiento de contraseña para recuperar el acceso a tu cuenta. Solicita un enlace de restablecimiento por correo electrónico y el sistema generará una nueva contraseña temporal.

Requisitos

- No se requiere autenticación — este flujo es completamente público
- Un nombre de usuario o dirección de correo electrónico válidos asociados a una cuenta existente

Cómo acceder

Página de inicio de sesión → enlace **Forgot Your Password?**

Campos / Opciones

Paso 1 — Solicitar restablecimiento

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Username	Texto	Tu nombre de usuario o dirección de correo electrónico	Sí

Paso 2 — Nueva contraseña (mediante enlace por correo)

Sin campos de formulario — haz clic en el enlace recibido por correo. La nueva contraseña se muestra en pantalla.

Acciones

Acción	Descripción
Enviar (Send)	Busca al usuario por nombre de usuario o correo electrónico y envía un correo de restablecimiento de contraseña

Comportamiento y reglas

Flujo de solicitud

1. Introduce tu nombre de usuario o dirección de correo electrónico.

2. Si la entrada contiene "@", el sistema la trata como un correo electrónico y busca el nombre de usuario asociado mediante `Membership.GetUserNameByEmail()`.
3. Si se encuentra un usuario coincidente, se envía un correo de restablecimiento de contraseña mediante `Acciones.SendResetEmail()`.
4. La página de confirmación ("Correo Enviado") confirma que el correo ha sido enviado.
5. Si no coincide ningún usuario, se muestra el error "No existe ningún usuario con ese nombre o dirección email".

Enlace de restablecimiento

El correo contiene un enlace con dos parámetros:

- `username` — el nombre de la cuenta
- `reset` — un hash MD5 del nombre de usuario + clave de proveedor del usuario

Cuando haces clic en el enlace:

1. El sistema valida el hash contra los datos almacenados del usuario.
2. Si es válido, el sistema genera una nueva contraseña temporal.
3. La nueva contraseña se muestra en la página de éxito junto con el nombre de usuario.

Consideraciones de seguridad

- **Sin autenticación requerida.** El flujo de restablecimiento es completamente público — accesible sin iniciar sesión.
- **Validación del token.** El enlace de restablecimiento usa un hash MD5 del nombre de usuario + ProviderUserKey como token de seguridad. Esto previene restablecimientos no autorizados, pero no tiene límite de tiempo.

PELIGRO

El token de restablecimiento no caduca. Cualquier persona con acceso al enlace del correo de restablecimiento puede usarlo en cualquier momento. Cambia tu contraseña mediante [Cambiar contraseña](#) inmediatamente después de iniciar sesión con la contraseña temporal.

NOTA

La contraseña generada es una cadena aleatoria de la API de Membership. No es legible por humanos — cópiala y pégala con cuidado al iniciar sesión.

Datos fiscales

Qué hace

Utiliza el formulario de datos fiscales para introducir la información fiscal y de contacto de tu empresa a efectos de facturación. Cada entidad de empresa en Moove80 puede tener un registro de datos fiscales vinculado.

Requisitos

- Debes tener sesión activa
- Tu usuario debe estar asociado a una empresa

Cómo acceder

Desplegable de usuario → My Data → pestaña My Account → botón **Tax Information**

Campos / Opciones

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
CIF	Texto	Número de identificación fiscal de la empresa	No
Nombre	Texto	Razón social de la empresa	No
Dirección	Texto	Dirección postal	No
Población	Texto	Ciudad / localidad	No
País	Texto	País	No
Teléfono	Texto	Número de teléfono	No
Organiza	Casilla de verificación	La empresa organiza eventos	No
Alquila	Casilla de verificación	La empresa alquila equipamiento para eventos	No

El formulario también almacena un código postal oculto y un indicador de autorización en el modelo de datos, pero no están expuestos en la interfaz del formulario.

Acciones

Acción	Descripción
Registrar Información (Enviar)	Guarda o actualiza el registro de datos fiscales de la empresa actual

Comportamiento y reglas

- **Autenticación requerida.** Debes tener sesión activa para ver y editar los datos fiscales de tu empresa.
- **Creación automática.** Cuando accedes a esta página por primera vez, el sistema crea un nuevo registro de datos fiscales con valores predeterminados de marcador de posición. Edita y guarda el formulario para llenar tus datos reales.
- **Un registro por empresa.** Cada empresa tiene como máximo un registro de datos fiscales, vinculado por el ID de empresa.
- **Inserción vs. actualización.** El formulario determina automáticamente si debe crear un registro nuevo o actualizar el existente.
- **Validación.** Se aplica validación estándar del formulario. Si la validación falla, se vuelve a mostrar el formulario con el error “Corrija los errores por favor”.

NOTA

Todos los campos son opcionales — el formulario se puede guardar con valores predeterminados de marcador de posición. Sin embargo, unos datos fiscales precisos son importantes para la facturación de ventas.

Inicio (Panel)

Qué hace

El Panel es la página de destino tras iniciar sesión. Muestra una tabla resumen de todos los eventos asociados a tu empresa, junto con contadores globales de equipos. Úsalo como punto de partida para navegar hacia la gestión de eventos, la galería y la configuración de la cuenta.

Requisitos

- Debes tener [sesión activa](#)
- Tu usuario debe estar asociado a una empresa

Cómo acceder

Automático tras iniciar sesión, o haz clic en **Home** en la barra de navegación superior

Panel principal

The screenshot shows the Moove80 Panel homepage. At the top, there's a navigation bar with links for Home, Events, and Gallery. On the right side of the header, there are user profile icons and dropdown menus for notifications ('xavi guardia'), account settings ('O'), and language ('').

Below the header, the page displays a summary of team statistics:

- Total possible teams: 166
- Logged in teams: 61

Below this, there's a table titled 'Event' with columns for Purchase Date, Start, End, Teams playing, Teams possible, Partner, and Event. The table lists various events from February 2026, such as 'DOA AÑO DE LA REVANCH 2026', 'Beautiful Italy - BeOne', and 'Barcelona Event-Natus Sensory - 2/10/2026'. Each row includes a small thumbnail image related to the event.

Purchase Date	Start	End	Teams playing	Teams possible	Partner	Event
09/02/26	09/02/26	01/03/26	0	10	Empresa de GersonNajera	DOA AÑO DE LA REVANCH 2026
05/02/26	06/02/26	21/02/26	0	5	marcos_premium	Beautiful Italy - BeOne
10/02/26	10/02/26	25/02/26	14	14	BestCorporateEvents	Barcelona Event-Natus Sensory - 2/10/2026
18/11/25	09/02/26	24/02/26	0	3	Judith Moreno	Event Test
09/02/26	09/02/26	24/02/26	4	5	Empresa de red herring	Amazon--9th Feb 26
27/11/25	03/02/26	18/02/26	1	3	Empresa de MaxiMice	Arłamów DELOTTE
02/02/26	09/02/26	12/02/26	1	3	Judith Moreno	Around the World Challenge
30/01/26	30/01/26	14/02/26	3	3	EMConsole	Conquer Bologna 30.01.2026
06/02/26	10/02/26	25/02/26	0	10	equinocio	BdP Bombordo Open Day 2026
28/01/26	28/01/26	12/02/26	6	6	Teamfabriek	Amsterdam Winter Canal Rally 280126
05/02/26	05/02/26	20/02/26	3	3	uvme	05.02 - Hunted - HMC Antoniushowe
29/01/26	29/01/26	13/02/26	2	5	rachida	Signaleer jij ondermijning?
06/02/26	09/02/26	14/02/26	0	6	lemonnier	Barcelona Tech Rally Convatec
09/02/26	09/02/26	24/02/26	6	6	seven	Event Quiz
28/01/26	28/01/26	12/02/26	3	3	BEEVENT	Water Escape Rotterdam Stedin Leuvenhaven 29 januari 2026
07/09/24	09/02/26	12/02/26	1	3	AdvWarsaw	Odkryj i-Wrocław Dyka
12/12/25	09/02/26	12/02/26	1	3	AdvWarsaw	Odkryj Łódź Etex Poland 12:12:25 PL
05/02/26	08/02/26	08/03/26	8	8	teambuilding	Mapfre 10.02.26
09/02/26	09/02/26	13/02/26	8	8	HUMANSIDE	Madrid iPad Quest 9.2.26

Campos / Opciones

Contadores globales

Campo	Tipo	Descripción
Total possible teams	Visualización	Suma de plazas máximas de equipos en todos los eventos
Logged in teams	Visualización	Suma de equipos que realmente se han registrado/conectado

Tabla de eventos

Columna	Tipo	Descripción
Purchase Date	Visualización	Fecha de compra de la licencia del evento
Start	Visualización	Fecha de inicio del evento
End	Visualización	Fecha de fin del evento
Teams playing	Visualización	Número de equipos actualmente activos en el evento
Teams possible	Visualización	Capacidad máxima de equipos del evento
Partner	Visualización	Nombre del partner o distribuidor propietario/vendedor del evento
Event	Visualización	Nombre del evento (clicable — navega a la página de edición del evento)

Acciones

Acción	Descripción
Clic en nombre del evento	Abre la página de edición del evento

Comportamiento y reglas

- Alcance por empresa.** La tabla solo muestra eventos pertenecientes a tu empresa.
- Contexto de empresa.** El sistema carga la información de tu empresa para mostrar datos específicos de la misma.
- Carga dinámica.** El panel también puede cargarse dinámicamente después del [inicio de sesión](#) sin una recarga completa de la página.

CONSEJO

Usa la URL abreviada `/Home/I` como acceso rápido al panel.

Descargas

Qué hace

La página de descargas proporciona enlaces para descargar las cuatro aplicaciones móviles de MooveTeam. Úsala para obtener la app principal de equipos, la variante de quiz, el modo indoory y la cámara de recuerdos [PhotoCall](#).

Requisitos

- Debes tener sesión activa con el rol `admin` o `agencia` para ver el enlace del menú
- La página en sí no requiere autenticación, pero el enlace en la [navegación](#) está restringido por rol

Cómo acceder

Desplegable de usuario (arriba a la derecha) → **Downloads**

Campos / Opciones

La página muestra cuatro tarjetas de aplicación en una disposición de cuadrícula:

App	URL de descarga	Descripción
mooveTeam	http://app.sfy.com/moove/team10	La app móvil principal para eventos de equipos basados en GPS al aire libre
mooveQuiz	http://app.sfy.com/moove/quiz	Variante de quiz/trivia para eventos indoor basados en conocimiento
moovelIndoor	http://app.sfy.com/moove/indoor/	Modo indoor para eventos sin GPS (basado en QR/NFC)
moovePhotoCall	http://app.sfy.com/moove/photocall	App de cámara PhotoCall para fotos de recuerdo del evento

Acciones

Acción	Descripción
Download (por app)	Abre el enlace externo de la tienda de aplicaciones correspondiente

Comportamiento y reglas

- **Restricción por rol.** El enlace de descargas en el menú de usuario solo aparece si tienes el rol `admin` o `agencia`. Los usuarios estándar no ven este elemento del menú.
- **Enlaces externos.** Todas las URLs de descarga apuntan a `app.sfy.com` (ShortcutFactory), que redirige a la tienda de aplicaciones apropiada (iOS App Store o Google Play) según tu dispositivo.

NOTA

La página en sí no requiere inicio de sesión, pero el enlace en el menú de [navegación](#) solo es visible para roles autorizados. Puedes compartir la URL directa con cualquier persona que necesite descargar las apps.

Navegación

Qué hace

El sistema de navegación proporciona acceso a todas las funcionalidades de Moove80 mediante una barra superior fija, un menú principal y un desplegable de usuario. Los elementos del menú dependen del rol — los elementos disponibles varían según los permisos asignados a tu cuenta.

Requisitos

- Debes tener [sesión activa](#) para ver la navegación completa
- Los elementos del menú varían según el rol (`agencia`, `indoor`, `viewer`)

Cómo acceder

La barra superior es visible en todas las páginas tras iniciar sesión. Es un elemento de maquetación persistente.

Estructura

La navegación tiene dos áreas: la **barra superior** (logo + menú principal) y el **desplegable de usuario** (arriba a la derecha).

Barra superior (menú principal)

La barra de menú horizontal en la parte superior de cada página. La sección activa se resalta automáticamente.

Elemento del menú	Destino	Visible para
Home	Inicio (Panel)	Todos los usuarios autenticados
Events	Eventos	Todos los usuarios autenticados
Indoor	Indoor / Modo Quiz	Solo usuarios con rol <code>indoor</code>
Gallery	Galería	Todos los usuarios autenticados

Desplegable de usuario (arriba a la derecha)

Un menú desplegable que muestra tu nombre. Contiene funciones de cuenta y enlaces de gestión específicos por rol.

Disponible para todos los usuarios autenticados

Elemento del menú	Icono	Descripción
Language	globe	Submenú con 5 idiomas (inglés, español, francés, neerlandés, polaco)
My Data	folder-open	Configuración de la cuenta de empresa, datos fiscales, usuarios

Disponible para rol `admin` o `agencia`

Elemento del menú	Icono	Descripción
PhotoCall	camera	Gestión de PhotoCall
Downloads	download	Enlaces de descarga de las aplicaciones móviles
Accounting	briefcase	Ventas y facturación de la empresa
Events	play-circle	Gestión de eventos (entrada duplicada)
Personajes	film	Gestión de personajes/avatares
AR Scenes	plus-sign	Gestión de escenas de realidad aumentada
Final Users	envelope	Gestión de usuarios finales

Siempre en la parte inferior

Elemento del menú	Icono	Descripción
Log Off	off	Cerrar sesión y volver al inicio de sesión

Estado sin autenticación

Cuando no tienes sesión activa, la parte superior derecha muestra un único botón “Logon” que enlaza a la página de inicio de sesión.

Comportamiento y reglas

- Posición fija.** La barra superior permanece fija en la parte superior y sigue visible al hacer scroll.
- Visibilidad basada en rol.** Cada elemento del menú se muestra u oculta según tu rol. Solo ves los elementos a los que tienes permiso de acceso.
- Estado activo.** El menú resalta automáticamente el elemento que corresponde a la página actual.

- **Recarga del menú tras inicio de sesión.** Después del [inicio de sesión](#), el menú se actualiza dinámicamente para reflejar tus roles sin una recarga completa de la página.

 NOTA

El logo cambia según el dominio — las URLs que contienen “appforteambuilding” muestran un logo de marca diferente (soporte white-label).

- **Footer fijo.** La maquetación utiliza una técnica de margen negativo para mantener el footer en la parte inferior del viewport en páginas cortas.

Eventos

Qué hace

Los eventos son la entidad central de Moove80. Cada equipo, reto, ruta y puntuación pertenece a un evento. Esta página cubre la lista de eventos, la creación de nuevos eventos y las operaciones de gestión disponibles para eventos existentes: editar, eliminar, duplicar y exportar/importar como XML.

Cómo acceder

Login → Events (página principal tras el login, o barra lateral → **Events**)

Lista de eventos

The screenshot shows a table titled "Events" with 182 entries. The columns are:

- Name / Location
- Date
- Actions
- Results
- Buy

Each row contains a small icon set for managing the event.

Name / Location	Date	Actions	Results	Buy
Team building Ali ali Barcelona (Spain) active	2026-02-04	Elements Start		
Evento a Barcelona (Spain) active	2024-11-28	Elements Start		
Evento segmentos issue active	2024-05-10	Elements Start		
Evento segmentos issue- Copia(08/05/2024 8:24) active	2024-05-10	Elements Start		
oraculo Barcelona (Spain) active	2023-06-08	Elements Start		
Evento 10m active	2023-04-06	Elements Start		
Evento 10m active	2023-04-06	Elements Start		
ContadorEjecucion active	2022-11-22	Elements Start		
West Brom - Go Remote active	2022-11-11	Elements Start		
test joaquin navidad Barcelona (Spain) active	2022-11-08	Elements Start		
joaquin Sant Pere de Ribes, España active	2022-08-04	Elements Start		
Custom map Barcelona (Spain) active	2022-08-01	Elements Start		
Evento con Rutas Barcelona (Spain) active	2022-06-30	Elements Start		
Evento sin rutas active	2022-03-08	Elements Start		
Evento welcome challenge Barcelona (Spain) active	2022-02-28	Elements Start		
Event test Barcelona (Spain) active	2022-01-12	Elements Start		
Evento ADVIENTO 19 active	2021-12-22	Elements Start		
Adviento active	2021-12-20	Elements Start		
JTI BARCELONA Barcelona (Spain) active	2021-12-10	Elements Start		
test timers Barcelona (Spain) active	2021-11-02	Elements Start		

Lista de eventos (3.1)

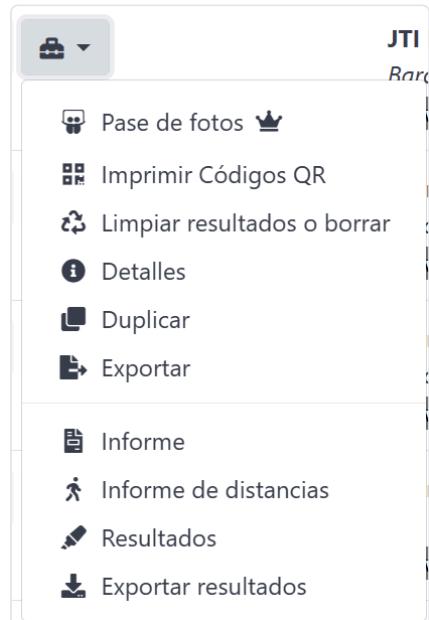
La lista de eventos es la página principal del panel de administración. Muestra todos los eventos pertenecientes a tu empresa en una tabla paginada con búsqueda.

Columnas

Columna	Descripción
 Iniciar	Botón verde — inicia el evento (ver Control en vivo)
Name	Nombre del evento (clicable — abre la vista de edición)
Date	Fecha de creación del evento
Location	Ubicación geográfica configurada para el evento
Teams	Número de equipos asignados
Challenges	Número de retos creados
Actions	Iconos de fila: resultados, detalles, menú desplegable

Menú desplegable de fila

Cada fila de evento tiene un menú desplegable ( icono de maletín con flecha desplegable) que proporciona acceso rápido a acciones operativas:



Acción	Icono	Descripción
Photo slideshow		Abre la presentación de fotos del evento
Print QR Codes		Genera códigos QR imprimibles para el registro de equipos
Clear results or delete event		Elimina datos acumulados o borra permanentemente el evento
Details		Abre la página de detalles/estadísticas del evento
Duplicate		Crea una copia del evento (ver Copiar evento)
Export		Exporta el evento como XML (ver Exportar evento)
Report		Genera el informe de rendimiento del evento
Distances report		Genera el informe de distancias/movimiento de equipos
Results		Abre la tabla de resultados de administración (ver Resultados)
Export results		Exporta datos de resultados para análisis externo

Actions	Date	Results	Buy
[Start] [Edit] [Delete] [Share] [Import] [Export]	2026-02-10	[Start] [Edit] [Delete] [Share] [Import] [Export]	[Start] [Edit] [Delete] [Share] [Import] [Export]
[Start] [Edit] [Delete] [Share] [Import] [Export]	2021-12-10	[Start] [Edit] [Delete] [Share] [Import] [Export]	[Start] [Edit] [Delete] [Share] [Import] [Export]
[Start] [Edit] [Delete] [Share] [Import] [Export]	2021-12-10	[Start] [Edit] [Delete] [Share] [Import] [Export]	[Start] [Edit] [Delete] [Share] [Import] [Export]

Filtrado

Usa la caja de búsqueda para filtrar por todas las columnas y los controles de paginación para cambiar el tamaño de página (10, 25, 50, 100 entradas por página).

Crear evento (3.2)

Lista de eventos → haz clic en **New**

Campos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name	Texto	Nombre visible del evento (visible para participantes y en la lista de administración)	Sí
Number of Teams	Texto (numérico)	Número máximo de equipos para este evento	Sí
Duration of game in days	Texto (numérico)	Cuántos días permanece abierta la ventana del evento tras iniciarse (por defecto: 15, mínimo: 3, máximo: 120)	Sí
Location	Texto + Mapa	Centro geográfico del evento — escribe una dirección o haz clic en el mapa para colocar un pin	No
Event Theme	Desplegable	Tema visual para la app de participantes: Default, Christmas, Pirates, Halloween	No

Acciones

Acción	Descripción
Save	Crea el evento y redirige a la página de edición con las 10 pestañas
Cancel	Vuelve a la lista de eventos sin crear

Comportamiento

- Tras guardar, se redirige a la página de edición del evento donde están disponibles las 10 pestañas de configuración.
 - El evento comienza en estado inactivo — debe iniciarse explícitamente mediante [Control en vivo](#).
-

Editar evento / navegación por pestañas (3.3)

Lista de eventos → haz clic en el nombre del evento, o Lista de eventos → New → Save

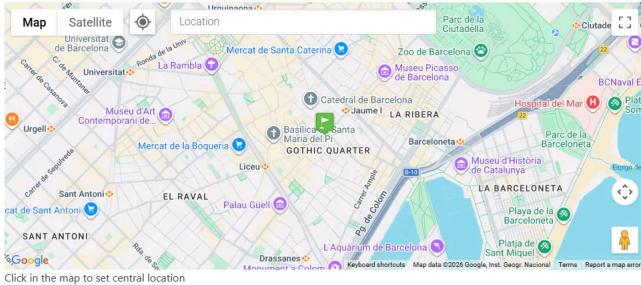
La página de edición es el espacio de trabajo principal para configurar un evento. Muestra 10 pestañas en la parte superior, cada una controlando un aspecto diferente del evento:

Pestaña #	Nombre	Qué configura	Página de doc
1	Event	Datos generales, opciones de juego, ubicación, tema	Evento — Datos generales
2	Logo	Logo del evento y logo personalizado de la barra inferior	Evento — Logo
3	Alliances	Grupos de alianzas de equipos	Evento — Alianzas
4	Teams	Gestión de equipos con subpestañas: List, QR Code, Export Text Elements	Evento — Equipos
5	Challenges	Creación de retos y los 14 tipos de reto	Evento — Retos
6	Routes	Editor de rutas con mapa y controles de ordenación	Evento — Rutas
7	Objects / Gadgets	Objetos colecciónables y gadgets de sabotaje	Evento — Objetos / Gadgets
8	Segments	Fases del juego y desbloqueo progresivo	Evento — Segmentos
9	Custom Map	Imágenes de overlay del mapa y tracks GPX	Evento — Mapa personalizado
10	Documents	Archivos adjuntos para equipos, staff y RA	Evento — Documentos

Barra de acciones

La barra de acciones superior derecha está siempre visible en todas las pestañas:

Acción	Descripción
Start	Abre la página de confirmación previa al inicio (ver Control en vivo)
Publish	Publica el evento (lo hace visible para los participantes)
Export	Exporta el evento como XML
View on map	Abre una vista de mapa completa mostrando todas las ubicaciones de retos como pins
Back	Vuelve a la lista de eventos



The screenshot shows the 'Edit Event JTI BARCELONA' page. At the top, there's a navigation bar with links for Home, Events, Gallery, and user info (xavi guardia). Below the navigation is a toolbar with Start, Publish, Export, View on map, and Back buttons. The main area contains fields for Name (JTI BARCELONA), Number of Teams (14), Duration of game in days (3), and several checkboxes for challenge settings. A large map of Barcelona is centered on the Gothic Quarter, showing the event's location and various segments. At the bottom are Save, Cancel, and Export buttons.

Eliminar evento (3.4)

Lista de eventos → menú desplegable de fila → **Clear results or delete event**

La página de eliminación proporciona dos operaciones destructivas:

Borrar resultados

Elimina todos los resultados, fotos, posiciones GPS, inventarios de gadgets y mensajes de equipos del evento. La configuración del evento (equipos, retos, rutas, segmentos) se conserva.

Eliminar evento

Elimina permanentemente todo el evento y todos los datos asociados. Para prevenir eliminaciones accidentales, escribe el nombre del evento exactamente en el campo de confirmación antes de que el botón Delete se active.

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Confirmación del nombre del evento	Texto	Debe coincidir exactamente con el nombre del evento para activar el botón Delete	Sí

Acción	Descripción
Clear Results	Elimina solo los resultados y datos operativos. Se conserva la estructura del evento
Delete Event	Elimina permanentemente el evento y todos los datos asociados. No se puede deshacer
Back to event list	Vuelve sin hacer cambios

Comportamiento y reglas

PELIGRO

Eliminación permanente — no hay mecanismo de papelera ni archivo. La eliminación es definitiva y no se puede deshacer.

NOTA

No se puede eliminar un evento en ejecución. Si el evento está actualmente activo, Moove80 bloquea la eliminación y muestra un mensaje de error. [Para el evento](#) primero.

- **El campo de confirmación** usa validación JavaScript del lado del cliente — el botón Delete permanece desactivado hasta que el texto escrito coincida exactamente con el nombre del evento.

Copiar evento (3.5)

Lista de eventos → menú desplegable de fila → **Duplicate**

Copiar crea un duplicado completo de un evento, incluyendo toda su configuración. Este es un flujo de trabajo fundamental para agencias que reutilizan plantillas de eventos entre clientes o fechas.

Qué se copia

Entidad	¿Se copia?	Notas
Configuración del evento	Sí	Nombre con sufijo "(Copy DD/MM/YYYY HH:MM)"
Rutas	Sí	Incluyendo el orden de retos dentro de las rutas
Segmentos	Sí	Incluyendo las asignaciones segmento-reto
Retos	Sí	Incluyendo imágenes, coordenadas GPS y todos los campos específicos del tipo
Gadgets	Sí	Incluyendo niveles de stock y tipos de efecto
Alianzas	Sí	Incluyendo nombres de alianza
Equipos	Sí	Incluyendo asignaciones de ruta y alianza
Resultados	No	La copia empieza limpia sin resultados
Posiciones GPS	No	Sin datos de seguimiento traspasados

Acciones

Acción	Descripción
Duplicate	Acción de un solo clic desde el desplegable — sin diálogo de confirmación

Después de copiar

Se muestra una página de confirmación con:

- El nombre del evento copiado (con el sufijo "(Copy ...)")
- El número de rutas en la copia
- Un botón **Back** para volver a la lista de eventos

El evento copiado aparece en la lista de eventos. Ábrelo para cambiar el nombre y ajustar la configuración necesaria.

Exportar / Importar evento como XML (3.6)

Exportar un solo evento

Lista de eventos → menú desplegable de fila → **Export**, o Edición de evento → barra de acciones → **Export**

Exporta la configuración completa del evento como archivo XML. El navegador descarga un archivo con nombre `Event_{eventName}`.

En caso de éxito: Se descarga un archivo XML directamente al navegador.

En caso de error: Si faltan imágenes de la galería referenciadas por retos o segmentos, Moove80 muestra una página de error listando cada imagen que falta. La página de error enlaza a los retos y segmentos afectados para que puedas corregir las referencias faltantes antes de reintentar.

Exportar todos los eventos

Exporta todos los eventos pertenecientes a tu empresa como un único archivo XML.

Importar evento

Menú de administración → **Import event**

Importa un evento desde un archivo XML previamente exportado.

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
File	Carga de archivo	El archivo XML a importar (debe ser una exportación válida de evento de Moove80)	Sí

Acción	Descripción
Upload	Analiza el XML y crea el evento con todas sus entidades

Tras importar, una página de confirmación muestra los resultados de la importación incluyendo cualquier error encontrado durante el proceso.

Comportamiento y reglas

ⓘ NOTA

Exportar/Importar requiere el rol Admin o Agencia.

💡 CONSEJO

La importación crea un nuevo evento bajo la empresa del usuario que importa — nunca sobrescribe eventos existentes, así que es seguro importar libremente.

- El formato XML preserva todas las entidades del evento: configuración, retos (con imágenes), rutas, segmentos, gadgets, alianzas y equipos.
- Si faltan imágenes en la galería durante la exportación, la exportación falla y muestra qué imágenes necesitas volver a subir.

Evento — Datos generales

Qué hace

La pestaña Event es la primera pestaña de configuración al editar un evento. Controla la configuración principal del evento: nombre, duración, ubicación, opciones de juego, tema visual y color de fondo. Estos ajustes determinan el comportamiento fundamental del evento en la app móvil.

Cómo acceder

Lista de eventos → haz clic en el nombre del evento → pestaña **Event** (seleccionada por defecto)

Pestaña Event

The screenshot shows the 'Edit Event Team building Ali ali' screen. At the top, there's a navigation bar with Home, Events, and Gallery. On the right, there are buttons for Start, Publish, Export, View on map, and Back. The main area has tabs for Event (selected), Logo, Alliances, Teams, Challenges, Routes, Objects / Gadgets, Segments, Custom Map, and Documents. Under 'Event', there are fields for 'Name' (Team building Ali ali), 'Number of Teams' (5), 'Duration of game in days' (15), and several checkboxes for game rules. To the right is a map of Barcelona with green shaded segments and various landmarks labeled. At the bottom, there are dropdowns for theme ('Default') and iPad background color ('#ffffff'), along with Save, Cancel, and Export buttons.

Campos / Opciones

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name	Texto	Nombre visible del evento — visible para los participantes en la app y para los admins en la lista	Sí
Number of Teams	Texto (numérico)	Número máximo de equipos para este evento	Sí
Duration of game in days	Texto (numérico)	Cuántos días permanece abierta la ventana del evento tras iniciarse. Por defecto: 15, mínimo: 3, máximo: 120	Sí
Allow players to click over map icons to activate challenges	Casilla de verificación	Cuando está activada, los equipos pueden tocar los pins de retos en el mapa para iniciarlos. Cuando está desactivada, los equipos deben caminar físicamente hasta la ubicación GPS	No
Don't allow users to switch segment	Casilla de verificación (Premium)	Bloquea los equipos en su segmento asignado — no pueden cambiar manualmente entre segmentos	No
Enable custom point labeling	Casilla de verificación	Permite etiquetas de texto personalizadas en los pins de retos del mapa en lugar de la numeración por defecto	No
Display rankings exclusively for the active segment	Casilla de verificación (Premium)	Muestra solo la clasificación del segmento actual del equipo, ocultando el ranking global	No
Hide chat icon on app	Casilla de verificación (Premium)	Elimina la funcionalidad de chat equipo-a-equipo de la app móvil	No
iPad background color	Texto (hex)	Color de fondo para la versión iPad de la app. Introduce un valor hexadecimal de 6 dígitos (ej.: <code>ffffff</code> para blanco)	No
Location	Texto + Mapa	Centro geográfico del evento — escribe una dirección en la caja de búsqueda o haz clic en el mapa para colocar un pin. Usa autocompletado de Google Maps Places	No
Event Theme	Desplegable	Tema visual aplicado a la app de participantes: Default, Christmas, Pirates, Halloween	No

Acciones

Acción	Descripción
Save	Guarda la configuración de la pestaña actual y se queda en la página de edición
Cancel	Descarta los cambios y vuelve a la lista de eventos
Start	Abre la confirmación previa al inicio (ver Control en vivo)
Publish	Publica el evento
Export	Exporta el evento como XML (ver Resumen de eventos)
View on map	Abre un mapa a pantalla completa con todos los pins de retos
Back	Vuelve a la lista de eventos

Comportamiento y reglas

NOTA

Las funcionalidades marcadas con un ícono de corona en la interfaz son **solo Premium**: “Don’t allow users to switch segment”, “Display rankings exclusively for the active segment” y “Hide chat icon on app”.

CONSEJO

Configura el campo Location con el centro geográfico del evento — esto determina la vista inicial del mapa cuando los equipos abren la app móvil. Si no se configura, la app usa la posición GPS del dispositivo.

- **Duration** determina la ventana temporal durante la cual el evento está activo. Cuando se [inicia](#), la fecha de inicio se establece a ahora y la fecha de fin a ahora + días de duración (mínimo 3 días).
- **Theme** afecta solo a la apariencia visual de la app de participantes — no cambia ninguna mecánica de juego.
- El widget de mapa usa Google Maps con alternancia de Satélite y soporte de atajos de teclado.

Evento — Logo

Qué hace

La pestaña Logo permite subir imágenes de marca personalizadas para el evento. Estas imágenes sustituyen el branding por defecto de Moove80 en la app móvil de participantes, creando una experiencia de marca blanca para eventos de team building corporativo o campañas de marca.

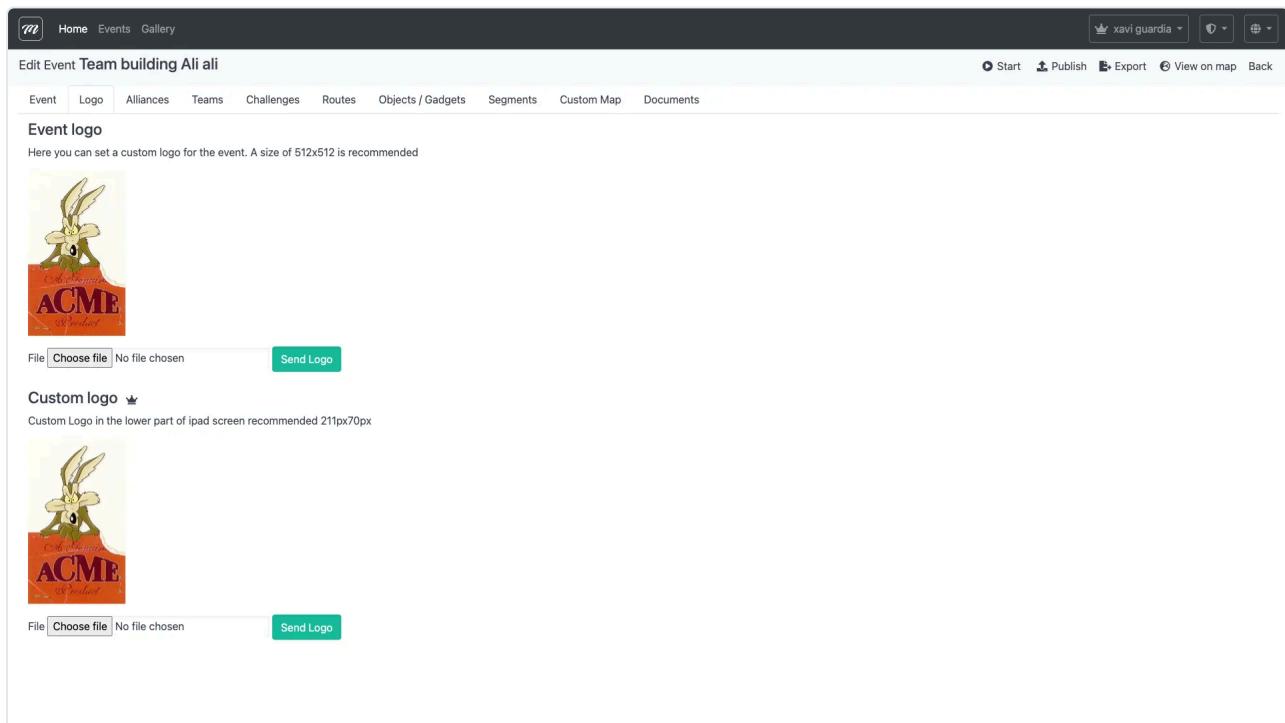
Cómo acceder

Lista de eventos → haz clic en el nombre del evento → pestaña **Logo**

Requisitos

- **Rol:** Agencia o Admin
- **Estado del evento:** El evento debe estar parado para editar

Pestaña Logo



Campos / Opciones

La pestaña Logo tiene dos secciones independientes de carga de archivo. Cada sección tiene su propio botón Choose File y acción de carga.

Logo del evento (sección superior)

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Logo file	Carga de archivo	Sube el logo principal del evento aquí. Esta imagen aparece en la cabecera de la app y en la pantalla de selección de evento.	No

Logo de la barra inferior (sección inferior)

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Logo file	Carga de archivo	Sube un logo secundario aquí. Esta imagen aparece en la barra de navegación de la app durante el juego.	No

Acciones

Acción	Descripción
Send Logo (superior)	Sube la imagen del logo del evento al servidor
Send Logo (inferior)	Sube la imagen del logo de la barra inferior al servidor

Comportamiento y reglas

CONSEJO

El logo del evento debe ser de 512 x 512 px. El logo de la barra inferior debe ser de 211 x 70 px. Se aceptan formatos de imagen estándar (PNG, JPG).

- **Reemplazar un logo:** sube un nuevo archivo — sobrescribe el anterior.

NOTA

Si no se sube ningún logo, se usa el branding por defecto de Moove80 en la app de participantes.

- Ambas cargas son independientes — puedes configurar uno sin el otro.

Evento — Alianzas

Qué hace

Una alianza agrupa varios equipos en una facción. Cada equipo sigue jugando de forma independiente — su propio teléfono, su propia ruta, sus propios retos — pero sus puntuaciones cuentan para un total de facción compartido. Durante el evento, el marcador en vivo clasifica alianzas entre sí en lugar de equipos individuales.

Esto es diferente a simplemente crear equipos más grandes. Un equipo de 15 personas comparte un solo dispositivo y camina junta — la mayoría acaba mirando mientras una persona juega. Con alianzas, divides a esas 15 personas en tres equipos de cinco, cada uno con su propio dispositivo y ruta. Todo el mundo juega activamente, pero siguen perteneciendo al mismo bando.

Cuándo usar alianzas

Las alianzas son opcionales. Si no creas ninguna, el evento funciona como una competición directa equipo contra equipo. Crea alianzas cuando el evento se beneficie de una capa de identidad grupal por encima del nivel de equipo.

Eventos corporativos grandes. Una empresa con 80 empleados se divide en 16 equipos de 5. Sin alianzas, el marcador tiene 16 filas y nadie siente conexión más allá de su pequeño grupo. Con cuatro alianzas — una por departamento — la gente apoya a su departamento incluso cuando su propio equipo se queda atrás. Dos desconocidos de Contabilidad que nunca se cruzaron ahora comparten facción. Se encuentran en un punto de control, comparan notas, quizás comparten una pista. El evento les dio un motivo para hablar.

Conferencias de varios días. Los asistentes se mezclan en equipos el primer día, pero las alianzas siguen a su empresa o región durante todo el evento. Incluso cuando la composición del equipo cambia entre sesiones, la identidad de la alianza persiste. “Soy de los Delfines” se convierte en un ancla social durante toda la conferencia.

Actividades escolares o de campus. Clases o facultades forman alianzas. Un estudiante de Biología y uno de Química pueden estar en equipos diferentes, pero ambos están en la alianza de Ciencias. La facción compartida crea conexiones entre grupos que normalmente no interactuarían.

Eventos comunitarios con grupos mixtos. Cuando los participantes no se conocen, los nombres de alianza dan a la gente una identidad instantánea. Llegas solo, te asignan a los Lobos — y de repente tienes algo en común con cuarenta desconocidos que llevan el mismo color. Al final del día, “Lobos” significa algo.

En todos estos casos el mecanismo es el mismo: las alianzas dan a los participantes un grupo más grande al que pertenecer sin quitarles la experiencia práctica de jugar en un equipo pequeño.

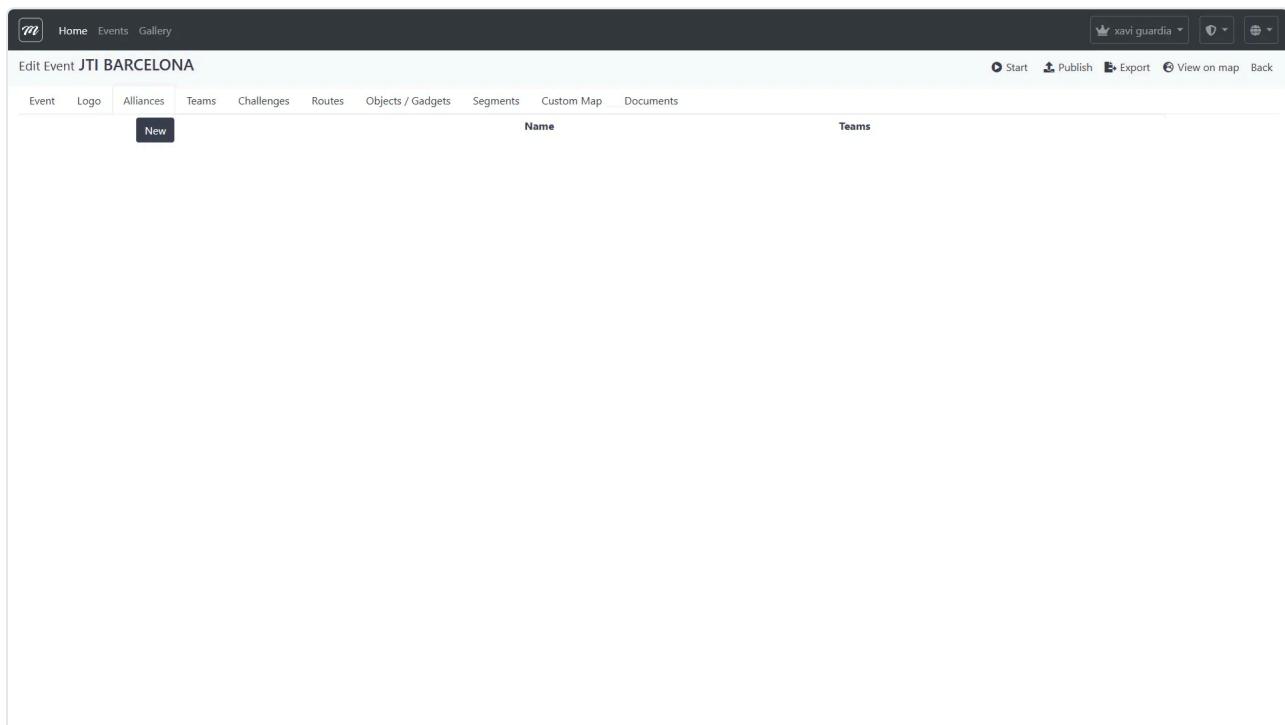
Cómo acceder

Lista de eventos → haz clic en el nombre del evento → pestaña **Alliances**

Requisitos

- **Rol:** Agencia o Admin
- **Estado del evento:** El evento debe estar parado para crear, editar o eliminar alianzas

Pestaña Alliances

A screenshot of a web-based event management system. At the top, there's a navigation bar with links for Home, Events, and Gallery. On the right side of the header, there's a user profile icon for 'xavi guardia' and other account-related buttons. Below the header, the main content area has a title 'Edit Event JTI BARCELONA'. Underneath the title is a horizontal menu bar with several tabs: Event, Logo, Alliances, Teams, Challenges, Routes, Objects / Gadgets, Segments, Custom Map, and Documents. The 'Alliances' tab is currently active, indicated by a dark blue background. Below the menu, there's a table with two columns: 'Name' and 'Teams'. A single row is visible in the table. At the bottom of the table, there's a small 'New' button. To the right of the table, there are several icons for actions like Start, Publish, Export, View on map, and Back.

Listar alianzas

La pestaña Alliances muestra una tabla con todas las alianzas del evento.

Columnas

Columna	Tipo	Descripción
(Acciones de fila)	Iconos	Edit (lápiz), Delete (papelera)
Name	Visualización	Nombre de la alianza
Teams	Visualización	Número de equipos asignados a esta alianza

Acciones de fila

Icono	Acción	Descripción
Lápiz	Edit	Abre el formulario de edición de la alianza
Papelera	Delete	Abre la confirmación de eliminación. Oculto cuando el evento está en ejecución.

Barra de herramientas

Acción	Descripción
New	Abre el formulario de creación de alianza. Oculto cuando el evento está en ejecución.

Comportamiento

PELIGRO

Cuando el evento está en ejecución, se muestra una alerta informativa: “*Event is running – editing not allowed while active.*” El botón New y los iconos Edit/Delete de fila se ocultan. Consulta [Control en vivo](#) para parar el evento primero.

- El evento debe existir — si el ID del evento es inválido, se devuelve una página de error.

Crear alianza

Campos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name	Texto	Nombre visible de la alianza	Sí

Campos ocultos (gestionados por el sistema)

Campo	Valor	Descripción
Localizer	GUID autogenerado	Identificador interno de seguimiento (máx. 50 caracteres)
People	1(por defecto)	Recuento de miembros de la alianza — gestionado del lado del servidor, no editable por el usuario

Acciones

Acción	Descripción
Save	Crea la alianza y vuelve a la pestaña Alliances (o lista de alianzas).
Cancel	Descarta el formulario y vuelve a la lista.

Comportamiento

- El ID del evento se establece automáticamente desde el parámetro de URL.
 - Se genera un GUID localizador único en la creación para el seguimiento interno de códigos QR (ver [Códigos QR](#) más abajo).
 - La alianza se crea vacía – los equipos se asignan después desde la pestaña [Equipos](#).
-

Editar alianza

El formulario de edición contiene el mismo campo que el formulario de creación, precargado con el nombre actual de la alianza.

Campos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name	Texto	Nombre visible de la alianza	Sí

Acciones

Acción	Descripción
Save	Guarda los cambios y vuelve a la pestaña Alliances.
Cancel	Descarta los cambios y vuelve a la lista.

Comportamiento

- El nombre de la alianza se muestra en la cabecera de la página como contexto.
 - Los campos ocultos de localizador y recuento de miembros se conservan al guardar.
-

Eliminar alianza

Haz clic en el ícono de papelera en una fila de alianza de la lista. Esto abre un diálogo de confirmación.

Diálogo de confirmación

Elemento	Descripción
Título	"Delete"
Pregunta de confirmación	"Are you sure?"
Nombre de la alianza	Muestra el nombre de la alianza que se va a eliminar
Botón Delete	Confirma la eliminación (estilo peligro/rojo)
Botón Cancel	Vuelve a la lista de alianzas sin eliminar

Qué se elimina

Eliminar una alianza deja huérfanos a sus equipos al anular su referencia de alianza:

1. **Equipos** — todos los equipos asignados a esta alianza tienen su referencia de alianza establecida a null (sin asignar, no eliminados)
2. **La alianza en sí** — el registro de alianza se elimina

Comportamiento

- **Los equipos se conservan.** Los [equipos](#) no se eliminan — simplemente pierden su pertenencia a la alianza y compiten individualmente.

PELIGRO

La eliminación es permanente y no se puede deshacer. Tras la eliminación, las puntuaciones de los equipos afectados ya no se agregan — aparecen como equipos individuales en los [resultados](#).

Asignar equipos a alianzas

La asignación de equipos a alianzas se gestiona desde la pestaña [Equipos](#), no desde la pestaña Alliances. La lista de alianzas muestra el recuento de equipos asignados pero no proporciona controles de asignación directa.

Cómo asignar equipos

1. Ve a la pestaña [Equipos](#).
2. Haz clic en un equipo para **editar**lo.
3. En el formulario de edición del equipo, selecciona la alianza deseada del desplegable **Alliance**.

4. Haz clic en **Save**.

El desplegable Alliance lista todas las alianzas definidas para el evento más una opción “None” para equipos sin asignar.

Asignación masiva

No hay herramienta de asignación masiva de alianzas. Edita cada equipo individualmente para cambiar su alianza. Para eventos con muchos equipos, considera crear equipos ya asignados a alianzas durante la importación.

Códigos QR

La sección de Alianzas incluye una vista de códigos QR que genera códigos QR imprimibles para cada alianza. Cada código QR codifica el GUID localizador único de la alianza.

Elemento	Descripción
Código QR	Generado a partir del GUID Localizer a 50px de tamaño
Nombre de la alianza	Mostrado como encabezado junto al código QR
Código localizador	Mostrado como texto de referencia

Usa esta vista para imprimir tarjetas de identificación de alianza o materiales de registro.

Comportamiento y reglas

ⓘ NOTA

Las puntuaciones de alianza se calculan como `Suma(todos los puntos de equipos) / Número de miembros de la alianza`. Esto evita que las alianzas más grandes tengan una ventaja injusta.

- **Asignación de equipos.** Los [equipos](#) se asignan a alianzas mediante la pestaña Equipos (al editar un equipo, seleccionas su alianza desde un desplegable). La pestaña Alliances muestra el recuento pero la asignación se hace en otro lugar.
- **Funcionalidad opcional.** Si no se crean alianzas, el evento opera en modo directo equipo contra equipo sin agrupación por facciones.
- **Informes de resultados.** Cuando existen alianzas, el informe de [resultados](#) incluye una sección de resumen de alianzas mostrando puntuaciones agregadas por alianza.

⚠ PELIGRO

Crear, editar y eliminar alianzas se bloquea mientras el evento está activo. La interfaz oculta todos los botones de crear, editar y eliminar. Para el evento mediante [Control en vivo](#) antes de hacer cambios.

- **GUID Localizer.** Cada alianza recibe un identificador único en la creación. Se usa para la generación de códigos QR y seguimiento interno. No se puede cambiar después de la creación.

Evento — Equipos

Qué hace

La sección de Equipos gestiona los grupos de jugadores que participan en tu evento. Cada equipo juega en un único dispositivo. Desde aquí puedes crear equipos, asignarlos a rutas y alianzas, subir fotos de equipo, enviar mensajes y gadgets en tiempo real a sus dispositivos, e inspeccionar su inventario de gadgets. La pestaña incluye tres subpestañas: la lista de equipos, generación de códigos QR y exportación de texto para campañas de email.

Requisitos

- **Rol:** Agencia o Admin
- **Estado del evento:** El evento debe estar parado para crear, editar o eliminar equipos. El envío de mensajes y gadgets funciona durante un evento en ejecución.

Cómo acceder

Lista de eventos → haz clic en el nombre del evento → pestaña **Teams**

Lista de equipos

New	Number	Name	e-mail Address	Alliance	Route	This team is Organization Staff	Picture of the team	Details
<input checked="" type="checkbox"/>	14	131		N/A	N/A			
<input checked="" type="checkbox"/>	15	132		N/A	N/A			
<input checked="" type="checkbox"/>	1	1		N/A	1			<ul style="list-style-type: none"> 12/10/2021 8:55:06 AM Id dispositivo: D7EABEF9-B82E-4B26-B37F-23779300B60D Unassign device
<input checked="" type="checkbox"/>	2	2		N/A	2			
<input checked="" type="checkbox"/>	3	3		N/A	3			
<input checked="" type="checkbox"/>	4	4		N/A	4			
<input checked="" type="checkbox"/>	6	6		N/A	6			
<input checked="" type="checkbox"/>	7	7		N/A	7			
<input checked="" type="checkbox"/>	8	8		N/A	8			
<input checked="" type="checkbox"/>	9	9		N/A	9			

Showing 1 to 10 of 14 entries

Listar equipos

La subpestaña por defecto muestra todos los equipos del evento en una tabla con búsqueda, ordenación y paginación.

Columnas

Columna	Tipo	Descripción
(Acciones de fila)	Iconos	Edit (lápiz), Delete (papelera), Unassign device (ícono de persona)
Number	Visualización	Identificador numérico del equipo, usado para la generación de códigos QR
Name	Visualización	Nombre visible del equipo
Email Address	Visualización	Email de contacto para el reenvío de mensajes
Alliance	Visualización	Alianza a la que pertenece el equipo (oculto en eventos modo Quiz)
Route	Visualización	Ruta asignada (oculta en eventos modo Quiz)
This team is Organization Staff	Visualización	Ícono de verificación si el equipo está marcado como staff
Picture of the team	Visualización	Miniatura de foto del equipo (100px), o silueta por defecto
Details	Visualización	Para equipos con dispositivo asignado: marca temporal de inicio, UUID del dispositivo y enlace “Unassign device”

Búsqueda y paginación

Campo	Tipo	Descripción
Search	Texto	Filtrar equipos por todas las columnas visibles
Show entries	Desplegable	10, 25, 50 o 100 registros por página

Acciones de la barra de herramientas

Acción	Descripción
New	Abre el formulario de creación de equipo. Oculto cuando el evento está en ejecución.
Import	Abre el formulario de importación masiva CSV
Send email	Abre un formulario de email masivo para enviar datos de registro a todos los equipos

Acciones de fila

Cada fila tiene tres botones de ícono (columna izquierda):

Icono	Acción	Descripción
Lápiz	Edit	Abre el formulario de edición del equipo
Papelera	Delete	Abre la confirmación de eliminación. Oculto cuando el evento está en ejecución.
Persona	Unassign device	Elimina la asignación de dispositivo del equipo. Borra la marca temporal de inicio y el identificador de dispositivo. Solo relevante para equipos con dispositivo asignado.

Crear equipo

The screenshot shows a 'Create Team' form within a web application. At the top, there's a navigation bar with links for 'Home', 'Events', and 'Gallery'. On the right side of the bar, there's a user profile icon for 'xavi guardia' and other account-related icons. The main form area has a title 'Create Team' and a 'Back' link. It contains several input fields:

- Name:** A text input field containing 'Team'.
- Number:** A text input field containing '6'.
- Route:** A dropdown menu set to 'None'.
- Initial Segment:** A dropdown menu set to 'None'. A note below it says 'When restarting the activity, team segment will be reset to this segment only if this is set'.
- Alliance:** A dropdown menu set to 'None'.
- Available Segments:** A dropdown menu with a note 'Select which segments this team can access during the event' and a small crown icon.

At the bottom of the form are two buttons: 'Save' (in a dark blue box) and 'Cancel' (in a yellow box).

Campos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name	Texto	Nombre visible del equipo. Por defecto “Team”.	Sí
Number	Numérico	Identificador del equipo. Se autoincrementa al siguiente número disponible en el evento.	Sí
Route	Desplegable	Ruta a asignar. Opciones: None + todas las rutas definidas para el evento.	No
Initial Segment	Desplegable	Segmento en el que el equipo comienza. Texto de ayuda: <i>“When restarting the activity, team segment will be reset to this segment only if this is set.”</i>	No
Alliance	Desplegable	Alianza a asignar. Opciones: None + todas las alianzas definidas para el evento.	No
Available Segments	Selección múltiple	Qué segmentos puede acceder este equipo durante el evento. Funcionalidad Premium (ícono de corona).	No
This team is Organization Staff	Casilla de verificación	Los equipos de staff no consumen créditos cuando el evento se inicia. Úsalos para equipos de soporte/monitorización.	No
Forward messages for this team to this email address	Texto	Dirección de email donde se reenvían los mensajes del equipo.	No

Acciones

Acción	Descripción
Save	Crea el equipo y vuelve a la lista de equipos (o pestaña Equipos de edición del evento).
Cancel	Descarta el formulario y vuelve a la lista de equipos.

Editar equipo

The screenshot shows the 'Edit Team01' page. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Events', and 'Gallery'. On the right, there are user profile icons and a 'Back' button. The main area has several input fields: 'Name' (containing '01'), 'Number' (containing '1'), 'Route' (set to 'Route A'), 'Initial Segment' (set to 'None'), 'Alliance' (set to 'None'), and 'Available Segments' (an empty list). Below these are sections for 'Picture of the team' (with a 'Choose file' button and a preview placeholder showing three people), 'Forward messages for this team to this email address' (an empty input field), and 'This team is Organization Staff' (a checked checkbox). At the bottom are 'Save' and 'Cancel' buttons.

El formulario de edición contiene todos los campos del formulario de creación, más la sección de carga de imagen.

Campos adicionales (solo edición)

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Picture of the team	Carga de archivo	Sube o reemplaza la foto del equipo. La imagen actual se muestra como miniatura junto al control de carga. Acepta archivos de imagen — se convierte a JPEG en el servidor.	No

Flujo de carga de imagen

1. En el formulario de edición, la imagen actual del equipo se muestra como miniatura (silueta por defecto si no se ha subido imagen).
2. Haz clic en **Choose file** para seleccionar una imagen de tu ordenador.
3. Haz clic en **Save** — la imagen se sube con el envío del formulario.
4. El servidor convierte la imagen a formato JPEG y la almacena como datos binarios en el registro del equipo.
5. La imagen del equipo aparece en la columna “Picture of the team” de la vista de lista y en los informes de resultados.

Las imágenes de equipo también pueden subirse programáticamente por la app móvil cuando los equipos toman fotos durante el registro del dispositivo.

Acciones

Acción	Descripción
Save	Guarda los cambios y vuelve a la lista de equipos. Oculto cuando el evento está en ejecución.
Cancel	Descarta los cambios y vuelve a la lista de equipos.
Back	Enlace en la esquina superior derecha, vuelve a la lista de equipos.

Eliminar equipo

Haz clic en el ícono de papelera en una fila de equipo de la lista. Esto abre un diálogo de confirmación.

Diálogo de confirmación

La página de eliminación muestra un modal con:

Elemento	Descripción
Título	"Delete"
Pregunta de confirmación	"Are you sure?"
Nombre del equipo	Muestra el nombre del equipo que se va a eliminar
Botón Delete	Confirma la eliminación (estilo peligro/rojo)
Botón Cancel	Vuelve a la lista de equipos sin eliminar

Qué se elimina

Eliminar un equipo es una operación en cascada. El controlador elimina en orden:

1. **Todos los mensajes** — tanto enviados como recibidos
2. **Todos los resultados** — cada registro de puntuación de este equipo
3. **Todas las posiciones GPS** — cada registro de posición GPS
4. **Todo el stock de gadgets** — cada registro de stock de gadgets
5. **El equipo en sí**

Tras la eliminación, el recuento de equipos del evento se actualiza.

Comportamiento

- Bloqueado durante evento en ejecución.** Si el evento está en ejecución, la acción de eliminar devuelve una página de error: “*Editing an event is not allowed while it is active.*”
- Sin deshacer.** La eliminación es permanente — los resultados, posiciones y mensajes se pierden.
- Icono de fila oculto.** El ícono de papelera se oculta en la vista de lista cuando el evento está en ejecución.

Enviar mensaje a equipo

Envía un mensaje de texto o un gadget/objeto al dispositivo de un equipo en tiempo real. Este es el canal de comunicación del staff durante un evento en vivo.

Campos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Team Destination	Desplegable	Qué equipo recibe el mensaje. Opciones: “All teams” (difusión) + nombres de equipos individuales. Preseleccionado si se abre desde un equipo específico.	Sí
Message	Área de texto	Contenido del mensaje en texto libre. Máximo 100 caracteres. Desactivado cuando se selecciona un tipo de gadget.	Condicional
Gadget Type	Desplegable	Efecto de gadget a enviar (ver abajo). Desactivado cuando se introduce un mensaje de texto.	Condicional
Object/Gadget	Desplegable	Instancia específica de objeto o gadget a enviar. Desactivado cuando se introduce un mensaje de texto.	Condicional

Lógica de exclusión mutua

El formulario fuerza la exclusión mutua entre mensajes de texto y envío de gadgets/objetos:

- Escribir en el campo Message desactiva los desplegables de Gadget Type y Object.
- Seleccionar un Gadget Type desactiva el campo Message.
- Seleccionar un Object desmarca cualquier selección de Gadget, y viceversa.

Tipos de mensaje

Tipo	Comportamiento
Mensaje de texto	Enviado como notificación al dispositivo del equipo. Se muestra como popup de “Organization”. La marca temporal se establece 30 segundos en el futuro para permitir la entrega en tiempo real.
Efecto de gadget	Dispara un efecto visual/sonoro en el dispositivo del equipo (Bomb, Alcohol, X Rays, Scare, Fart, Love, Fireworks, Broken Screen, Inverted Screen, Lock Screen).
Entrega de objeto	Envía un objeto colecciónable al inventario del equipo.

Comportamiento de difusión

Cuando se selecciona “All teams” como destino, el sistema crea un registro de mensaje por equipo en el evento. Cada mensaje se entrega individualmente en tiempo real.

Éxito

Tras un envío exitoso, se muestra una página de confirmación (vista “MensajeOK”).

Ver objetos/gadgets del equipo

Muestra el inventario de gadgets y objetos de un equipo específico. Muestra qué objetos tiene el equipo actualmente y cualquier entrega pendiente.

Secciones

Gadgets pendientes

Mostrado solo cuando hay mensajes de entrega de objetos sin confirmar (aún no confirmados por el dispositivo del equipo). Muestra un cuadro de alerta con:

Columna	Descripción
Object name	Nombre del gadget/objeto pendiente
Origin team	Qué equipo o “Staff” envió el gadget
Timestamp	Cuándo se envió (mostrado como tiempo relativo, ej.: “hace 5 minutos”)

Stock de gadgets

Lista todos los efectos de gadgets (objetos no colecciónables) actualmente en el inventario del equipo.

Columna	Descripción
Gadget name	Nombre del tipo de gadget
Quantity	Número de usos disponibles

Stock de objetos

Lista todos los objetos coleccionables en el inventario del equipo.

Columna	Descripción
Object name	Nombre del objeto coleccionable
Quantity	Número disponible

Subpestña: QR Code

The screenshot shows the 'Edit Event JTI BARCELONA' page. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Events', and 'Gallery'. On the right, there are user profile and navigation icons. Below the navigation, there's a toolbar with buttons for 'Start', 'Publish', 'Export', 'View on map', and 'Back'. The main content area has tabs for 'List', 'QR Code' (which is selected), and 'Export Text Elements'. Under the QR Code tab, two QR codes are displayed side-by-side. Each QR code has a small caption below it: '1 5060-6E0 team' and '2 5061-CF7 team'. A yellow horizontal bar spans across the middle of the screen with the text 'Event not authorized, only use for demo purposes'.

Genera códigos QR imprimibles que los equipos escanean con la app MooveTeam para registrar su dispositivo y unirse al evento. Cada equipo recibe un código único que contiene un token de registro con el formato `{TeamId}-{Checksum}` (ej.: “5060–6E0”). Imprime estos en papel y distribúyelos a los equipos antes de que comience el evento.

Subpestaña: Export Text Elements

The screenshot shows the Moove80 event editing interface. The top navigation bar includes 'Home', 'Events', 'Gallery', and a user dropdown for 'xavi guardia'. Below the navigation is a toolbar with 'Start', 'Publish', 'Export', 'View on map', and 'Back'. The main content area is titled 'Edit Event JTI BARCELONA' and shows tabs for 'Event', 'Logo', 'Alliances', 'Teams', 'Challenges', 'Routes', 'Objects / Gadgets', 'Segments', 'Custom Map', and 'Documents'. The 'Event' tab is active. A yellow banner at the top states 'Event not authorized, only use for demo purposes'. Below this, there are two tabs: 'List' (selected) and 'QR Code'. The 'List' tab displays two items: '5060-6EO' and '5061-C87'. The 'MailChimp CSV' tab contains a large block of CSV data:

```

MailChimp CSV
-----[REDACTED]-----
1,5060-6EO,https://moove80.mooveteam.com/QR/index&data=5060-6EO&scale=6,https://moove80.mooveteam.com/Admin/Equipo/Distances?equipoId=5060&sec=9CD8F200FFEF75B20F69C12389106CE92E0BAA332F62DD6E25D0B4309C05EF942,5061-C87,https://moove80.mooveteam.com/QR/index&data=5061-C87&scale=6,https://moove80.mooveteam.com/Admin/Equipo/Distances?equipoId=5061&sec=965E744C440B43526CD44EF26D4F3C1E364F259A7D48839C73D5E66F0AAFC966
-----[REDACTED]-----

```

Exporta datos de registro de equipos para campañas de email o materiales impresos. Contiene dos secciones:

Sección	Descripción
Lista de localizadores	Un área de texto listando el código localizador de cada equipo (ej.: "5060-6EO")
CSV de MailChimp	Un área de texto copiable con datos CSV: <code>Name, EMAIL, localizer, url, reportURL</code> . El campo <code>url</code> contiene el enlace de registro QR del equipo. El campo <code>reportURL</code> contiene un enlace al informe de distancias del equipo.

Comportamiento y reglas

⚠️ PELIGRO

Crear, editar y eliminar equipos se bloquea mientras el evento está en ejecución. La lista oculta el botón New y los iconos Delete de fila durante este estado. [Para el evento](#) primero.

 CONSEJO

Marca los equipos de soporte/monitorización como **Staff** — no consumen créditos cuando el evento se inicia.

 CONSEJO

Usa **Import via CSV** para eventos con muchos equipos — es la forma más rápida de crearlos en masa. Disponible desde la acción Import de la barra de herramientas.

- **Numeración automática.** Al crear un equipo, el campo Number se establece por defecto a uno más que el número de equipo más alto existente en el evento.
- **Modo Quiz.** En eventos Quiz Mode, las columnas Alliance, Route y Segment se ocultan de la lista, y los desplegables correspondientes se ocultan del formulario de creación/edición.
- **Available Segments** es una funcionalidad Premium (ícono de corona). Restringe a qué segmentos puede acceder un equipo durante el juego. Si no se configura, el equipo puede acceder a todos los segmentos.
- **Asignación de dispositivo.** Los equipos se conectan al evento escaneando su código QR con la app MooveTeam. Una vez conectados, la columna Details muestra la marca temporal de inicio y el UUID del dispositivo. La acción “Unassign device” elimina esta vinculación, permitiendo que un dispositivo diferente se conecte.
- **Reenvío de mensajes.** Si el email de “Forward messages” está configurado, los mensajes enviados al equipo también se reenvían a esa dirección de email.
- **Send mail** envía email masivo a todos los equipos con sus códigos QR de registro e instrucciones.

Evento — Retos

Qué hace

La pestaña Challenges es donde se crean y gestionan las tareas interactivas que los equipos deben completar durante el evento. Moove80 soporta 14 tipos de reto distintos — desde preguntas de quiz y tareas de foto hasta minijuegos y realidad aumentada. Cada reto tiene una ubicación GPS en el mapa, un valor en puntos y una configuración específica del tipo.

Requisitos

- **Rol:** Agencia o Admin
- **Estado del evento:** El evento debe estar parado — los retos no pueden crearse, editarse ni eliminarse mientras el evento está en ejecución

Cómo acceder

Lista de eventos → haz clic en el nombre del evento → pestaña **Challenges**

Pestaña Challenges

The screenshot shows the Moove80 software interface for managing challenges. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Events', 'Gallery', and user information ('xavi guardia'). Below it, a toolbar with 'Start', 'Publish', 'Export', 'View on map', and 'Back' buttons. The main area is titled 'Edit Event Team building Ali ali' and has tabs for 'Event', 'Logo', 'Alliances', 'Teams', 'Challenges' (which is selected), 'Routes', 'Objects / Gadgets', 'Segments', 'Custom Map', and 'Documents'. On the left, a sidebar lists challenge types: 'Import Challenges from other events' (button), 'Multiple Changes' (button), 'Questions' (selected), 'Hints', 'Physical Activity', 'Picture/Video Point', 'Geolocated Video', 'Mini Game. Puzzle', 'Mini Game. Guess the word', 'Mini game. Hangman', 'Mini Game. Find the pairs', 'Mini Game. Related words', 'Mini Game. Slot machine', 'Mini Game. AR Shell', 'Guess the song challenge', and 'Robots'. The main table on the right is titled 'Questions' and defines the location, answers, and points for each challenge. It shows one entry: 'Challenge01' with 'Question Text' 'Challenge01' and 'Points' '1'. The table includes columns for 'Name', 'Question and possible answers', and 'Points'. A search bar and a page number '1' are also visible.

Campos / Opciones

Lista de retos

La pestaña muestra una tabla interactiva de todos los retos del evento, con una barra lateral izquierda mostrando el recuento de retos por tipo.

Columna	Tipo	Descripción
Challenge name	Visualización	Nombre visible del reto con indicador de tipo
Row actions	Iconos	Edit (lápiz) y Delete (papelera) por fila

Búsqueda y paginación

Campo	Tipo	Descripción
Search	Texto	Filtrar retos por nombre
Show entries	Desplegable	Paginación: 10, 25, 50 o 100 entradas por página

Barra lateral izquierda — Recuento por tipo de reto

La barra lateral agrupa los retos por tipo y muestra el recuento de cada uno. Los 14 tipos de reto son:

Tipo	Descripción
Questions (Quiz)	Preguntas de opción múltiple o texto libre
Hints	Pistas informativas (sin puntuación)
Physical Activity	Retos de movimiento físico
Photo / Video	Tomar foto o vídeo en una ubicación
Geolocated Video	Vídeo que se reproduce al llegar a una ubicación
Puzzle	Puzle de imagen
Guess the Word	Adivinar una palabra oculta letra por letra
Hangman	Juego clásico del ahorcado
Find the Pairs	Juego de memoria de emparejar cartas
Related Words	Coneectar palabras relacionadas
Slot Machine	Minijuego de máquina tragaperras virtual
AR Shell (Shell Game)	Juego de trilero en realidad aumentada
Guess the Song	Identificar una canción por un clip
Robots	Personajes virtuales moviéndose por el mapa

Para documentación detallada de cada tipo, consulta [Referencia de tipos de reto](#).

Acciones

Acción	Descripción
New	Abre el formulario de creación de reto — primero selecciona un tipo de reto del desplegable
Edit (por fila)	Abre el formulario de edición del reto
Delete (por fila)	Abre la página de confirmación de eliminación
Copy (por fila)	Duplica el reto dentro del mismo evento (guarda sin recargar la página)
Import Challenges from other events	Abre la página de importación (ver Importar retos)
Multiple Changes	Abre la página de edición masiva (ver Cambios múltiples)

Crear reto

Cuando haces clic en **New**, selecciona un tipo de reto del desplegable. El formulario que se abre depende del tipo seleccionado. Todos los tipos comparten un conjunto de campos comunes (ver [Campos comunes](#) más abajo), y cada tipo añade sus propios campos específicos documentados en la [Referencia de tipos de reto](#).

Comportamiento

- El formulario precarga las coordenadas GPS de la ubicación por defecto del evento.
- El icono del mapa se establece automáticamente al icono por defecto del tipo seleccionado.
- Los retos tipo Hint tienen por defecto 0 puntos (informativos, sin puntuación).
- Los retos Photo/Video tienen un límite de tiempo por defecto: 60 segundos para cuentas Premium, 20 segundos para estándar.
- **Bloqueado durante evento en ejecución.** Si el evento está activo, la acción de crear devuelve un error: *“Editing an event is not allowed while it is active.”*
- Al guardar, el recuento de retos del evento se incrementa.

Editar reto

Abre el mismo formulario que crear, precargado con los valores actuales del reto. El formulario incluye todos los campos comunes más los campos específicos del tipo.

Comportamiento

- **Bloqueado durante evento en ejecución.** La edición se bloquea si el evento está activo.
- Las imágenes de la galería asociadas al reto se muestran y pueden añadirse/eliminar.
- Para el tipo Related Words, los grupos de palabras se cargan de la base de datos y se presentan en el editor.
- Los campos de contenido HTML (texto introductorio, mensajes de respuesta correcta/incorrecta) se limpian al guardar para corregir tamaños de imagen.

Eliminar reto

Haz clic en el ícono de papelera en una fila de reto. Esto abre un diálogo de confirmación.

Diálogo de confirmación

Elemento	Descripción
Título	"Delete"
Pregunta de confirmación	"Are you sure?"
Nombre del reto	Muestra el nombre del reto que se va a eliminar
Botón Delete	Confirma la eliminación (estilo peligro/rojo)
Botón Cancel	Vuelve a la lista de retos

Qué se elimina

Eliminar un reto es una operación en cascada. El controlador elimina:

1. **Asociaciones de gadgets/objetos** — enlaces a gadgets que el reto otorga
2. **Asociaciones de imágenes de galería** — imágenes para minijuegos (pairs, slot, puzzle)
3. **Palabras relacionadas** — grupos de palabras para el tipo Related Words
4. **Todos los resultados** — cada respuesta/puntuación de equipo para este reto
5. **El reto en sí**

Tras la eliminación, el recuento de retos del evento se actualiza.

Comportamiento

- **Bloqueado durante evento en ejecución.** Si el evento está activo, la acción de eliminar devuelve una página de error.
- **Sin deshacer.** La eliminación es permanente — todos los resultados y asociaciones de medios se pierden.
- **Impacto en rutas.** El reto se elimina de cualquier ruta que lo referencia.

Importar retos de otros eventos (Copy to Event)

Permite importar retos desde cualquier otro evento perteneciente a la misma empresa. Esta es la forma principal de reutilizar contenido de retos entre eventos.

Interfaz

La página de importación muestra una tabla paginada con búsqueda de todos los retos de todos los eventos de la empresa:

Columna	Descripción
Event Name	El evento de origen
Challenge Name	El reto a copiar
Type	Tipo de reto (ej.: Questions, Puzzle, Robots)
Botón Copy	Copia este reto al evento actual

Búsqueda y paginación

- El **campo de búsqueda** filtra por nombre de reto o nombre de evento.
- Paginado con 20 registros por página, con navegación Previous/Next.
- Un registro de copias en el lado derecho muestra el historial de retos copiados en la sesión actual.

Qué se copia

Al copiar un reto a otro evento:

1. **Todas las propiedades del reto** se duplican (nombre, puntos, ubicación, configuración).
2. **Las imágenes de galería** se enlazan (referencias compartidas, no duplicadas).
3. **Los grupos de palabras relacionadas** se duplican.
4. **Gadgets/objetos** — si el evento de destino tiene un gadget con el mismo nombre, se enlaza. Si no, el gadget se duplica en el evento de destino.
5. **El código QR estático** se regenera (nuevo GUID) para evitar conflictos.

Comportamiento

- La copia ocurre sin recarga de página. La fila parpadea en verde en caso de éxito, en rojo en caso de error.
- El enlace “Back” vuelve a la pestaña Challenges del evento.

Cambios múltiples (MultiEdit)

Edición masiva de propiedades a través de múltiples retos a la vez. Esencial para eventos con muchos retos donde la misma configuración de activación debe aplicarse a todos.

Interfaz

La página tiene dos secciones:

Datos a cambiar (arriba)

Establece los valores a aplicar:

Campo	Tipo	Descripción
QR Code	Casilla de verificación	Activar/desactivar activación por código QR
Distance in meters	Texto	Distancia de activación GPS
Selectable by user	Casilla de verificación	Si el jugador puede elegir cuándo hacer el reto
Disappears once done by first team	Casilla de verificación	Si el reto desaparece tras la primera finalización

Elementos a cambiar (abajo)

Una tabla listando todos los retos del evento:

Columna	Descripción
Select	Casilla de verificación para incluir este reto en la operación masiva
Challenge Type	El tipo de reto
Name	Nombre del reto
QR Code	Estado actual de activación por QR (ícono de verificación)
Distance in meters	Distancia de activación actual
Selectable by user	Estado actual (ícono de verificación)
Disappears once done by first team	Estado actual (ícono de verificación)

Flujo de trabajo

1. Marca las casillas o rellena los campos en la sección “Datos a cambiar”.
2. Selecciona los retos que quieras modificar usando las casillas de la tabla.
3. Haz clic en **Apply changes to N** (donde N es el número de retos seleccionados).
4. Los cambios se aplican inmediatamente y la tabla se actualiza para reflejar los nuevos valores sin recarga de página.

Comportamiento

- El botón “Apply changes” solo aparece cuando al menos un reto está seleccionado.
 - El enlace “Back” vuelve a la pestaña Challenges del evento.
-

Importar desde archivo GPX

Importa waypoints GPS desde un archivo GPX para crear ubicaciones de retos. Cada waypoint del archivo se convierte en una posición potencial de reto.

Flujo de trabajo

1. Navega a la página de importación GPX desde el menú de administración.
2. Sube un archivo `.gpx` con waypoints que contengan latitud, longitud y nombres opcionales.
3. El sistema analiza cada elemento `<wpt>` y crea un registro de reto con:
 - Coordenadas GPS del waypoint
 - Nombre del nombre del waypoint (o uno por defecto)
 - El tipo de reto seleccionado
 - Asociación al evento seleccionado
4. Los retos creados aparecen en la pestaña Challenges del evento, listos para editar su contenido.

Comportamiento

- Los archivos GPX deben contener elementos `<wpt>` (waypoint) — los segmentos de track (`<trk>`) no se importan como retos.
 - Cada waypoint crea un reto. Para eventos con muchas ubicaciones (ej.: tours urbanos), esto es significativamente más rápido que crear retos uno a uno.
-

Importar desde KML mediante puntos borrador

Los archivos KML (de Google Earth o Google My Maps) pueden importarse como ubicaciones preparadas. A diferencia de la importación GPX, el KML pasa por un área de preparación (“Draft Points”) donde revisas y conviertes cada ubicación en un reto uno a uno.

Flujo de trabajo de puntos borrador

1. **Importar KML** — Sube un archivo `.km1`. El sistema extrae los placemarks y crea registros de puntos borrador con coordenadas y nombres.

2. **Revisar área de preparación** — La página de índice de puntos borrador muestra todas las ubicaciones preparadas en un mapa con una tabla listando el nombre, coordenadas y datos KML originales de cada punto.
3. **Convertir a retos** — Para cada punto borrador, selecciona un evento de destino y tipo de reto, luego haz clic para crear el reto. Las coordenadas y nombre del punto borrador se usan como valores iniciales.
4. **Limpiar** — Usa “Delete All” para vaciar el área de preparación cuando termines.

Campos del punto borrador

Campo	Tipo	Descripción
Name	Texto	Nombre de la ubicación del KML
Latitude	Decimal	Latitud GPS
Longitude	Decimal	Longitud GPS
Notes	Texto	Descripción original del KML (usado como contenido HTML si no hay otros datos)

Convertir un punto borrador a reto

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Event	Desplegable	Evento de destino donde crear el reto	Sí
Challenge type	Desplegable	Tipo de reto a crear	Sí
Name	Texto	Precargado del nombre del punto borrador	Sí

Comportamiento

- Los puntos borrador pertenecen a la empresa, no a un evento específico — puedes importar una vez y distribuir a múltiples eventos.
- Para tipos de reto de Realidad Aumentada, el sistema crea automáticamente un personaje por defecto si no existe ninguno para la empresa. Consulta [Personajes](#) para detalles.
- La acción “Delete All” elimina todos los puntos borrador — úsala para resetear el área de preparación entre importaciones.

Regeneración de códigos QR

Regenera todos los códigos QR de retos de un evento. Cada reto recibe un nuevo identificador único (GUID), invalidando todos los códigos QR previamente impresos.

Cuándo usar:

- Después de copiar un evento (para asegurar códigos únicos)
- Si los códigos QR han sido comprometidos o compartidos públicamente
- Antes de una nueva ejecución de un evento recurrente

Después de la regeneración, el sistema redirige a la página de impresión de QR.

⚠ PELIGRO

Esto invalida TODOS los códigos QR existentes de los retos del evento. Reimprime los códigos QR después de la regeneración.

Imprimir códigos QR

Lista de eventos → menú desplegable de fila → **Print QR Codes**

Genera una página imprimible de códigos QR para todos los retos del evento. Cada código QR contiene el código estático único del reto, que los equipos escanean para activar el reto.

Imprime esta página y recorta los códigos individuales para colocarlos en ubicaciones físicas durante la preparación del evento. Cada código está etiquetado con el nombre del reto para su identificación.

Ordenar retos

Establece el orden de visualización global de los retos dentro de un evento. Esto es independiente del orden por ruta gestionado en la [pestaña Rutas](#) — controla el orden en que aparecen los retos en la lista de administración.

La interfaz permite reordenación mediante arrastrar y soltar. El valor `Orden` de cada reto se actualiza en la base de datos.

Campos comunes de reto

Los 14 tipos de reto comparten estos campos base (excepto Robots y Geolocated Video, que tienen formularios simplificados):

Datos básicos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name	Texto	Nombre visible del reto	Sí

Activación

Define cómo se activa el reto para el jugador:

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
When the user approaches certain location	Casilla de verificación	Se activa por proximidad GPS	No
Location	Texto	Nombre o dirección de la ubicación (geocodificada)	Sí
Distance in meters to activate	Texto	Umbral de proximidad GPS	Sí
Latitude / Longitude	Texto	Coordenadas GPS (autocompletadas desde Location)	Sí
Use a code to activate	Casilla de verificación	Requiere introducir un código de acceso	No
When user is near an iBeacon	Casilla de verificación	Se activa por proximidad Bluetooth iBeacon	No
iBeacon UID	Texto	El identificador iBeacon (visible cuando la casilla iBeacon está activada)	Condicional
When the user scans this QR Code	Casilla de verificación	Se activa escaneando un código QR	No
When the user chooses to do it	Casilla de verificación	El jugador selecciona cuándo intentar el reto	No
This challenge disappears once done by the first team	Casilla de verificación	Elimina el reto del mapa tras la primera finalización	No

Apariencia en el mapa

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Icon on Map	Desplegable	Icono predefinido (Standard, Drink Beer, Bomb, Box, Find QR, Flag, Food Burger, Food Tapas, Google, iconos de minijuego, Hint)	No
Customized icon	Desplegable	Icono personalizado de la galería de la empresa	No
Allow emergency activation	Desplegable	Never / Button / Button and code — alternativa cuando falla el GPS	No
Change to segment	Desplegable	Transición a un segmento diferente al completarse	No
Hide reward from users	Casilla de verificación	Oculta la recompensa de gadget/objeto de la visualización del reto	No

Puntuación

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Points	Texto	Puntuación base otorgada al completarse	Sí
Extra points for 1st team	Texto	Bonus para el primer equipo en completar	No
Extra points for 2nd team	Texto	Bonus para el segundo equipo	No
Extra points for 3rd team	Texto	Bonus para el tercer equipo	No
Time Allowed	Texto	Límite de tiempo en segundos	No

Medios y segmento

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Video	Desplegable	Personaje de vídeo de la galería	No
Introductory Text	Texto	Contenido HTML mostrado a los jugadores antes del reto	No
Segment	Desplegable	Segmento al que pertenece este reto	No
Augmented Reality scenes	Desplegable	Integración de escenas de RA	No
Object	Desplegable	Recompensa o requisito de objeto/gadget	No

Restricciones específicas por tipo

Algunos tipos de reto tienen requisitos y comportamientos por defecto específicos:

Restricción	Tipo de reto	Detalles
Límite de tiempo por defecto	Photo / Video	60 segundos para cuentas Premium, 20 segundos para cuentas estándar
Número de imágenes	Find the Pairs, Slot Machine	2–8 imágenes de galería requeridas. El formulario valida este mínimo.
Puntos por defecto	Hints	Siempre 0 puntos — las pistas son informativas, sin puntuación
Formulario único	Robots	Formulario completamente diferente — sin casillas de activación, sin apariencia en mapa, sin extras de puntuación. Requiere un personaje .
Personaje de vídeo	Robots, Geolocated Video	Requiere un personaje de vídeo de la galería para la visualización
Formulario simplificado	Geolocated Video	Formulario reducido sin la mayoría de campos comunes

Comportamiento y reglas

⚠ PELIGRO

Crear, editar y eliminar retos se bloquea mientras el evento está activo. La interfaz oculta el botón New y los iconos Delete. [Para el evento](#) primero.

⚠ PRECAUCIÓN

Las coordenadas GPS son críticas — sin ellas, los retos geolocalizados no pueden ser activados por los equipos en el mapa.

💡 CONSEJO

Usa [Importar retos de otros eventos](#) para reutilizar contenido entre eventos en lugar de recrear retos desde cero. Los [gadgets](#) asociados se copian automáticamente cuando no existen en el evento de destino.

- **El orden de los retos** dentro de una ruta se gestiona en la [pestaña Rutas](#), no aquí. La pestaña Challenges gestiona el contenido de los retos; la pestaña Rutas gestiona la secuencia.
- **Las imágenes de galería** para minijuegos ([Pairs](#), [Slot Machine](#)) requieren 2–8 imágenes. El formulario valida este mínimo.
- **Copiar dentro del evento** duplica el reto con un nuevo código QR. El original se conserva.
- **Los códigos QR son únicos.** Al copiar un reto (dentro o entre eventos), el sistema genera un nuevo GUID para el código QR estático para evitar conflictos. Usa [Regeneración de códigos QR](#) para refrescar todos los códigos a la vez.

Evento — Rutas

Qué hace

La pestaña Routes define los recorridos que los equipos siguen durante el evento. Cada ruta agrupa un conjunto de retos en un orden específico, y los equipos se asignan a rutas. Diferentes equipos pueden seguir itinerarios distintos — esto evita aglomeraciones cuando todos los equipos están en la misma zona y permite experiencias personalizadas por grupo. Desde aquí puedes crear rutas, asignar retos con ordenación mediante arrastrar y soltar, editar posiciones GPS en un widget de Google Maps en vivo, copiar rutas para reutilización y controlar la visibilidad y secuenciación por reto.

Requisitos

- **Rol:** Agencia o Admin
- **Estado del evento:** El evento debe estar parado — las rutas no pueden crearse, editarse ni eliminarse mientras el evento está en ejecución

Cómo acceder

Lista de eventos → haz clic en el nombre del evento → pestaña **Routes**

Pestaña Routes

New	Name	Teams	Challenges
	1	• 1.1	56
	2	• 2.2	56
	3	• 3.3	56
	4	• 4.4	56
	6	• 6.6	56
	7	• 7.7	56
	8	• 8.8	56
	9	• 9.9	56
	10	• 10.10	56
	11	• 11.11	56
	12		56
	13	• 13.13	56
	14		56
	5	• 5.5	56

Listar rutas

La pestaña Routes muestra una tabla con todas las rutas del evento.

Columnas

Columna	Tipo	Descripción
(Acciones de fila)	Iconos	Edit (lápiz), Delete (papelera), Copy (compartir)
Name	Visualización	Nombre de la ruta (clicable — abre la edición de la ruta)
Teams	Visualización	Lista con viñetas de números y nombres de equipos asignados a esta ruta. Oculta para tipo de evento MooveGo.
Challenges	Visualización	Número de retos incluidos en esta ruta

Acciones de fila

Icono	Acción	Descripción
Lápiz	Edit	Abre el formulario de edición de la ruta
Papelera	Delete	Abre la confirmación de eliminación. Oculto cuando el evento está en ejecución.
Compartir	Copy	Duplica la ruta inmediatamente y redirige a la lista

Barra de herramientas

Acción	Descripción
New	Abre el formulario de creación de ruta. Oculto cuando el evento está en ejecución.

Comportamiento

- Cuando el evento está en ejecución, se muestra una alerta informativa: “*Event is running – editing not allowed while active.*” El botón New y los iconos Delete de fila se ocultan.
- La columna Teams se oculta para eventos tipo MooveGo.

Crear ruta

El formulario de creación contiene un único campo.

Campos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name	Texto	Nombre visible de la ruta. Por defecto el nombre de ruta localizado por defecto.	Sí

Acciones

Acción	Descripción
Save	Crea la ruta y vuelve a la pestaña Routes (o lista de rutas).
Cancel	Descarta el formulario y vuelve a la lista.

Comportamiento

- Bloqueado durante evento en ejecución.** Si el evento está activo, la acción de crear devuelve un error: “*Editing an event is not allowed while it is active.*”
- La ruta se crea vacía — los retos se asignan después mediante el formulario de edición.

Editar ruta

The screenshot shows the 'Edit Route' interface for 'Route 1'. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Events', 'Gallery', a user profile icon 'xavi guardia', and a 'Back' button. Below the navigation is a form titled 'Edit Route 1' with a 'Name' field containing '1'. A note below the name says 'Hide order indicator on points of interest (won't hide order of challenges set as "strict sequential order")' with a checkbox and a star icon.

The main area contains several challenge cards:

- Hints:** HINT SPECIAL RONALDO 60 pts. (checkboxes: Strict sequential Order, Launch next challenge, Always visible, Never show; button: Delete)
- Picture/Video Point:** SPECIAL RONALDO 60 pts. (checkboxes: Strict sequential Order, Launch next challenge, Always visible, Never show; button: Delete)
- Hints:** HINT SPECIAL BOQUERIA 60 pts. (checkboxes: Strict sequential Order, Launch next challenge, Always visible, Never show; button: Delete)
- Picture/Video Point:** SPECIAL BOT 60 pts. (checkboxes: Strict sequential Order, Launch next challenge, Always visible, Never show; button: Delete)
- Hints:** HINT SPECIAL TAPAS PI 60 pts. (checkboxes: Strict sequential Order, Launch next challenge, Always visible, Never show; button: Delete)
- Picture/Video Point:** SPECIAL MUSIC 60 pts. (checkboxes: Strict sequential Order, Launch next challenge, Always visible, Never show; button: Delete)

Below the challenges is a map of Barcelona with numerous blue route markers. The map includes labels for various neighborhoods like Eixample, La Rambla, El Raval, Sant Antoni, and La Barceloneta. There are also icons for landmarks such as the Sagrada Família, Palau de la Música Catalana, and the Picasso Museum.

At the bottom left are 'Save' and 'Cancel' buttons. At the bottom right are links for 'Keyboard shortcuts', 'Map data ©2026 Google, Inst. Geogr. Nacional', 'Terms', and 'Report a map error'.

El formulario de edición es la interfaz más compleja de la sección de Rutas. Combina configuración a nivel de ruta, configuración por reto y un widget de Google Maps en vivo para posicionamiento y ordenación.

Campos a nivel de ruta

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name	Texto	Nombre visible de la ruta	Sí

Interfaz de dos pestañas

El formulario de edición tiene dos subpestanas para gestionar la lista de retos:

Subpestaña	ID	Descripción
Detail	#fichas	Vista de tarjetas — tarjetas de reto arrastrables con todos los controles por reto
List	#lista	Vista de tabla — filas compactas con campo numérico de posición editable

Pestaña Detail (vista de tarjetas)

Cada reto se muestra como una tarjeta con:

Control	Tipo	Descripción
Nombre del reto	Visualización	Nombre y tipo del reto
Botón de número de posición	Botón	Botón numerado (1, 2, 3...) — haz clic para centrar el mapa en la ubicación GPS de este reto
Strict sequential order	Casilla de verificación	Fuerza a que este reto se complete antes de que el siguiente esté disponible
Activate next challenge	Casilla de verificación	Activa automáticamente el siguiente reto cuando se completa este
Always visible	Casilla de verificación	Muestra siempre el pin de este reto en el mapa, independientemente del segmento o la ordenación
Never show	Casilla de verificación	No mostrar el pin de este reto en el mapa
Delete	Botón	Marca el reto para eliminación de la ruta (eliminación suave — se aplica al guardar el formulario)

Las tarjetas pueden **arrastrarse y soltarse** para reordenar. Al soltar una tarjeta se actualiza el orden automáticamente.

Tipos de reto restringidos: Los retos Robot y flotantes (seleccionables por el usuario) tienen sus casillas de ordenación desactivadas. Aparece un icono de exclamación amarillo con un tooltip: “*Robots and floating challenges are not editable.*”

Pestaña List (vista de tabla)

Columna	Tipo	Descripción
Nombre del reto	Visualización + Botón	Nombre con un botón de posición para centrar el mapa
Type	Visualización	Descripción del tipo de reto
Strict sequential order	Casilla de verificación	Igual que en la vista de tarjetas
Activate next challenge	Casilla de verificación	Igual que en la vista de tarjetas
Always visible	Casilla de verificación	Igual que en la vista de tarjetas
Never show	Casilla de verificación	Igual que en la vista de tarjetas
Position	Texto (número)	Número de posición editable — los valores usan múltiplos de 10 (10, 20, 30...)

Un botón **Sort** reordena los retos por su número de posición.

Widget de mapa

The screenshot shows the 'Edit Route 1' screen. On the left, there are four columns of challenges:

- Hints:**
 - HINT SPECIAL RONALDO 60 pts.
 - Strict sequential Order
 - Launch next challenge
 - Always visible Never show
- Picture/Video Point:**
 - SPECIAL RONALDO 60 pts.
 - Strict sequential Order
 - Launch next challenge
 - Always visible Never show
- Questions:**
 - HINT SPECIAL BOQUERIA 60 pts.
 - Strict sequential Order
 - Launch next challenge
 - Always visible Never show
- Hints:**
 - HINT SPECIAL TAPAS PI 60 pts.
 - Strict sequential Order
 - Launch next challenge
 - Always visible Never show

At the bottom are 'Save' and 'Cancel' buttons. On the right is a map of Barcelona with many blue location markers. A toolbar at the top right includes 'Sort by nearest elements', 'Reverse', and 'Custom Map' buttons.

El panel derecho contiene un widget de Google Maps interactivo mostrando todos los retos como marcadores numerados.

Barra de herramientas del mapa

Botón	Descripción
Sort by nearest element	Reordena los retos por proximidad geográfica — usa la librería de Geometría de Google Maps para calcular el orden por vecino más cercano desde el primer reto
Reverse	Invierte todo el orden de los retos y renombra
Custom Map	Alterna el overlay de mapa personalizado on/off (solo cuando el evento tiene un mapa personalizado configurado)

Funcionalidades de marcadores del mapa

- **Pins numerados:** Cada reto tiene un marcador numerado que coincide con su posición en la ruta (1, 2, 3...)
- **Arrastrables:** Los marcadores pueden arrastrarse para cambiar las coordenadas GPS del reto en tiempo real
- **Círculos de geofence:** Círculos rojos muestran el radio de activación alrededor de cada reto (basado en el campo “distance in meters”)
- **Ventana de información al pasar:** Muestra el nombre del reto, distancia de activación e iconos de activación por QR/iBeacon/seleccionable por usuario
- **El círculo sigue al marcador:** Al arrastrar un marcador, el círculo de geofence se mueve con él

Comportamiento al guardar

Guardar el formulario de edición de ruta es una operación en dos pasos:

1. **Nombre de la ruta** — el cambio de nombre de la ruta se guarda
2. **Ordenación de retos** — la ordenación completa de retos se guarda:
 - ID de ruta
 - Para cada reto: ID, flags de ordenación (strict, activate next, always visible, never show), coordenadas GPS (lat/lng) y marcador de eliminación
 - Los retos marcados para eliminación se eliminan permanentemente
 - Aparece un banner verde de éxito: “Route changes saved”(se oculta automáticamente tras 3 segundos)

Acciones

Acción	Descripción
Save	Guarda el nombre de la ruta y la ordenación de retos sin recargar la página. Persiste cambios de coordenadas, ordenación y elimina los retos marcados.
Cancel	Descarta los cambios y vuelve a la pestaña Routes.

Eliminar ruta

Haz clic en el ícono de papelera en una fila de ruta de la lista. Esto abre un diálogo de confirmación.

Diálogo de confirmación

Elemento	Descripción
Título	"Delete"
Pregunta de confirmación	"Are you sure?"
Nombre de la ruta	Muestra el nombre de la ruta que se va a eliminar
Botón Delete	Confirma la eliminación (estilo peligro/rojo)
Botón Cancel	Vuelve a la lista de rutas sin eliminar

Qué se elimina

Eliminar una ruta es una operación en cascada. El controlador elimina en orden:

- 1. Todas las ordenaciones de retos** — cada registro que vincula retos a esta ruta
- 2. Asignaciones de equipos** — los equipos asignados a esta ruta tienen su referencia de ruta establecida a null (huérfanos, no eliminados)
- 3. La ruta en sí** — el registro de ruta

Comportamiento

- Bloqueado durante evento en ejecución.** Si el evento está activo, la acción de eliminar devuelve una página de error.
- Sin deshacer.** La eliminación es permanente — la configuración de ordenación se pierde.
- Los equipos se conservan.** Los equipos no se eliminan, solo se desasignan de la ruta.
- Los retos se conservan.** Los retos en sí no se eliminan — solo su ordenación dentro de esta ruta se elimina.

Copiar ruta

Haz clic en el ícono de compartir/copiar en una fila de ruta de la lista. La copia ocurre inmediatamente (sin diálogo de confirmación) y redirige a la lista de rutas.

Qué se copia

Elemento	¿Se copia?	Notas
Nombre de la ruta	Sí	Mismo nombre que el original
Ordenaciones de retos	Sí	Copia profunda completa de todos los registros de ordenación (posición, flags, coordenadas)
Asignaciones de equipos	No	La ruta duplicada empieza sin equipos asignados

Comportamiento

- El sistema realiza una clonación profunda — el duplicado recibe un nuevo ID autogenerado.
- Útil para crear múltiples rutas con el mismo conjunto de retos pero potencialmente diferentes ordenaciones (ej.: cada equipo empieza en un punto diferente de la secuencia).

Reordenar retos en la ruta

La ordenación de retos se gestiona dentro del formulario de edición de ruta (ver [Editar ruta arriba](#)). Hay cuatro formas de cambiar el orden:

1. Arrastrar y soltar (pestaña Detail)

Arrastra las tarjetas de reto para reordenarlas visualmente. Los números de posición se actualizan automáticamente.

2. Editar números de posición (pestaña List)

Escribe nuevos valores de posición en los campos de texto. Los valores de posición usan múltiplos de 10 (10, 20, 30...). Haz clic en **Sort** para aplicar el nuevo orden.

3. Ordenar por proximidad

Haz clic en **Sort by nearest element** en la barra de herramientas del mapa. El algoritmo empieza desde el primer reto y repetidamente elige el reto más cercano geográficamente no visitado — optimizando la ruta a pie.

4. Invertir orden

Haz clic en **Reverse** para invertir la secuencia de retos de principio a fin. Útil al crear rutas espejo para diferentes equipos.

Flags de ordenación por reto

Estos flags controlan cómo aparecen los retos a los equipos durante el juego:

Flag	Efecto
Strict sequential order	El equipo debe completar este reto antes de que el siguiente en la ruta esté disponible
Activate next challenge	Al completar este reto, el siguiente se activa automáticamente (se envía al dispositivo)
Always visible	El pin del reto siempre se muestra en el mapa, incluso si el equipo aún no ha llegado
Never show	El pin del reto nunca se muestra en el mapa — el equipo debe descubrirlo mediante escaneo QR, iBeacon u otro método de activación

Comportamiento y reglas

⚠ PELIGRO

Crear, editar, eliminar rutas y guardar ordenaciones de retos se bloquea mientras el evento está activo. [Para el evento](#) primero.

⚠ PELIGRO

Eliminar un reto desde una tarjeta de ruta también elimina el registro del reto en sí y todos sus datos asociados (imágenes, resultados, palabras relacionadas). Es una eliminación permanente en cascada, no solo una eliminación de la ruta.

💡 CONSEJO

Usa **Sort by nearest distance** para optimizar rutas a pie — el algoritmo coloca cada reto después del más cercano geográficamente no visitado.

ⓘ NOTA

Arrastrar marcadores actualiza las coordenadas GPS en tiempo real — esto cambia dónde aparece el reto en el mapa del jugador. Recuerda hacer clic en **Save** para persistir los cambios de coordenadas.

- **La ordenación de retos** usa valores numéricos de posición secuenciales (10, 20, 30...) que pueden editarse en la subpestaña List o reordenarse mediante arrastrar y soltar en la subpestaña Detail.
- **Equipos sin ruta** pueden seguir participando pero ven todos los retos sin un orden específico.
- **Los controles de visibilidad por reto** (Never show, Always visible, Activate next) interactúan con los segmentos: un reto puede estar oculto hasta que su segmento se active, y entonces hacerse visible.
- **Eliminación suave de la ruta**: Los retos marcados para eliminación (mediante el botón Delete en cada tarjeta) solo se eliminan cuando se guarda el formulario. Aparecen con un toggle “Undelete” hasta guardar.

Evento — Objetos / Gadgets

Qué hace

La pestaña Objects / Gadgets gestiona dos tipos de objetos interactivos que los equipos encuentran durante los eventos: los **Objetos** son elementos coleccionables 3D colocados en el mapa, y los **Gadgets** son herramientas de sabotaje que los equipos envían a equipos rivales para interrumpir su juego. Ambos añaden profundidad estratégica al evento más allá de la simple completación de retos. Desde aquí puedes crear, editar, eliminar y configurar ambos tipos de objetos, y autogenerar un conjunto completo de gadgets.

Objetos vs. Gadgets — cuándo usar cada uno:

- Usa **Objetos** cuando quieras que los equipos coleccionen elementos durante el juego. Los objetos son coleccionables 3D colocados en el mapa que los equipos recogen al llegar a su ubicación GPS. Contribuyen a la puntuación.
- Usa **Gadgets** cuando quieras que los equipos saboteen a rivales. Los gadgets son efectos de un solo uso (interrupciones de pantalla, bloqueos, bromas visuales) que un equipo envía a un equipo competidor. Añaden una capa competitiva e interactiva al evento.

Requisitos

- **Rol:** Agencia o Admin (Viewer puede ver las listas pero no crear, editar ni eliminar)
- **Estado del evento:** El evento debe estar parado para crear, editar o eliminar elementos. El lanzamiento de gadgets funciona durante un evento en ejecución a través de la app móvil.

Cómo acceder

Lista de eventos → haz clic en el nombre del evento → pestaña **Objects / Gadgets**

Pestaña Objects / Gadgets

Listar objetos y gadgets

La pestaña muestra dos tablas separadas: **Objects** arriba y **Gadgets** abajo.

Tabla de objetos

Columna	Tipo	Descripción
(Acciones de fila)	Iconos	Edit (lápiz), Delete (papelera)
Object name	Visualización	Nombre del objeto
Initial Stock	Visualización	Cantidad inicial disponible para cada equipo
Challenges →	Visualización	Número de retos que otorgan directamente este objeto
→ Challenges	Visualización	Número de retos que requieren este objeto

Tabla de gadgets

Columna	Tipo	Descripción
(Acciones de fila)	Iconos	Edit (lápiz), Delete (papelera)
Gadget name	Visualización	Nombre del gadget
Initial Stock	Visualización	Cantidad inicial disponible por equipo

Barra de herramientas

Acción	Tabla	Descripción
New (Objects)	Objects	Abre el formulario de creación de objeto. Oculto en eventos Quiz Mode.
New (Gadgets)	Gadgets	Abre el formulario de creación de gadget
Auto	Gadgets	Genera todos los tipos de gadgets faltantes. Solo visible cuando no hay gadgets en el evento.

Comportamiento

- Cuando el evento está en ejecución, se muestra una alerta informativa y se ocultan todos los botones New/Edit/Delete.
- La tabla de Objects se oculta en eventos Quiz Mode (solo los gadgets son relevantes en Indoor).
- El rol `viewer` puede ver ambas listas pero no puede crear, editar ni eliminar.

Crear gadget

Campos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Gadget name	Texto	Nombre visible del gadget	Sí
Initial Stock	Numérico	Cantidad inicial por equipo (por defecto: 3)	Sí
Kind of gadget	Desplegable	El tipo de efecto del gadget (ver Efectos de gadgets más abajo)	Sí
This gadget can be picked up	Casilla de verificación	Si los equipos pueden obtener este gadget mediante retos. Se muestra en el formulario pero el servidor lo fuerza a desactivado para gadgets.	No

El desplegable de tipo de gadget muestra 10 efectos para eventos estándar u 8 para eventos Indoor/Quiz Mode (ver [Efectos de gadgets](#)).

Acciones

Acción	Descripción
Save	Crea el gadget y vuelve a la pestaña Objects / Gadgets.
Cancel	Descarta el formulario y vuelve a la lista.

Comportamiento

- El ID del evento se establece automáticamente desde el parámetro de URL.
- El contenido HTML (si lo hay) se sanea al guardar.
- La casilla “This gadget can be picked up” aparece en el formulario, pero el sistema siempre la fuerza a desactivada para gadgets independientemente de la entrada del usuario. Solo los objetos pueden recogerse.

Editar gadget

The screenshot shows the 'Edit Gadget' interface. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Events', and 'Gallery'. On the right, there's a user profile for 'xavi guardia' with a dropdown arrow and some icons. Below the navigation, the title 'Edit Gadget BROKEN SCREEN' is displayed. The form contains the following fields:

- Gadget name:** BROKEN SCREEN
- Initial Stock:** 10
- Kind of gadget:** Broken Screen
- This gadget can be picked up:** (unchecked)

At the bottom of the form are two buttons: 'Save' (dark blue) and 'Cancel' (yellow).

El formulario de edición contiene los mismos campos que el formulario de creación, precargados con los valores actuales del gadget. El nombre del gadget se muestra en la cabecera de la página como contexto.

Campos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Gadget name	Texto	Nombre visible del gadget	Sí
Initial Stock	Numérico	Cantidad inicial por equipo	Sí
Kind of gadget	Desplegable	El tipo de efecto del gadget	Sí
This gadget can be picked up	Casilla de verificación	Forzado a desactivado del lado del servidor para gadgets	No

Acciones

Acción	Descripción
Save	Guarda los cambios y vuelve a la pestaña Objects / Gadgets.
Cancel	Descarta los cambios y vuelve a la lista.

Eliminar gadget

Haz clic en el ícono de papelera en una fila de gadget. Esto abre un diálogo de confirmación.

Diálogo de confirmación

Elemento	Descripción
Título	"Delete"
Pregunta de confirmación	"Are you sure?"
Nombre del gadget	Muestra el nombre del gadget que se va a eliminar
Botón Delete	Confirma la eliminación (estilo peligro/rojo)
Botón Cancel	Vuelve a la lista sin eliminar

Qué se elimina

- Registros de stock de gadgets** – todos los registros de inventario de equipos para este gadget se eliminan en cascada
- El gadget en sí** – el registro del gadget se elimina

Comportamiento

- Sin protección de uso.** A diferencia de los objetos, los gadgets siempre pueden eliminarse incluso si los equipos tienen stock.
- Sin deshacer.** La eliminación es permanente.
- Se pierde el stock.** Todo el inventario restante de los equipos para este gadget se destruye.

Crear objeto

Screenshot of the 'Create object' form in Moove80. The form includes fields for Object name, Object icon (with a placeholder image of two hands), Object Description (with a rich text editor), Initial Stock (set to 3), How much distance have to walk to obtain this gadget (empty field), 3d Model for augmented reality (with a placeholder image of a computer monitor displaying a cube), and several checkboxes for item observation, floating in air, and reset quantity.

Object name: Name

Object icon:

Object Description:

Initial Stock: 3

How much distance have to walk to obtain this gadget:

3d Model for augmented reality:

Allow the user to observe the collected item
If this option is marked the user has the chance to observe the item during 1 minute. Otherwise the user will need to chase the object.

Where will appear the object: Floating in the air
It can appear floating in front of user; attached to an horizontal surface or attached to a vertical surface.

Reset quantity when segment changes
When the user changes segment, when a challenge changes segment or when staff changes segment the stock will be restablished

Save **Cancel**

Campos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Object name	Texto	Nombre visible del objeto	Sí
Object icon	Selector de imagen	Imagen de la galería que representa el objeto. Presenta un selector de imagen única con relación de aspecto 1:1.	No
Object Description	Editor de texto enriquecido	Descripción HTML detallada mostrada a los jugadores. Soporta fuentes personalizadas (Pirata, Mayas, Crystal, Christmas) e inserción de imágenes de la galería.	No
Initial Stock	Numérico	Cantidad inicial disponible para cada equipo (por defecto: 3)	Sí
How much distance to walk to obtain	Numérico	Distancia en metros que un jugador debe caminar para recoger el objeto	No
3D Model for augmented reality	Selector de modelo 3D	Lista los archivos de modelo 3D disponibles de la librería Gallery 3D.	No
Allow user to observe collected item	Casilla de verificación	Cuando está activada, los jugadores pueden inspeccionar el modelo 3D durante 1 minuto después de recogerlo. Cuando está desactivada, los jugadores deben perseguir el objeto.	No
Where will appear the object	Desplegable	Controla cómo aparece el objeto en RA: Floating in the air (0), Horizontal surface (1), Vertical surface (2)	No
Reset quantity when segment changes	Casilla de verificación	Restablece el stock del objeto a su valor inicial cuando cambia el segmento activo (cambio por usuario, reto o staff).	No

Acciones

Acción	Descripción
Save	Crea el objeto y vuelve a la pestaña Objects / Gadgets.
Cancel	Descarta el formulario y vuelve a la lista.

Comportamiento

- El sistema marca automáticamente los objetos como colecionables (se pueden recoger) y establece el marcador de tipo de objeto.
 - El objeto se crea vacío — los equipos reciben el stock cuando el evento se inicia.
 - Los modelos 3D se cargan desde la librería Gallery 3D.
-

Editar objeto

El formulario de edición contiene los mismos campos que el formulario de creación, precargados con los valores actuales del objeto. Debajo del formulario, la página de edición también muestra los **retos relacionados** en dos columnas:

Columna	Descripción
Retos que otorgan este objeto	Retos vinculados directamente a este objeto (el objeto se da como recompensa al completarse)
Retos que usan este objeto	Retos vinculados mediante asociaciones reto-objeto (el objeto se requiere para intentar o completar el reto)

Cada entrada de reto muestra un enlace a su página de edición.

Comportamiento

- Los flags de “can be picked up” y tipo de objeto se conservan al guardar.
 - La sección de retos relacionados es de solo lectura — para cambiar las vinculaciones reto-objeto, edita el reto en sí.
-

Eliminar objeto

Haz clic en el ícono de papelera en una fila de objeto. Esto abre una página de confirmación.

Protección de uso

Antes de permitir la eliminación, el sistema verifica cuántos retos referencian este objeto (tanto directos como mediante asociaciones reto-objeto). Si el recuento es mayor que cero:

- Se muestra una alerta: *“This object cannot be deleted because it’s used in X Challenges”*
- El botón Delete se oculta (desactivado)
- Solo está disponible el botón Cancel

Diálogo de confirmación (cuando ningún reto usa el objeto)

Elemento	Descripción
Título	"Delete"
Pregunta de confirmación	"Are you sure?"
Nombre del objeto	Muestra el nombre del objeto que se va a eliminar
Botón Delete	Confirma la eliminación (estilo peligro/rojo)
Botón Cancel	Vuelve a la lista sin eliminar

Qué se elimina

1. **Registros de stock de gadgets** — todos los registros de inventario de equipos para este objeto se eliminan en cascada
2. **El objeto en sí** — el registro del objeto se elimina

Comportamiento

- **Protegido por uso.** Los objetos vinculados a retos no pueden eliminarse. Elimina primero las vinculaciones de reto.
- **Sin deshacer.** La eliminación es permanente.

Efectos de gadgets

El desplegable **Kind of gadget** muestra los tipos de efectos disponibles. La lista varía según el modo del evento.

Efectos de evento estándar (10 tipos)

ID	Efecto	Clave de recurso	Descripción
1	Bomb	GadgetBomb	Dispara una animación de bomba en el dispositivo objetivo
2	Alcohol	GadgetAlcohol	Distorsiona la pantalla del equipo objetivo como si estuviera ebrio
3	X-Ray	GadgetXRay	Aplica un filtro visual de rayos X a la pantalla objetivo
4	Scare	GadgetScaring	Muestra un efecto de susto fantasma en el dispositivo objetivo
5	Fart	GadgetFart	Reproduce un sonido de flatulencia en el dispositivo del equipo objetivo
6	Love	GadgetLove	Muestra una animación de amor/corazones en la pantalla objetivo
7	Fireworks	GadgetFireWorks	Muestra una animación de fuegos artificiales en la pantalla objetivo
8	Broken Screen	GadgetBrokenScreen	Simula una pantalla rota/agrietada en el dispositivo objetivo
10	Inverted Screen	GadgetInvertedScreen	Invierte la pantalla del equipo objetivo
11	Lock Screen	GadgetLockScreen	Bloquea temporalmente la pantalla del equipo objetivo

El ID de tipo 9 está reservado internamente para objetos y no aparece en el desplegable.

Efectos Indoor / Quiz Mode (8 tipos)

Los eventos Indoor excluyen X-Ray (3) e Inverted Screen (10), dejando 8 efectos: Bomb, Alcohol, Scare, Fart, Love, Fireworks, Broken Screen, Lock Screen.

Autogenerar gadgets

El botón **Auto** aparece solo cuando no existen gadgets para el evento. Crea en masa todos los tipos de gadgets faltantes:

- **Eventos estándar:** crea hasta 10 gadgets (todos los tipos de efecto disponibles)
- **Eventos Quiz Mode:** crea hasta 8 gadgets (tipos de efecto compatibles con Indoor)

- **Stock por defecto:** cada gadget autogenerado recibe una cantidad inicial de 3

Si ya existen algunos tipos de gadgets, solo se crean los que faltan.

Stock por equipo

El inventario de gadgets y objetos se rastrea por equipo mediante registros de stock de gadgets – cada registro vincula un gadget u objeto a un equipo y almacena la cantidad disponible.

Cómo se distribuye el stock

1. **Al iniciar el evento** (o reiniciar), el sistema:
 - Elimina todos los registros de stock de gadgets existentes para los equipos del evento
 - Crea un registro nuevo para cada par (equipo, gadget/objeto)
 - Establece la cantidad disponible al stock inicial configurado del gadget/objeto
2. Esto significa que reiniciar un evento restablece todos los inventarios a sus valores iniciales configurados.

Cómo cambia el stock durante el juego

Acción	Efecto en el stock
Gadget lanzado a un rival	Equipo origen: -1
Reto otorga un gadget/objeto	Equipo que completa: +1
Cambio de segmento (si “Reset quantity” está activado)	Restablecer a cantidad inicial
Evento reiniciado	Restablecer a cantidad inicial (todos los equipos)

Lanzar gadget durante el evento

Durante un evento en vivo, los equipos lanzan gadgets a rivales a través de la app móvil:

1. **Verificación de stock** — El servidor valida que el equipo origen tiene stock disponible del gadget seleccionado
2. **Decremento** — Si el stock > 0, la cantidad disponible del equipo origen se decrementa en 1 inmediatamente
3. **Notificación en tiempo real** — Se transmite un mensaje en tiempo real a los dispositivos conectados del equipo objetivo

4. **Reproducción del efecto** — La app móvil del equipo objetivo recibe la notificación y reproduce el efecto visual/sonoro correspondiente
5. **Confirmación** — La app móvil confirma la entrega al servidor

Si el stock es cero, el lanzamiento falla y no se activa ningún efecto.

Para controles del operador del evento durante eventos en vivo, consulta [Control en vivo](#).

Posicionamiento en el mapa

Los objetos aparecen en el mapa a través de sus retos vinculados. Cada reto tiene coordenadas de latitud/longitud que determinan dónde aparece (y sus objetos asociados) en el mapa del equipo durante el juego.

El posicionamiento de objetos es indirecto: establece las coordenadas GPS del reto, y el objeto hereda esa posición en el mapa. El desplegable “Where will appear the object” (Floating / Horizontal / Vertical) controla el estilo de presentación en RA, no la ubicación en el mapa.

Comportamiento y reglas

⚠ PELIGRO

Crear, editar y eliminar gadgets y objetos se bloquea mientras el evento está activo. [Para el evento](#) primero.

ⓘ NOTA

Los gadgets se redistribuyen al iniciar el evento — iniciar (o reiniciar) elimina todos los inventarios anteriores y crea nuevos a partir de las cantidades configuradas.

💡 CONSEJO

Usa el botón **Auto** para crear en masa todos los tipos de gadgets faltantes a la vez — genera 10 tipos para eventos estándar u 8 para Quiz Mode, cada uno con un stock inicial de 3.

- **Gadgets vs. objetos.** Ambos se almacenan en la misma tabla de base de datos, distinguidos por un campo de tipo: los tipos 1–8 y 10–11 son efectos de gadgets, el tipo 9 es un objeto. Los gadgets no pueden recogerse (se envían a equipos rivales), mientras que los objetos pueden colecciónarse durante el juego.
- **El stock es por equipo.** Cuando el [evento se inicia](#), cada equipo recibe el stock inicial configurado de cada gadget y objeto. Los equipos gastan gadgets lanzándolos a rivales durante el juego.

- **Los objetos requieren soporte de RA** en la app móvil para la visualización 3D. Sin RA, los objetos pueden rastrearse pero el modelo 3D no se renderiza.
- “**Inverted Screen**” **depende de la plataforma**. Algunos efectos pueden comportarse de forma diferente entre las apps MooveTeam, MooveGo y MooveXR.

Consejos de estrategia

Economía de stock

Da a cada equipo 3–5 gadgets por tipo, no 10. Un stock pequeño convierte los gadgets en un recurso estratégico: los equipos deben decidir *cuándo* usarlos y *a quién* atacar. Con gadgets ilimitados, cada interacción se convierte en spam en lugar de una elección significativa.

- **3 por equipo** es el valor por defecto de la plataforma (la autogeneración lo establece así). Funciona bien para eventos de menos de 1 hora.
- **5 por equipo** da más margen para eventos más largos (2+ horas) o eventos con 15+ equipos.
- **10 por equipo** solo es apropiado para eventos muy grandes y de alta energía competitiva donde el sabotaje constante es el objetivo.

CONSEJO

Para un primer evento, empieza con el stock por defecto de 3. Incrementa en eventos posteriores según el feedback de los jugadores.

Diseño de progresión

Usa **Objetos** como llaves de desbloqueo y **Gadgets** para interferencia jugador contra jugador. Cumplen roles estratégicos diferentes:

- **Objetos para progresión:** Crea objetos que actúen como requisitos previos para retos o segmentos. Por ejemplo, “Encuentra la Llave Azul” (objeto) desbloquea el acceso al Segmento 2. Esto crea una progresión basada en colección donde los equipos deben completar retos específicos para avanzar.
- **Gadgets para competición:** Usa efectos de Bomb y Lock Screen para que los equipos interfieran con rivales durante retos sensibles al tiempo. La interrupción es temporal pero puede cambiar el ranking en momentos críticos.

No mezcles los dos roles — evita dar a los objetos una función de sabotaje o hacer que los gadgets sean necesarios para la progresión. Mantén el modelo mental simple para los jugadores: los objetos son cosas que colecciónas, los gadgets son cosas que lanzas a los rivales.

Elegir tipos de gadgets

Escenario	Gadgets recomendados	Por qué
Team building (cooperativo)	Ninguno	El sabotaje entra en conflicto con un ambiente cooperativo
Turismo / sightseeing	Ninguno	Los jugadores están haciendo turismo, no compitiendo
Evento competitivo	Bomb + Lock Screen	Bomb es visual y divertido; Lock Screen es el más impactante tácticamente
Fiesta de alta energía	Los 10 tipos	Caos máximo — apropiado para eventos donde la diversión es lo primero
Indoor / Quiz Mode	Elegir entre los 8 tipos Indoor	X-Ray e Inverted Screen están excluidos en Quiz Mode

Para una receta de evento competitivo que usa gadgets eficazmente, consulta [La Carrera Competitiva](#).

Evento — Segmentos

Qué hace

La pestaña Segments divide un evento en fases secuenciales. Cada segmento activa un conjunto diferente de retos, creando una progresión estructurada a lo largo del evento. Los equipos pasan de un segmento al siguiente conforme completan retos, permitiendo eventos multietapa como juegos de escape o actividades de team building progresivas. Desde aquí puedes crear segmentos, asignarles un orden y una imagen de galería opcional, editar sus propiedades y eliminarlos cuando ya no sean necesarios.

Requisitos

- **Rol:** Agencia o Admin (Viewer puede ver la lista pero no crear, editar ni eliminar)
- **Estado del evento:** El evento debe estar parado para crear, editar o eliminar segmentos

Cómo acceder

Lista de eventos → haz clic en el nombre del evento → pestaña **Segments**

Pestaña Segments

New	Segment	Order	Challenges	Challenges that change to this segment
	Segment			

Listar segmentos

La pestaña Segments muestra una tabla con todos los segmentos del evento.

Columnas

Columna	Tipo	Descripción
(Acciones de fila)	Iconos	Edit (lápiz), Delete (papelera)
Segment	Visualización	Nombre del segmento
Order	Visualización	Posición en la secuencia (determina el orden de progresión)
Challenges	Visualización	Número de retos activos durante este segmento
Challenges that change to this segment	Visualización	Número de retos que, al completarse, activan la transición a este segmento

Acciones de fila

Icono	Acción	Descripción
Lápiz	Edit	Abre el formulario de edición del segmento
Papelera	Delete	Abre la confirmación de eliminación. Oculto cuando el evento está en ejecución.

Barra de herramientas

Acción	Descripción
New	Abre el formulario de creación de segmento. Oculto cuando el evento está en ejecución.

Comportamiento

- Cuando el evento está en ejecución, se muestra una alerta informativa: “*Event is running – editing not allowed while active.*” El botón New y los iconos Edit/Delete de fila se ocultan.
- El rol `viewer` puede ver la lista de segmentos pero no puede crear, editar ni eliminar segmentos.

Crear segmento

Campos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name	Texto	Nombre visible del segmento	Sí
Order	Numérico	Posición en la secuencia de segmentos. Determina qué segmento va primero, segundo, etc.	Sí
Gallery image	Selector de imagen	Imagen opcional asociada al segmento. Presenta un selector de imagen única con relación de aspecto 2:1.	No

Acciones

Acción	Descripción
Save	Crea el segmento y vuelve a la pestaña Segments (o lista de segmentos).
Cancel	Descarta el formulario y vuelve a la lista.

Comportamiento

- El ID del evento se establece automáticamente desde el parámetro de URL — no puede cambiarse en el formulario.
- El selector de imagen de galería permite elegir una imagen de la galería del evento.

Editar segmento

El formulario de edición contiene los mismos campos que el formulario de creación, precargados con los valores actuales del segmento.

Campos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name	Texto	Nombre visible del segmento	Sí
Order	Numérico	Posición en la secuencia de segmentos	Sí
Gallery image	Selector de imagen	Imagen opcional — muestra la imagen actual si hay una configurada	No

Acciones

Acción	Descripción
Save	Guarda los cambios y vuelve a la pestaña Segments.
Cancel	Descarta los cambios y vuelve a la lista.

Comportamiento

- El nombre del segmento se muestra en la cabecera de la página como contexto.
- La validación requiere que tanto Name como Order estén llenados.

Eliminar segmento

Haz clic en el ícono de papelera en una fila de segmento de la lista. Esto abre un diálogo de confirmación.

Diálogo de confirmación

Elemento	Descripción
Título	"Delete"
Pregunta de confirmación	"Are you sure?"
Nombre del segmento	Muestra el nombre del segmento que se va a eliminar
Botón Delete	Confirma la eliminación (estilo peligro/rojo)
Botón Cancel	Vuelve a la lista de segmentos sin eliminar

Qué se elimina

Eliminar un segmento es una operación de cascada suave. El controlador NO elimina los registros relacionados sino que anula las referencias:

1. **Retos** — todos los retos asignados a este segmento tienen su referencia de segmento establecida a null (huérfanos, no eliminados)
2. **Equipos** — todos los equipos actualmente en este segmento tienen su referencia de segmento establecida a null
3. **El segmento en sí** — el registro del segmento se elimina

Comportamiento

- **Los retos se conservan.** Los retos no se eliminan — quedan sin asignar a ningún segmento y son visibles para todos los equipos independientemente de la fase.
 - **Los equipos se conservan.** Los equipos no se eliminan — pierden su asignación de segmento actual.
 - **Sin deshacer.** La eliminación es permanente.
-

Configuración de fases

Los segmentos funcionan como un sistema de fases que controla la visibilidad de retos y la progresión de equipos. La configuración implica múltiples partes de la interfaz de Moove80 trabajando conjuntamente.

Cómo los segmentos crean fases

1. **Crea segmentos** en la pestaña Segments con un orden secuencial (1, 2, 3...).
2. **Asigna retos a segmentos** en el formulario de edición de cada reto — selecciona el segmento del desplegable “Segment”.
3. **Configura transiciones de segmento** mediante el desplegable “Change to segment” en cada reto — cuando un equipo completa este reto, se mueve al segmento especificado.
4. **Establece segmentos iniciales de equipo** en el formulario de creación/edición de equipo — usa el desplegable “Initial Segment” para determinar dónde comienza cada equipo.
5. **Restringe segmentos disponibles** en el formulario de edición de equipo — usa la selección múltiple “Available Segments” (Premium) para limitar a qué segmentos puede acceder un equipo.

Cómo afectan las fases al juego

- **Visibilidad de retos:** Solo los retos pertenecientes al segmento actual del equipo son visibles en su mapa. Esto crea una revelación progresiva.
- **Transiciones de segmento:** Cuando un equipo completa un reto configurado con “Change to segment”, se mueve automáticamente al nuevo segmento. Los retos del segmento anterior desaparecen y aparecen los del nuevo segmento.
- **Columna “Challenges that change to this segment”** en la vista de lista muestra qué retos actúan como disparadores para entrar en cada segmento.

Segmentos dinámicos (Premium)

Las cuentas Premium pueden configurar segmentos que se desbloquean automáticamente en función de:

- Completar ciertos retos (mediante el campo “Change to segment” en cada reto)
- Recoger objetos específicos
- Condiciones basadas en tiempo

Seguimiento de segmentos durante eventos en vivo

Durante un evento en ejecución, el panel de seguimiento muestra en qué segmento está cada equipo actualmente. Los operadores pueden ver la progresión de segmentos en tiempo real y reasignar equipos manualmente si es necesario (ver [Control en vivo](#)).

Comportamiento y reglas

CONSEJO

Los segmentos son opcionales. Si no se crean segmentos, todos los retos están disponibles desde el inicio y el evento funciona como una única fase.

PELIGRO

Crear, editar y eliminar segmentos se bloquea mientras el evento está activo. [Para el evento](#) primero.

NOTA

Eliminar un segmento no elimina sus retos ni equipos — quedan sin asignar y son visibles para todos los equipos independientemente de la fase.

- **Las transiciones de segmento** ocurren cuando un equipo completa un [reto](#) configurado para activar el siguiente segmento. La columna “Challenges that change to this segment” muestra qué retos actúan como disparadores.
- **La visibilidad de retos** está vinculada a los segmentos: los retos asignados a un segmento solo son visibles para los equipos que están actualmente en ese segmento. Esto crea una revelación progresiva de contenido.
- **El seguimiento de segmentos** durante eventos en vivo está disponible en el [panel de seguimiento](#) — los operadores pueden ver en qué segmento está cada equipo y reasignar equipos manualmente si es necesario.
- **Restablecimiento del stock de objetos:** Los [objetos](#) pueden configurarse para restablecer su cantidad cuando cambia un segmento.

- **Comportamiento de reinicio de equipo:** Al reiniciar la actividad de un equipo, el segmento del equipo se restablece a su “Initial Segment” (si está configurado en el [equipo](#)). Esto permite un reinicio limpio desde una fase específica.

Evento — Mapa personalizado

Qué hace

La pestaña Custom Map permite superponer una imagen personalizada sobre la vista por defecto de Google Maps y subir tracks GPS en formato GPX. Esto crea experiencias de mapa con marca o ilustradas en la app de participantes — útil para eventos con mapas de lugar personalizados, ilustraciones de rutas dibujadas a mano o diseños visuales temáticos.

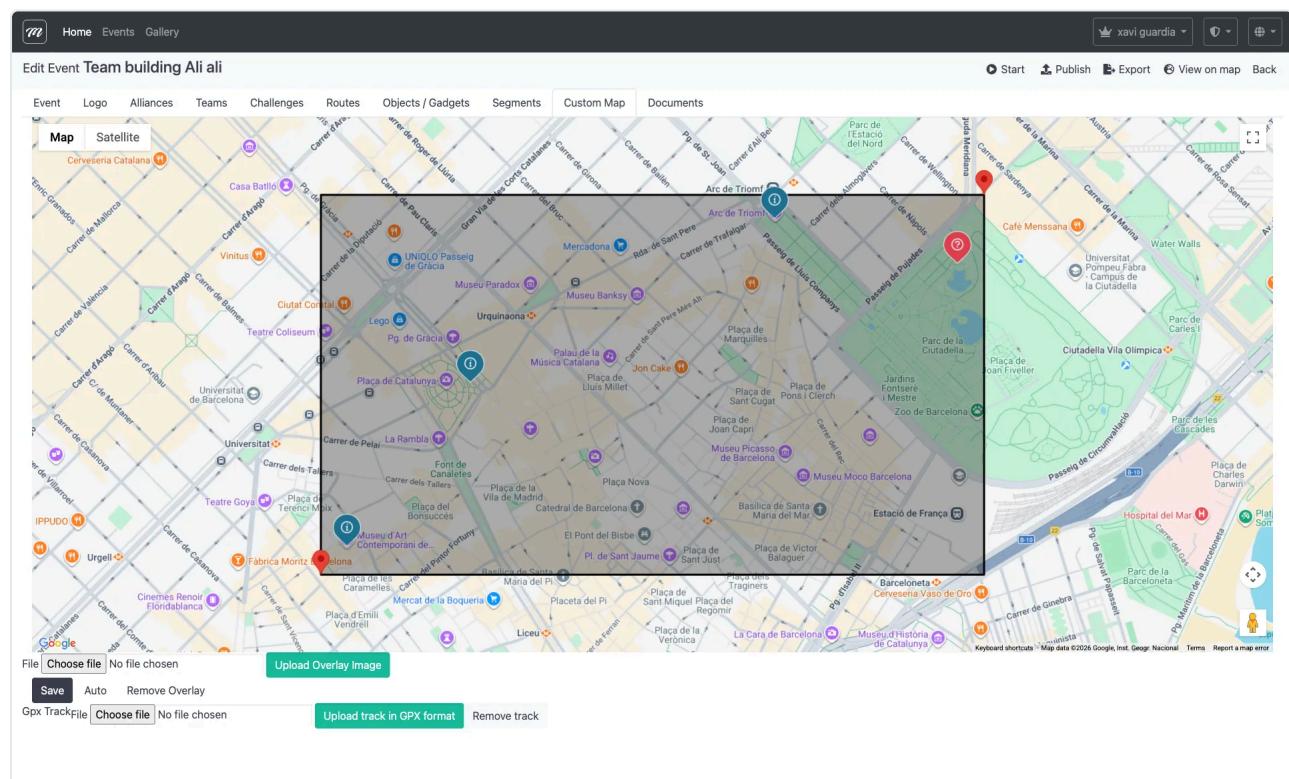
Cómo acceder

Lista de eventos → haz clic en el nombre del evento → pestaña **Custom Map**

Requisitos

- Rol:** Agencia o Admin
- Estado del evento:** El evento debe estar parado para editar

Pestaña Custom Map



Campos / Opciones

Imagen de overlay

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Overlay file	Carga de archivo	Un archivo de imagen (PNG, JPG) que se muestra sobre la capa base de Google Maps	No

El overlay aparece como una capa semitransparente en el mapa. Después de subirlo, puede posicionarse y escalarse usando los controles del widget del mapa.

Track GPX

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
GPX file	Carga de archivo	Un archivo de track GPS en formato GPX — muestra un trazado de ruta en el mapa	No

Acciones

Acción	Descripción
Upload Overlay Image	Sube el archivo de imagen seleccionado como overlay del mapa
Save	Guarda la posición y configuración de escala actual del overlay
Auto	Ajusta automáticamente el overlay para adaptarse a la vista actual del mapa
Remove Overlay	Elimina la imagen de overlay actualmente subida
Upload track in GPX format	Sube el archivo GPX seleccionado para mostrar un track de ruta en el mapa
Remove track	Elimina el track GPX actualmente subido

Comportamiento y reglas

- Posicionamiento del overlay:** Despues de subir una imagen, arrástrala en el mapa para posicionarla. Las esquinas de la imagen se anclan a coordenadas GPS, por lo que se muestra correctamente a diferentes niveles de zoom.
- El botón “Auto”** ajusta el overlay al viewport actual del mapa — útil como punto de partida antes de ajustar finamente.

ⓘ NOTA

Los tracks GPX se muestran como una línea coloreada en el mapa, mostrando a los equipos el camino a pie recomendado. Esto es puramente visual — no afecta a la activación de [retos](#) ni a la puntuación.

- **Ambas funcionalidades son opcionales.** El evento funciona perfectamente con la vista por defecto de Google Maps.

💡 CONSEJO

PNG con transparencia funciona mejor para overlays que necesitan mostrar el mapa base a través de ciertas áreas.

Evento — Documentos

Qué hace

La pestaña Documents permite adjuntar archivos al evento para distribuirlos a participantes y staff. Proporciona tres secciones de carga separadas: documentos informativos para equipos, documentos solo para staff y paquetes de realidad aumentada. Estos archivos se pueden descargar desde la app móvil durante el evento.

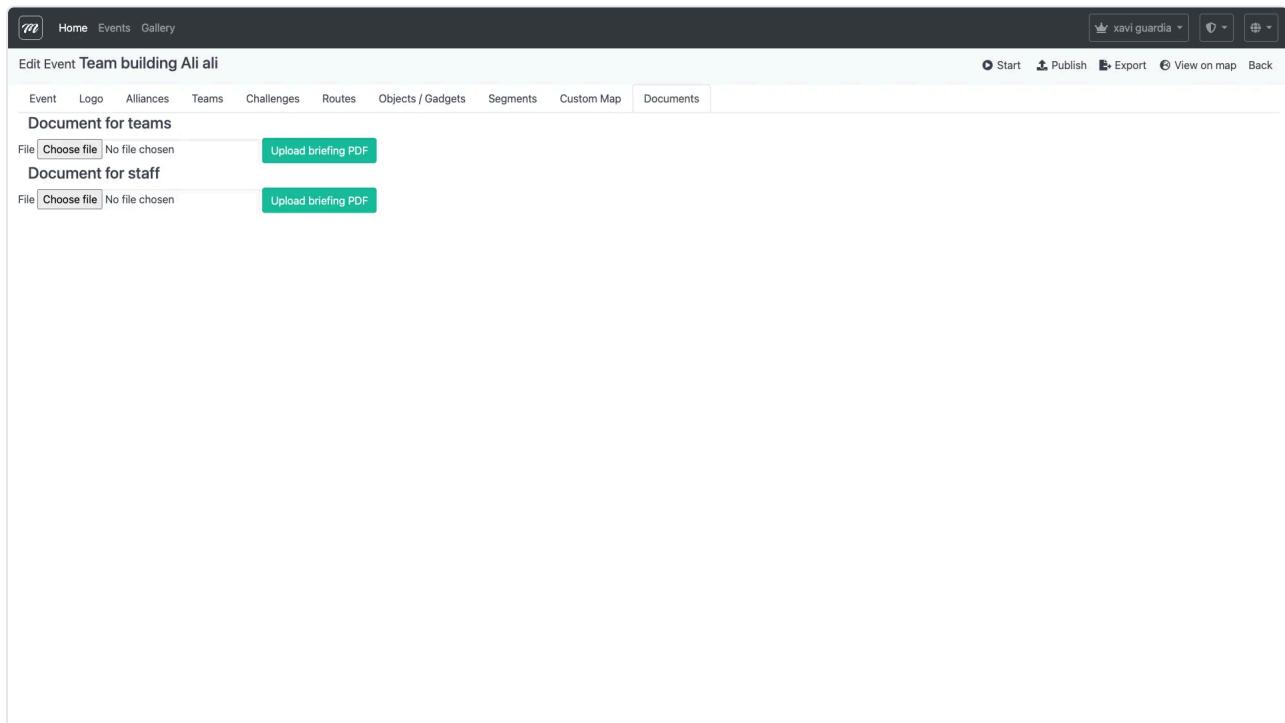
Cómo acceder

Lista de eventos → haz clic en el nombre del evento → pestaña **Documents**

Requisitos

- **Rol:** Agencia o Admin
- **Estado del evento:** El evento debe estar parado para editar

Pestaña Documents



The screenshot shows the 'Edit Event Team building Ali ali' screen. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Events', and 'Gallery'. On the right, there are user profile icons and links for 'Start', 'Publish', 'Export', 'View on map', and 'Back'. Below the navigation, the 'Documents' tab is selected in a row of tabs: 'Event', 'Logo', 'Alliances', 'Teams', 'Challenges', 'Routes', 'Objects / Gadgets', 'Segments', 'Custom Map', and 'Documents'. The main content area is titled 'Document for teams' and contains a file input field with 'Choose file' and 'No file chosen', followed by a green 'Upload briefing PDF' button. Below it is another section for 'Document for staff' with similar fields. The rest of the page is mostly blank white space.

Campos / Opciones

Documento para equipos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
File	Carga de archivo	Un PDF informativo para participantes — reglas, mapas, instrucciones o cualquier material de referencia	No

Documento para staff

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
File	Carga de archivo	Un PDF informativo para el staff de organización — logística, notas de gestión del evento, instrucciones internas	No

Paquete de Realidad Aumentada (Metaio)

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
File	Carga de archivo	Un archivo de paquete de RA para la integración de contenido de realidad aumentada (formato legacy Metaio)	No

Acciones

Acción	Descripción
Upload briefing PDF (Teams)	Sube el archivo PDF seleccionado como documento informativo de equipos
Send briefing (Teams)	Distribuye el documento informativo de equipos a todos los equipos
Upload briefing PDF (Staff)	Sube el archivo PDF seleccionado como documento informativo de staff
Send briefing (Staff)	Distribuye el documento informativo de staff a todos los miembros de staff
Upload AR package	Sube el paquete de contenido de RA (formato Metaio)

Comportamiento y reglas

- **Los documentos de equipo** son accesibles por los participantes a través de la app móvil. Sube cualquier PDF de reglas, mapas o instrucciones que los equipos necesiten durante el evento.
- **Los documentos de staff** están separados de los documentos de equipo y solo son visibles para las cuentas marcadas como staff de organización. Usa esta sección para logística interna.

 NOTA

La sección AR Package es una funcionalidad legacy de la plataforma de RA Metaio. Sube un paquete de contenido para retos de realidad aumentada. Esto es diferente de la funcionalidad [Escenas RA](#) disponible en el menú de usuario.

 CONSEJO

Se recomienda el formato PDF para documentos informativos ya que se renderiza de forma consistente en todos los dispositivos.

- **Reemplazar un documento:** sube un nuevo archivo — sobrescribe el anterior.

Evento — Control en vivo

Qué hace

El Control en vivo es el corazón operativo de Moove80. Una vez que un evento está configurado (equipos, retos, rutas), esta sección cubre todo lo que ocurre durante la ejecución: iniciar el evento, monitorizar equipos en tiempo real en un mapa, gestionar puntuaciones y parar el evento cuando finaliza. También cubre las pantallas públicas que el público ve en las pantallas del lugar.

Requisitos

- **Rol:** Agencia o Admin
- **Estado del evento:** El evento debe estar completamente configurado (equipos, retos, rutas) antes de iniciarse

Cómo acceder

Las funcionalidades de control en vivo se acceden desde múltiples puntos de entrada:

- **Iniciar/Parar:** Lista de eventos →  botón **Start** (verde) o menú desplegable de fila → Start
- **Iniciar desde la página de edición:** Edición de evento → barra de acciones → botón **Start** (arriba a la derecha)
- **Seguimiento:** Lista de eventos → menú desplegable de fila → la interfaz de seguimiento se abre mediante el panel de puntuación
- **Resultados:** Lista de eventos → menú desplegable de fila → **Results**
- **Pantallas públicas:** URL directa — sin autenticación requerida

URLs de pantallas públicas (sin autenticación requerida — comparte con el staff del lugar):

Pantalla	Ruta
Resultados públicos	/Gamestation/ViewResults?eventoid={eventId}
Panel de control público	/Gamestation/ControlPanel?eventId={eventId}

Panel de control en vivo

Name / Location	Date	Actions	Results	Buy
JTI BARCELONA Barcelona (Spain) active	2026-02-10	<button>Start</button>		
JTI BARCELONA- Copy(2/10/2026 8:58 PM) Barcelona (Spain) active	2021-12-10	<button>Start</button>		
JTI BARCELONA- Copy(2/10/2026 9:00 PM) Barcelona (Spain) active	2021-12-10	<button>Start</button>		

La lista de eventos muestra los puntos de entrada principales para el control en vivo: el botón verde **Iniciar** en la columna Actions y los iconos de resultados () a la derecha. El ícono de maletín con flecha desplegable (izquierda de cada fila) abre acciones operativas adicionales.

Resumen del ciclo de vida del evento

Un evento pasa por estos estados:

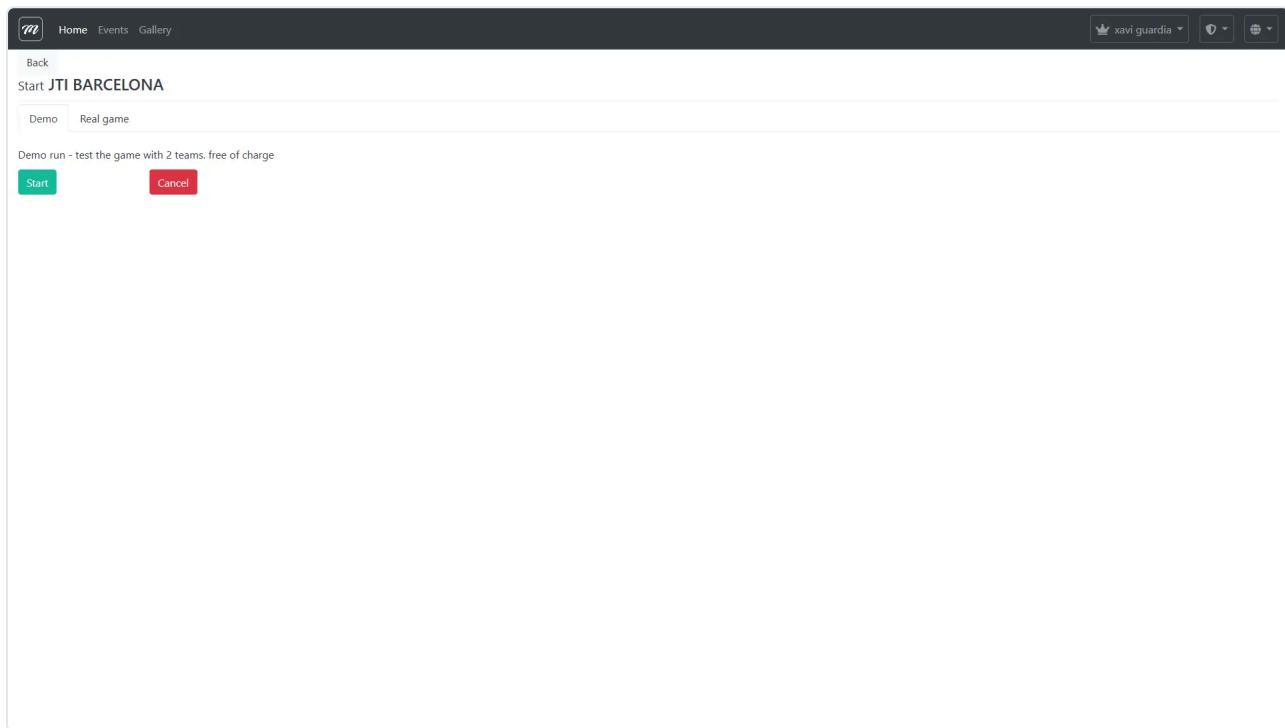
- Configurado** — Equipos, retos, rutas y segmentos están configurados. El evento aún no tiene fechas de inicio/fin.
- Pre-inicio** — Revisas una pantalla de confirmación mostrando el recuento de equipos, saldo de créditos y trabajos pendientes.
- En ejecución** — La fecha de inicio se establece a ahora, la fecha de fin a ahora + días de duración (mínimo 3). Los equipos pueden conectarse mediante la app móvil, se rastrean las posiciones GPS y se acumulan resultados.
- Parado** — La fecha de fin se retrocede 3 minutos. El registro de sesión de juego se finaliza.

El evento se considera **en ejecución** siempre que la hora actual esté entre las fechas de inicio y fin. No hay un estado explícito de “pausado” — parar establece la fecha de fin en el pasado y reiniciar establece nuevas fechas de inicio/fin.

Iniciar un evento

Confirmación previa al inicio

Antes de que un evento pueda iniciarse, Moove80 muestra una pantalla de confirmación donde eliges entre modo Demo y modo Real Game.



Navegación: Lista de eventos → haz clic en **Start** (botón verde) o Edición de evento → barra de acciones → **Start**

La página de pre-inicio muestra el nombre del evento y dos pestañas:

Pestaña Demo

Campo	Tipo	Descripción
Descripción del modo	Visualización	"Demo run - test the game with 2 teams, free of charge"

Acción	Descripción
Start	Inicia el evento en modo demo (máx. 2 equipos, sin consumo de créditos)
Cancel	Vuelve a la lista de eventos sin iniciar

Pestaña Real Game

The screenshot shows the 'Real game' configuration screen for the event 'JTI BARCELONA'. The interface includes a header with 'Home', 'Events', and 'Gallery' buttons, and a user profile 'xavi guardia'. The main area has tabs for 'Demo' and 'Real game', with 'Real game' selected. It shows the following data:

Field	Value	Description
Number of staff teams	0	Cantidad de equipos de staff que no consumen créditos.
Number of teams	-14	Cantidad de equipos jugadores que consumen créditos.
Credits remaining after	95953	Saldo actual de créditos restantes.

At the bottom are two buttons: 'Accept sale and play' (gray) and 'Cancel' (red).

Campo	Tipo	Descripción
Credit balance	Visualización	Saldo actual de créditos de la cuenta de la empresa (número arriba a la derecha)
Number of staff teams	Texto (numérico)	Los equipos de staff no consumen créditos — mostrado como “0 (free)”
Number of teams	Texto (numérico)	Equipos jugadores — cada uno consume créditos (1 crédito = 1 dispositivo móvil)
Credits remaining after	Visualización	Calculado: saldo actual menos recuento de equipos

Acción	Descripción
Accept sale and play	Inicia el evento usando créditos de una venta activa. Asocia el evento con el registro de venta seleccionado
Cancel	Vuelve a la lista de eventos sin iniciar

Qué ocurre cuando se inicia un evento

Iniciar un evento activa la siguiente secuencia de operaciones:

1. **Ventana temporal establecida** — La fecha de inicio se establece a ahora, la fecha de fin a ahora + días de duración (mínimo 3)
2. **Datos previos eliminados** — Se eliminan todos los resultados previos, posiciones GPS, inventarios de gadgets y mensajes de equipos
3. **Gadgets redistribuidos** — Se asigna stock fresco de gadgets a cada equipo
4. **IDs de dispositivo de equipo reseteados** — Se eliminan los registros de la app móvil, obligando a los equipos a re-registrarse
5. **ZIP HTML creado** — El contenido del evento se empaqueta para uso offline
6. **Sesión de juego creada** — Se crea una nueva sesión de juego con metadatos (recuentos de equipos, referencia de venta, marcas temporales)
7. **Contador de ejecuciones incrementado** — El sistema registra cuántas veces se ha iniciado el evento

Menú desplegable de fila

	on	Date	Actions	Results	Buy
	[A- Copy(2/10/2026 8:58 PM) n]	2026-02-10	Elements		
	[A- Copy(2/10/2026 9:00 PM) n]	2021-12-10	Elements		
	[A- Copy(2/10/2026 9:00 PM) n]	2021-12-10	Elements		

El desplegable (accedido mediante el ícono de maletín en cada fila de evento) proporciona estas acciones operativas:

Acción	Icono	Descripción
Photo slideshow		Abre la presentación de fotos del evento
Print QR Codes		Genera códigos QR imprimibles para el registro de equipos
Clear results or delete event		Elimina datos acumulados o borra permanentemente el evento
Details		Abre la página de detalles/estadísticas del evento
Duplicate		Crea una copia del evento
Export		Exporta la configuración del evento (XML)
Report		Genera el informe de rendimiento del evento
Distances report		Genera el informe de distancias/movimiento de equipos
Results		Abre la tabla de resultados de administración
Export results		Exporta datos de resultados para análisis externo

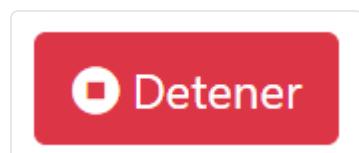
Barra de acciones (desde Edición de evento)

The screenshot shows the 'Edit Event' screen for 'JTI BARCELONA'. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Home, Events, Gallery, User profile (xavi guardia), and navigation icons.
- Event Details:** Name (JTI BARCELONA), Number of Teams (14), Duration of game in days (3).
- Challenge Settings:** Options for challenges, segments, and ranking.
- Map:** A detailed map of Barcelona's Gothic Quarter and surrounding areas, showing landmarks like La Rambla, Mercat de Santa Caterina, and the Zoo de Barcelona.
- Toolbar:** Located at the top right, it includes buttons for Start, Publish, Export, View on map, and Back.

Al editar un evento, la barra de acciones arriba a la derecha proporciona acceso directo a acciones de control en vivo: **Publish, Start, Export, View on map y Back**.

Parar un evento



Confirmación previa a la parada

Esta acción está disponible cuando un evento está actualmente en ejecución — el botón **Detener** reemplaza al botón verde Start cuando el evento está en ejecución. Se accede desde la interfaz de administración.

Si el evento tiene resultados o posiciones GPS acumuladas, Moove80 muestra una pantalla de confirmación antes de parar. Si no hay datos, el evento se para inmediatamente.

La vista de pre-parada muestra:

Campo	Tipo	Descripción
Event	Visualización	Nombre del evento e información básica
Positions recorded	Visualización	Número de registros de posición GPS capturados durante el evento
Results recorded	Visualización	Número de registros de puntuación (retos completados por equipos)
Pending jobs	Visualización	Si hay trabajos en segundo plano aún procesándose

Acción	Descripción
Stop	Confirma la parada del evento
Cancel	Vuelve sin parar

Qué ocurre cuando se para un evento

- Hora de fin retrocedida** — La fecha de fin se establece a 3 minutos atrás, lo que marca inmediatamente el evento como parado
- Sesión de juego finalizada** — La sesión de juego se cierra con estadísticas finales (horas reales de inicio/fin, duración de la sesión)
- Datos conservados** — Los resultados, posiciones GPS y fotos se conservan para informes y exportación

Reiniciar un evento

El reinicio es una acción rápida que re-lanza un evento parado. Ejecuta la misma secuencia de inicio pero sin seleccionar una venta — el evento se reinicia en su modo de autorización anterior.

Acción	Descripción
Restart	Re-inicia el evento. No se muestra página de confirmación — la acción tiene efecto inmediatamente

⚠ STOP VS RESTART – CONOCE LA DIFERENCIA

- **Stop** conserva todos los datos. Los resultados, posiciones GPS y fotos permanecen disponibles para exportación e informes. La fecha de fin se retrocede 3 minutos y la sesión de juego se finaliza. Usa Stop cuando el evento ha terminado.
- **Restart** destruye todos los datos. Ejecuta la secuencia de inicio completa de nuevo, que elimina todos los resultados, posiciones GPS, inventarios de gadgets, mensajes y registros de dispositivos — exactamente como iniciar un evento completamente nuevo. Usa Restart solo cuando intencionalmente quieras borrar todo y ejecutar el evento de nuevo desde cero.

Si el evento acaba de terminar y quieres los resultados: pulsa Stop, nunca Restart. No hay forma de deshacer un Restart.

Seguimiento en vivo

Panel de puntuación y seguimiento de retos

JTI BARCELONA			
Teams 0 / 14			
Filter segments		Filter routes	
A-Z		A-Z	
Total categories	Name	Teams pending	done / total
Questions	BCN2 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN1 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN2 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN1 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN4 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN5 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN6 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN7 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN12 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN8 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN9 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN10 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN11 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN23 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN13 10pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN14 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN15 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN16 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN17 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN18 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 1 ALIEN 1 20 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 2 ALIEN 2 20 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 3 ALIEN 3 20 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 4 ALIEN 4 20 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 5 CELEBRATION 20 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 6 ESMORZONAYA 20 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL PUPPETS 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL MUSIC 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL CAROLINA 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL BOQUERIA 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL TAPAS AR 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN19 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN20 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN24 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN21 10pts (from 17:15 to 19:00hrs).	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL TAPAS PI 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	SPECIAL RONALDO 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL FLAMENCO 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Hints	HINT SPECIAL TAVAS AR 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Hints	HINT SPECIAL RONALDO 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Hints	HINT SPECIAL FLAMENCO 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Hints	HINT SPECIAL TAVAS PI 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Hints	HINT SPECIAL BOQUERIA 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Hints	MEETING POINT HARD ROCK CAFE	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN0 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 7 COLON 20 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 8 POLICELMAN 20 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 9 OLDEST 20 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 10 AREVACA 20 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	SPECIAL MUSEU 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	SPECIAL BOT 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Picture/Vid.	SPECIAL CORREUS 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL CERAMICA 60 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN27 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN28 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0
Questions	BCN29 10 pts.	▶Push ⏪Skip	0 / 0

El panel del tracker es la interfaz principal de monitorización durante un evento en vivo. Muestra todos los retos organizados por tipo, con estado de completación en tiempo real.

Navegación: Disponible durante un evento en ejecución desde la interfaz de seguimiento.

El panel tiene pestañas en la parte superior:

Pestaña	Descripción
Word	Filtrar a retos basados en palabras/texto
Power Scoring	Interfaz de puntuación manual
All tracker	Mostrar todos los retos (mostrado en la captura de pantalla)
Back	Volver a la vista anterior

La lista de retos muestra:

Columna	Descripción
Category	Tipo de reto (Questions, PictureVid, Hints, Special, etc.)
Name	Nombre del reto y valor en puntos
Teams pending	Número de equipos que aún no han intentado este reto
done / total	Ratio de completación (ej.: “0 / 9” significa 0 de 9 equipos completados)
Action buttons	Botones azules para ver respuestas de equipos, puntuar manualmente

JTI BARCELONA				
Teams 0 / 14		Pause Scoring		Old tracker
Filter segments		Filter routes		
Total categories	Name	Teams pending	done / total	
Questions	BCN2 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN3 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN4 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN5 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN6 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN7 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN8 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN9 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN10 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN11 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN12 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN13 10pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN14 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN15 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN16 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN17 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN18 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 1 ALIEN 1 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 2 ALIEN 2 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 3 ALIEN 3 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 4 ALIEN 4 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 5 CELEBRATION 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 6 ESMORZONAYA 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL PUPPETS 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL MUSIC 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL CAROLINA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL BOQUERIA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL TAPAS AR 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN19 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN20 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN24 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN21 10pts (from 17:15 to 19:00hrs).	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL TAPAS PI 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	SPECIAL RONALDO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL FLAMENCO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL TAVAS AR 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL RONALDO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL FLAMENCO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL TAVAS PI 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL BOQUERIA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	MEETING POINT HARD ROCK CAFE	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN20 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 7 COLON 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 8 POLICELMAN 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 9 OLDEST 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 10 AREVACA 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	SPECIAL MUSEU 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	SPECIAL BOT 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	SPECIAL CORREUS 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL CERAMICA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN27 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN28 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN29 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>

Estadísticas por equipo

El sistema de seguimiento calcula estadísticas detalladas para cada equipo:

Métrica	Descripción
Distance	Distancia GPS acumulada recorrida (en metros)
Challenges attempted	Número de retos que el equipo ha comenzado
Challenges completed	Número de retos con un resultado registrado
Photos taken	Número de envíos de retos de foto
Time elapsed	Minutos entre la primera y última posición GPS

Seguimiento de segmentos y posiciones de equipos

The screenshot shows a list of segments for the event 'JTI BARCELONA'. Each segment is associated with a specific team or alliance number. The segments listed are 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, and 13. The interface includes a navigation bar at the top with links for Home, Events, and Gallery, and a user profile icon on the right.

La vista de seguimiento de segmentos muestra en qué segmento está cada equipo o alianza actualmente. Los segmentos representan fases del juego — los equipos progresan a través de ellos conforme completan retos.

Columna	Descripción
Team / Alliance	Número/nombre del equipo o alianza (enlaces clicables para los que tienen datos registrados)

Puedes reasignar manualmente un equipo a un segmento diferente, lo que envía una notificación a la app móvil del equipo forzando un cambio de segmento.

Panel de control

Ruta: `/Gamestation/ControlPanel?eventoId={eventId}` (público, sin autenticación requerida)

El panel de control es una pantalla pública diseñada para las pantallas del lugar (proyectores, TVs). Muestra resultados en vivo y estado del evento sin requerir autenticación.

El panel de control renderiza una visualización personalizable alimentada por plantillas HTML/CSS/JS subidas.

Verificación de estado del evento

El panel de control verifica periódicamente `/Gamestation/EventStatus?eventoId={eventId}` para determinar si la puntuación está suspendida. Cuando está suspendida, la pantalla oculta la clasificación.

Suspender puntuación

Este toggle oculta el ranking en vivo de todas las pantallas públicas (Control Panel, ViewResults) sin parar el evento. Los resultados siguen registrándose — simplemente no se muestran al público.

Acción	Descripción
Suspend	Oculta los rankings de todas las pantallas públicas. Redirige a la vista Track
Resume	Muestra los rankings de nuevo en todas las pantallas públicas

Casos de uso:

- Pausar la clasificación antes de una ceremonia de revelación final
 - Ocultar resultados parciales mientras los jueces puntúan manualmente retos subjetivos
 - Crear tensión dramática al final de un evento
-

Vista pública de resultados

The screenshot shows a web-based application interface for managing game challenges. At the top, there's a navigation bar with links for 'Home', 'Events', and 'Gallery'. On the right side of the header, there's a user profile icon for 'xavi guardia' and some other small icons. The main content area is titled 'ResultsJTI BARCELONA'. Below the title, there's a search bar labeled 'Search:' and a button to 'Show 10 entries'. A table is displayed with the following columns: Team, Date, Type of Challenge, Correct Answer, Answer, Picture, Name, Points, and Extra points. A message 'No data available in table' is centered below the table. At the bottom of the table area, it says 'Showing 0 to 0 of 0 entries' and has 'Previous' and 'Next' buttons.

Ruta: /Gamestation/ViewResults?eventoid={eventId} (público, sin autenticación requerida)

La vista pública de resultados muestra una tabla paginada y con búsqueda de todos los registros de puntuación de un evento.

Columna	Descripción
Team	Nombre del equipo
Date	Marca temporal del evento de puntuación
Type of Challenge	Tipo de reto (Questions, Photo, Puzzle, etc.)
Correct Answer	La respuesta esperada (para retos tipo quiz)
Answer	La respuesta enviada por el equipo
Picture	Foto enviada (para retos de foto)
Name	Nombre del reto
Points	Puntos otorgados
Extra points	Puntos extra (si los hay)

La página de resultados también proporciona:

Acción	Descripción
Back	Volver a la vista anterior
Report	Generar el informe de rendimiento del evento
Search	Filtrar resultados por cualquier valor de columna

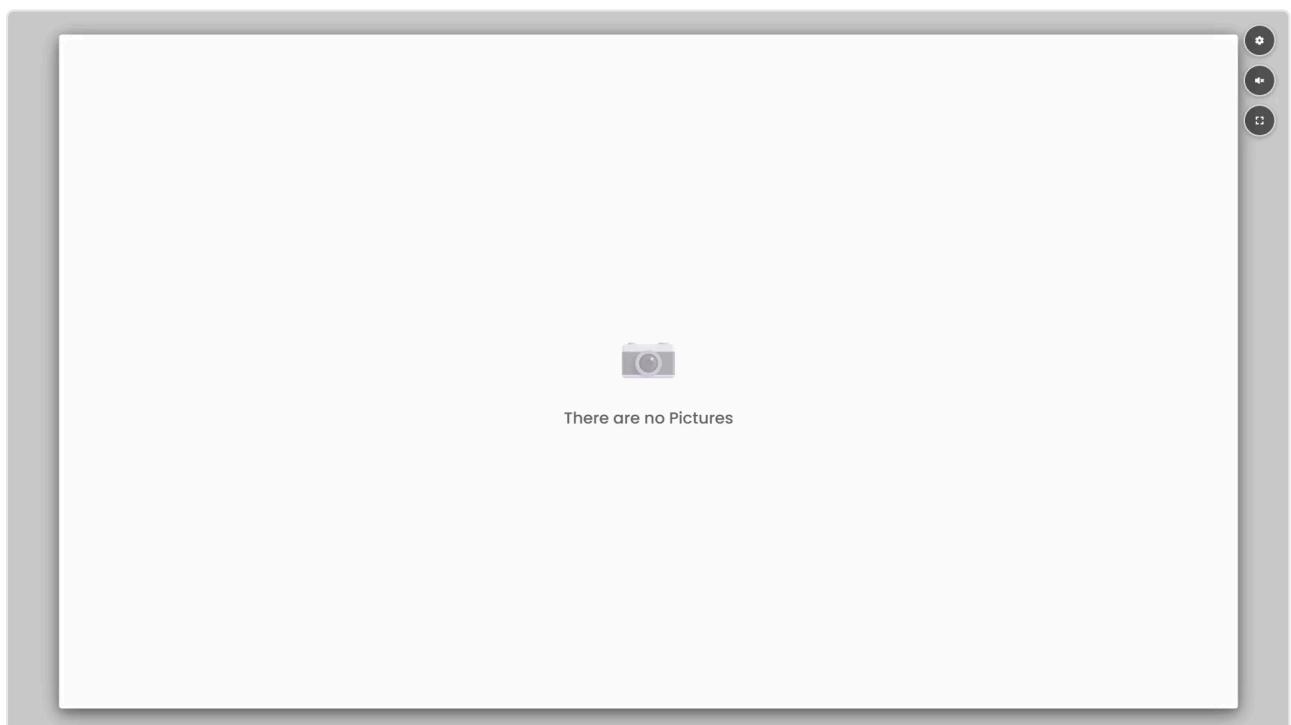
Agregación a nivel de alianza

La página pública de resultados en </Gamestation/Results> agrega puntuaciones a nivel de alianza:

Puntos por alianza = Suma(todos los puntos de equipos en la alianza) / Número de miembros de la alianza

Este cálculo ponderado asegura que las alianzas más grandes no ganen automáticamente por tener más equipos.

Presentación de fotos



Navegación: Lista de eventos → menú desplegable de fila → **Photo slideshow**

La presentación cicla a través de las fotos enviadas por los equipos durante los retos, diseñada para proyección en pantallas del lugar durante o después de un evento.

Operaciones durante el evento

Estas operaciones están disponibles mientras el evento está en ejecución. Modifican el estado del evento sin pararlo.

Reubicar evento

Mueve todo el evento a una nueva ubicación GPS. Todas las coordenadas de retos se recalcularán para mantener sus posiciones relativas — el sistema calcula el rumbo y la distancia del centro antiguo al nuevo, luego proyecta la posición de cada reto en consecuencia.

Proporcionas el nuevo nombre de ubicación y coordenadas GPS (latitud, longitud).

1. El nombre de ubicación y centro GPS del evento se actualizan
2. Para cada reto con coordenadas, el sistema calcula la nueva posición usando proyección de rumbo + distancia desde el centro original
3. El overlay del mapa se elimina (debe volver a subirse si es necesario)
4. Los cambios se guardan inmediatamente

PELIGRO

Esto mueve TODOS los pins de retos. Verifica el resultado en el mapa después de reubicar. El overlay del mapa personalizado se elimina porque ya no estaría alineado con las nuevas posiciones.

CONSEJO

Usa esto cuando el cliente cambió de lugar a última hora, cuando reutilizas una plantilla de evento de una ciudad diferente o cuando pruebas localmente antes de desplegar en el lugar real.

Borrar datos auxiliares

Elimina todos los datos de tiempo de ejecución del evento sin pararlo completamente. Úsallo cuando algo salió mal durante un evento en vivo y necesitas una pizarra limpia sin pasar por el ciclo completo de parar y reiniciar.

Dato	Acción
Resultados	Todos los registros de puntuación eliminados
Posiciones GPS	Todos los registros de posición eliminados
Fotos libres	Todos los envíos de fotos de formato libre eliminados
Puntos del evento	Ajustes manuales de puntos eliminados
Stock de gadgets	Todos los inventarios de equipos eliminados, luego reconstruidos frescos a partir de las cantidades configuradas
Mensajes de equipos	Todos los mensajes enviados/recibidos eliminados
Archivos temporales	Eliminados (logo, overlay, briefing, GPX y paquetes de RA se conservan)
Vinculaciones de dispositivos de equipos	Eliminadas (los equipos deben re-registrarse mediante código QR)
Contador de ejecuciones	Incrementado
Sesión de juego	Sesión actual finalizada, nueva sesión creada

PELIGRO

Esto es destructivo y no se puede deshacer. Todos los resultados y posiciones GPS de la ejecución actual se pierden permanentemente.

CONSEJO

Usa esto cuando una ejecución de prueba contaminó los resultados, cuando problemas de dispositivos causaron datos corruptos o cuando el organizador quiere rehacer el evento con datos frescos.

Seguimiento de eventos grandes

Cuando un evento tiene más de 100 equipos, el panel de seguimiento cambia automáticamente a una vista de lista optimizada en lugar de la vista estándar de mapa+matriz. Esto evita problemas de rendimiento del navegador con conjuntos de datos muy grandes.

La vista estándar carga datos en páginas — 10 equipos a la vez con controles Skip/Take — así que incluso los eventos de tamaño mediano siguen siendo responsivos. Los datos de seguimiento incluyen:

Elemento de datos	Descripción
Lista de equipos	Todos los equipos no-staff (ID, nombre, número)
Matriz de retos	Para cada combinación equipo x reto: si el equipo tiene un resultado, y si el reto es visible en la ruta del equipo
Waypoints de retos	Coordenadas GPS de cada reto (para visualización en el mapa)
Retos de robots	Lista separada de retos tipo robot
Tiempo restante	Calculado a partir de la fecha de fin del evento

Bloqueo de edición

⚠ PELIGRO

Todas las operaciones CRUD (crear, editar, eliminar) sobre equipos, retos, rutas, segmentos, objetos, gadgets y alianzas se bloquean mientras el evento está en ejecución. La interfaz oculta los botones New y los iconos Delete, y las acciones del lado del servidor devuelven un error: “*Editing an event is not allowed while it is active.*”

Si necesitas hacer cambios en un evento que está actualmente en ejecución:

1. **Para el evento** — esto conserva todos los datos (resultados, posiciones GPS, fotos)
2. **Haz tus cambios** — edita retos, rutas, equipos, etc.
3. **Reinicia el evento** — esto borra todos los datos y empieza de cero

No hay forma de editar la configuración del evento mientras está en vivo. Planifica la configuración de tu evento a fondo antes de iniciar lo.

Comportamiento y reglas

⚠ INICIAR DESTRUYE TODOS LOS DATOS PREVIOS

Todos los resultados previos, posiciones GPS, inventarios de gadgets, mensajes y registros de dispositivos se eliminan permanentemente. No hay forma de deshacer.

RESTART NO ES REANUDAR

Restart borra todos los datos y empieza desde cero. Solo úsalo cuando deliberadamente quieras una pizarra limpia.

PELIGRO

Los endpoints públicos (`/Gamestation/*`) no requieren autenticación. Cualquiera con la URL puede ver los resultados en vivo, el panel de control o la presentación de fotos. Comparte estas URLs intencionalmente.

CONSEJO

Usa el modo Demo para probar la configuración de tu evento antes de ir en vivo — es gratuito, limitado a 2 equipos y no consume créditos.

- **El modo Real Game** consume créditos. El coste equivale al número de equipos jugadores (los equipos de staff son gratuitos). Los créditos se deducen del saldo de la empresa mediante una venta activa.
- **La ventana del evento** usa la duración configurada (por defecto: 15 días, mínimo: 3 días). En el entorno “lavola”, la ventana se extiende a 365 días.
- **Suspender puntuación** oculta los rankings pero no para el evento ni elimina datos. Todos los resultados siguen acumulándose normalmente.
- **El seguimiento GPS** es pasivo — la app móvil envía actualizaciones de posición y el servidor las almacena. El panel de seguimiento lee estas posiciones para mostrar las ubicaciones de los equipos en el mapa.
- **Reubicar un evento** recalcula todas las coordenadas GPS de los retos usando proyección de rumbo/distancia. El overlay del mapa se elimina porque ya no estaría alineado.
- **Borrar datos auxiliares** es un reset durante el evento — elimina los datos de tiempo de ejecución pero conserva la configuración del evento.
- **El contador de ejecuciones** se incrementa cada vez que un evento se inicia, reinicia o borra datos auxiliares. Registra cuántas veces se ha ejecutado el evento, usado para cumplimiento de licencias y auditoría. El contador aparece en la vista de detalle de venta bajo “Run Counter”.

Evento — Resultados

Qué hace

La sección de Resultados es donde revisas, puntuas, exportas y gestionas todos los datos producidos por un evento completado (o en ejecución). Cada respuesta a un reto, envío de foto, track GPS y puntuación de equipo fluye aquí. Este es el resultado final de toda la plataforma — lo que el cliente ve después de que el evento termine.

Requisitos

- **Rol:** Admin o Agencia para la lista completa de resultados; el rol Viewer tiene acceso de solo lectura a informes, detalles y exportaciones
- **Estado del evento:** Los resultados están disponibles tanto para eventos en ejecución como parados

Cómo acceder

Los resultados se acceden desde múltiples puntos de entrada a través del desplegable  :

- **Lista de resultados:** Lista de eventos → menú desplegable de fila →  **Results**
- **Puntuar respuestas:** Lista de eventos → menú desplegable de fila → **Results** → la vista muestra todos los resultados con puntuación inline
- **Informe:** Lista de eventos → menú desplegable de fila →  **Report**
- **Informe de distancias:** Lista de eventos → menú desplegable de fila →  **Distances report**
- **Exportar resultados (ZIP):** Lista de eventos → menú desplegable de fila →  **Export results**
- **Exportar fotos (S3):** Lista de eventos → menú desplegable de fila →  **Export results** (el formulario de exportación de fotos)
- **Fotos sin puntuar:** Lista de resultados → alternar a vista “Photos without score”

Página de lista de resultados

The screenshot shows a web-based application interface for managing event results. At the top, there's a navigation bar with links for 'Home', 'Events', and 'Gallery'. On the right side of the header, there's a user profile icon labeled 'xavi.guardia' with a dropdown arrow, and other small icons for settings and export. Below the header, the main content area has a title 'ResultsJTI BARCELONA'. Underneath the title, there are several input fields: 'Show' set to '10' entries, a 'Search:' input field, and a 'Back' and 'Report' link. A table header row is visible with columns: Team, Date, Type of Challenge, Correct Answer, Answer, Picture, Name, Points, and Extra points. Below the table, a message says 'No data available in table'. At the bottom of the page, there are links for 'Previous' and 'Next'.

La lista de resultados es una tabla paginada con búsqueda mostrando cada registro de puntuación del evento. Desde aquí puedes ver detalles, editar puntuaciones inline y navegar a informes o exportaciones.

Lista de resultados (13.1)

Navegación: Lista de eventos → menú desplegable de fila → **Results**

La página de lista de resultados muestra todos los registros de puntuación de un evento dado en una tabla con búsqueda y ordenación.

Columnas

Columna	Tipo	Descripción
Checkbox	Casilla de verificación	Selección de fila para acciones masivas
Team	Visualización	Nombre del equipo (ordenable)
Date	Visualización	Marca temporal de envío del resultado
Type of Challenge	Visualización	Tipo de reto (Questions, Photo, Puzzle, etc.)
Correct Answer	Visualización	La respuesta esperada (solo para preguntas de opción múltiple)
Answer	Visualización	La respuesta enviada por el equipo
Picture	Visualización	Miniatura del envío de foto/vídeo (clic para ampliar en lightbox)
Name	Visualización	Nombre del reto
Points	Texto (editable)	Puntos otorgados – editable inline para retos basados en foto (ver Editar puntuación)
Extra points	Visualización	Puntos extra otorgados

Acciones

Acción	Descripción
Back	Volver a la lista de eventos
Report	Navegar al informe de resultados
Search	Filtrar resultados por todas las columnas
Show entries	Cambiar paginación (10, 25, 50, 100 por página)
Delete	Eliminar un registro de resultado individual (acción por fila)

Vista de fotos sin puntuar

Altera la lista de resultados para mostrar solo los resultados basados en foto que aún no han sido puntuados (cero puntos y sin respuesta manual registrada). Esta vista filtrada ayuda a encontrar y puntuar rápidamente los envíos de retos de foto que necesitan revisión manual.

Detalle del resultado (13.2)

Navegación: Lista de resultados → haz clic en una fila de resultado para ver su detalle

La vista de detalle muestra la información completa de un registro de resultado individual: el equipo que lo envió, el reto al que pertenece, la respuesta dada, los puntos otorgados y cualquier medio adjunto (foto o video).

Campos

Campo	Tipo	Descripción
Team	Visualización	Nombre y número del equipo
Challenge	Visualización	Nombre y tipo del reto
Date/Time	Visualización	Cuándo se envió la respuesta
Answer	Visualización	La respuesta de texto del equipo
Correct Answer	Visualización	La respuesta esperada (para retos tipo quiz)
Points	Visualización	Puntos otorgados
Extra Points	Visualización	Puntos extra
Response Time	Visualización	Tiempo empleado para responder (segundos)
Photo/Video	Visualización	Archivo de medio adjunto (si es reto de foto o video)

Acciones

Acción	Descripción
Edit	Abrir el resultado en modo edición para modificar puntuaciones o datos
Back to list	Volver a la lista de resultados
Delete	Eliminar este resultado permanentemente

Editar puntuación manualmente (13.3)

Las puntuaciones pueden editarse de dos formas:

Edición inline

En la lista de resultados, la columna **Points** para retos basados en foto es un campo editable. Haz clic en el valor de puntos para activar la entrada, escribe la nueva puntuación y haz clic en **Save**. El cambio se guarda inmediatamente sin recargar la página.

Cuando una puntuación se actualiza inline:

- El valor de puntos se establece al nuevo valor
- La respuesta se marca como puntuada manualmente
- La entidad se guarda inmediatamente

Formulario de edición completa

Para edición más detallada, haz clic en una fila de resultado para abrir la vista de detalle, luego haz clic en **Edit**. Esto abre un formulario modal donde modificas el valor de puntos. El formulario de edición también muestra los campos ocultos (equipo, reto, fecha) como contexto de solo lectura.

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Points	Texto (numérico)	La puntuación a otorgar para este resultado	Sí

Acción	Descripción
Save	Aplica la nueva puntuación y vuelve a la lista de resultados
Cancel	Descarta los cambios y cierra el formulario de edición

Puntuar respuestas (13.4)

Navegación: Lista de resultados → enlace **Score free text questions**, o directamente mediante URL

La página “Score free text questions” está diseñada para puntuar respuestas abiertas de retos donde no hay una única respuesta correcta — lee cada respuesta y asigna puntos manualmente.

Campos

Columna	Tipo	Descripción
Teams	Visualización	Nombre del equipo
Challenge	Visualización	Nombre del reto
Question	Visualización	El texto de la pregunta que se planteó
Answer	Visualización	La respuesta de texto libre del equipo
Points	Texto (numérico)	Campo de entrada mostrando [puntuación] / [maxPoints] — introduce la puntuación a asignar

Acciones

Acción	Descripción
Send	Guarda la puntuación para esta fila individual (botón por fila)
Back	Volver a la vista anterior

Nota técnica

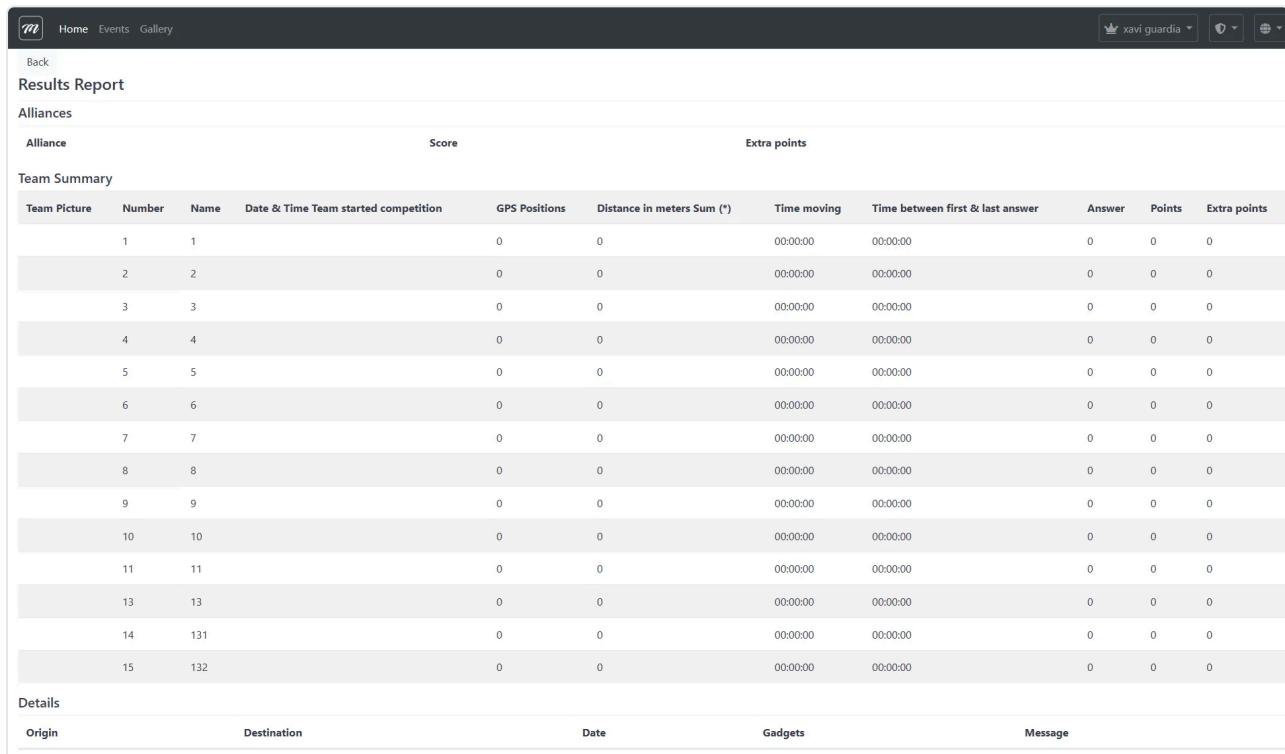
La tabla carga todas las respuestas de texto libre no puntuadas del evento y permite puntuación rápida por fila sin recargas completas de página.

Informe de resultados (13.5)

Navegación: Lista de eventos → menú desplegable de fila → **Report**, o Lista de resultados → botón **Report**

El informe genera un resumen completo de todos los resultados de un evento. Moove80 produce dos layouts de informe diferentes según el modo del evento:

Informe No-Quiz (eventos outdoor/geo-tracking)



The screenshot shows the 'Results Report' section of the Moove80 interface. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Events', 'Gallery', and a user profile 'xavi guardia'. Below the navigation is a 'Back' link. The main area is titled 'Results Report' and contains a table titled 'Team Summary'. The table has columns for 'Team Picture', 'Number', 'Name', 'Date & Time Team started competition', 'GPS Positions', 'Distance in meters Sum (*)', 'Time moving', 'Time between first & last answer', 'Answer', 'Points', and 'Extra points'. There are 15 rows in the table, each representing a different team. At the bottom of the table, there's a section titled 'Details' with columns for 'Origin', 'Destination', 'Date', 'Gadgets', and 'Message'.

Team Picture	Number	Name	Date & Time Team started competition	GPS Positions	Distance in meters Sum (*)	Time moving	Time between first & last answer	Answer	Points	Extra points
1	1			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
2	2			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
3	3			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
4	4			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
5	5			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
6	6			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
7	7			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
8	8			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
9	9			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
10	10			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
11	11			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
13	13			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
14	131			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
15	132			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0

Details

Origin	Destination	Date	Gadgets	Message
--------	-------------	------	---------	---------

Este informe se usa para eventos outdoor estándar con seguimiento GPS. Incluye:

Resumen de alianzas

Columna	Descripción
Alliance	Nombre de la alianza
Score	Puntos totales de todos los equipos en la alianza
Extra Points	Puntos extra totales

Resumen de equipos

Columna	Descripción
Team Picture	Miniatura de foto del equipo (clic para ampliar)
Team Number	Identificador numérico
Team Name	Nombre visible del equipo
Date & Time Team Started	Cuándo el equipo empezó a competir
GPS Positions	Recuento de registros de posición GPS capturados
Distance in meters	Distancia total calculada recorrida (fórmula de Haversine entre puntos GPS consecutivos)
Time Moving	Duración del movimiento
Time Between First & Last Answer	Intervalo de tiempo entre la primera y última respuesta a reto
Total Answers	Número de retos intentados
Total Points	Suma de todos los puntos
Total Extra Points	Suma de todos los puntos extra

Detalle por equipo

Debajo del resumen, cada equipo tiene una sección dedicada (con saltos de página para impresión) mostrando:

- Nombre y foto del equipo
- Tabla de resultados individuales: Tipo de reto, Fecha/Hora, Nombre del reto, Pregunta, Respuesta correcta, Respuesta del equipo, Puntos (+ bonus), Tiempo de respuesta
- Medios del resultado: miniaturas de todas las fotos y videos enviados, organizados por reto (con versiones de alta calidad cuando están disponibles)
- Inventario de gadgets: Nombre del gadget, Cantidad disponible, ¿Se puede recoger?

Registro de mensajes

Al final del informe, una sección de mensajes muestra todas las comunicaciones:

Columna	Descripción
From	Equipo remitente u organización
To	Equipo receptor u organización
Date/Time	Marca temporal del mensaje
Gadget Type	Tipo de gadget usado, o “Message” para mensajes de texto
Content	Texto del mensaje

Informe Quiz

Para eventos en Quiz Mode, el informe usa un layout simplificado sin datos GPS/distancia. Muestra el mismo resumen de alianzas, resumen de equipos (sin columnas GPS), resultados por equipo, gadgets y mensajes.

Informe de distancias

Navegación: Lista de eventos → menú desplegable de fila → **Distances report**

Un informe enfocado que muestra solo las métricas de distancia y movimiento de cada equipo. Útil para eventos donde el movimiento físico es un factor clave de puntuación.

Exportar resultados (13.6)

Navegación: Lista de eventos → menú desplegable de fila → **Export results**

Date	Actions	Results	Buy
2026-02-10	Elements	Start	
2021-12-10	Elements	Start	
2021-12-10	Elements	Start	

La acción de exportación genera un libro de Excel empaquetado en un archivo ZIP, descargado directamente al navegador.

Flujo de exportación

1. Haz clic en **Export results** desde el menú desplegable de la fila del evento.
2. El sistema valida que el evento existe y pertenece a tu empresa.
3. El sistema verifica que el evento tiene al menos un registro de resultado.
4. Se genera un libro de Excel con:
 - **Hoja “Results”** — Tabla maestra con columnas: Team, Test Number, Test Title, Right Answer, Chosen Answer, Points, Date/Time, Image
 - **Hojas por equipo** — Una hoja por equipo con nombre “Images of Team: {name}” conteniendo fotos incrustadas de retos basados en foto
5. El libro se comprime y se transmite como descarga

Acciones

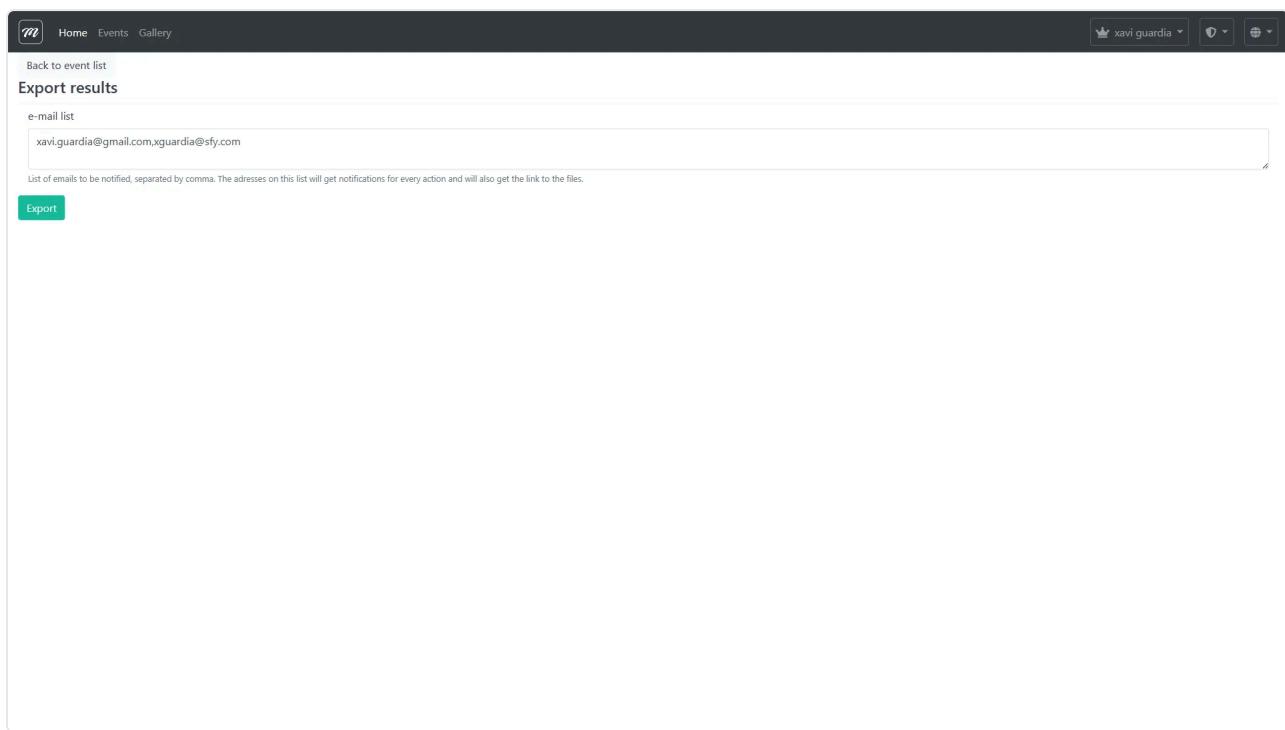
Acción	Descripción
Export results	Descarga un archivo ZIP conteniendo el libro de Excel con todos los datos de resultados

Comportamiento

- La exportación requiere al menos un registro de resultado; si el evento no tiene resultados, se muestra un mensaje de error
- Los archivos temporales se limpian automáticamente después de la generación
- El archivo descargado es un archivo `.zip` conteniendo el libro `.xlsx`
- Solo los usuarios con rol `admin` o `agencia` (Agencia) pueden acceder a los resultados (los viewers están excluidos de la lista de resultados)

Exportar fotos del evento (13.7)

Navegación: Lista de eventos → menú desplegable de fila → el formulario de exportación de fotos



La exportación de fotos es una operación asíncrona. A diferencia de la exportación de Excel que se descarga inmediatamente, la exportación de fotos encola un trabajo en segundo plano que empaqueta todas las fotos del evento y las sube a Amazon S3. Cuando se completa, los enlaces de descarga se envían por email a los destinatarios especificados.

Flujo de exportación

1. Navega a la página de exportación de fotos de tu evento.
2. El sistema precarga el campo de email con todas las direcciones de email de las cuentas de usuario de tu empresa.
3. Edita la lista de emails si es necesario (direcciones separadas por comas).
4. Haz clic en **Export**.
5. Se crea un trabajo en segundo plano y la página confirma que el trabajo fue encolado.
6. Si la notificación por email está activada, los destinatarios reciben una notificación inmediata de “trabajo encolado”.
7. El servicio de procesamiento en segundo plano recoge el trabajo y exporta todas las fotos a S3.
8. Al completarse, los destinatarios reciben un email con enlaces de descarga.
9. Los enlaces de descarga permanecen válidos durante 4 días.

Campos

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Notification Emails	Área de texto	Lista de direcciones de email separadas por comas para notificar con enlaces de descarga	Sí

Acciones

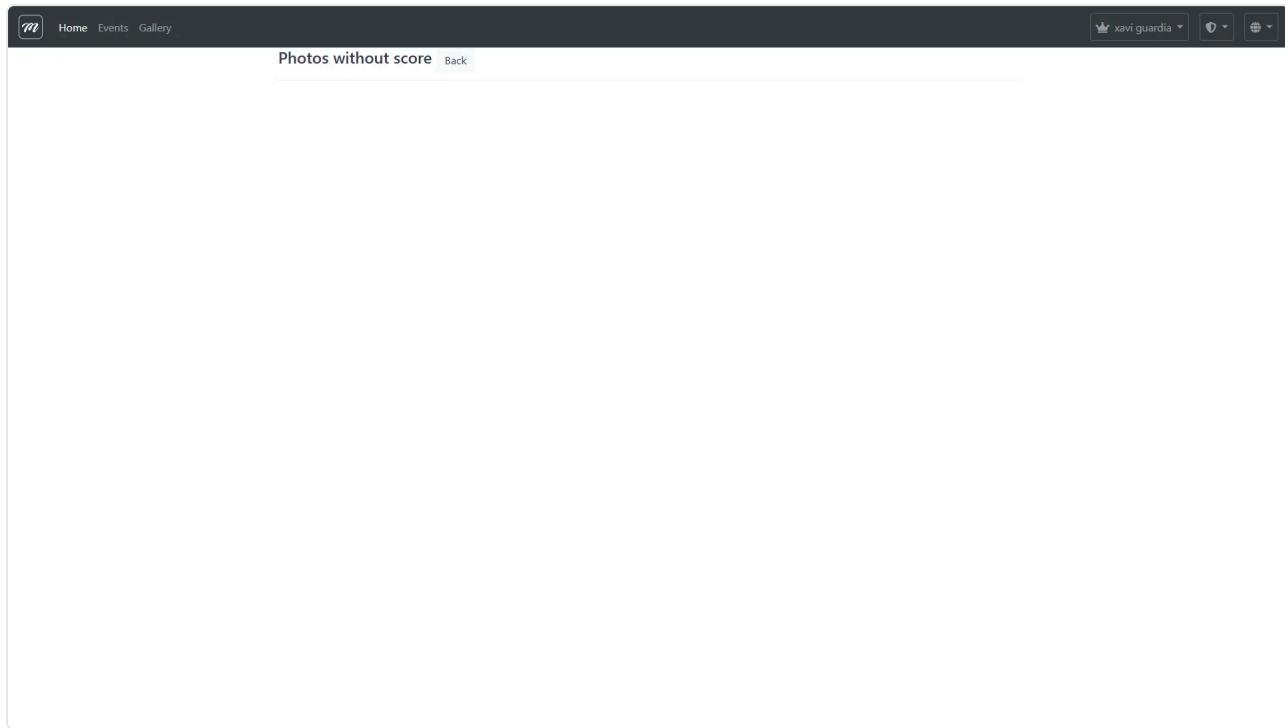
Acción	Descripción
Export	Encolar el trabajo de exportación de fotos en segundo plano
Back to event list	Volver a la lista de eventos sin exportar

Estado del trabajo

La página de exportación de fotos también muestra el estado de cualquier trabajo de exportación previo para este evento:

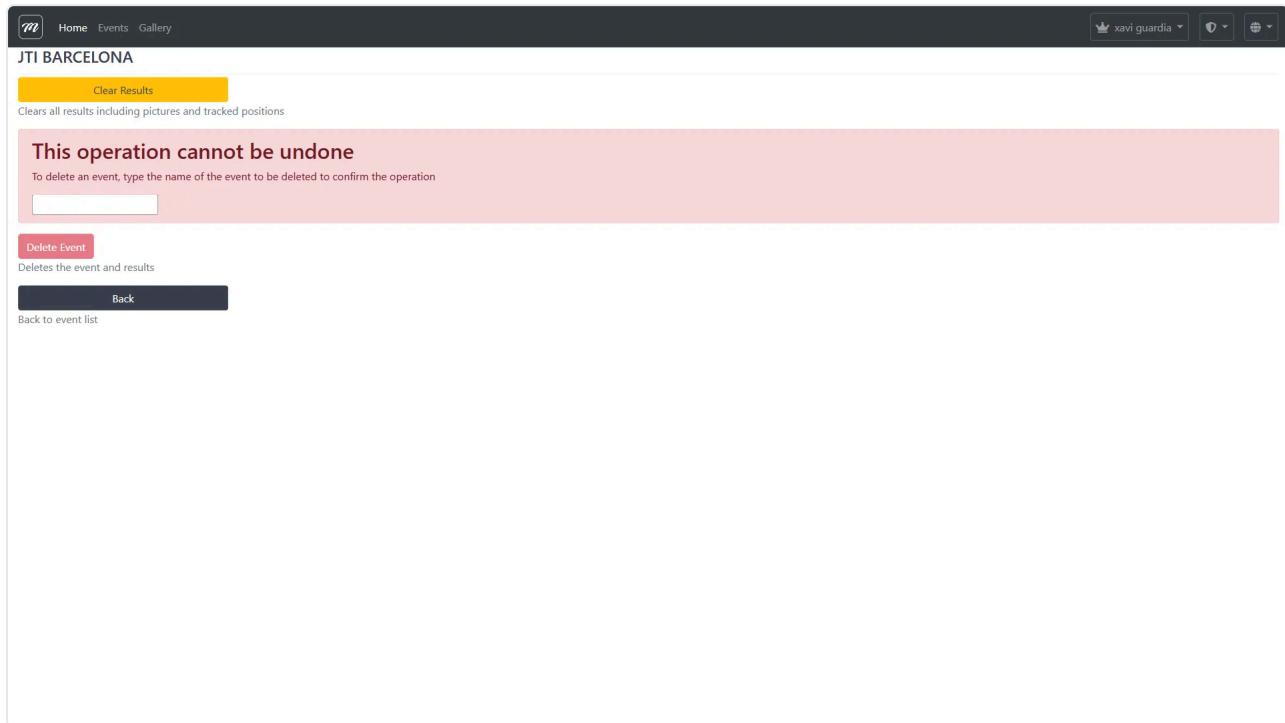
Columna	Descripción
Job Status	Estado actual: Pending, Processing, Done o Failed
Last Time Active	Marca temporal humanizada (ej.: “hace 2 horas”)
Notification Emails	Direcciones de email asociadas al trabajo
Last Message	Mensaje de estado del procesador de trabajos
Download	Enlaces a exportaciones completadas (numerados si hay múltiples archivos)

Fotos sin puntuar



La vista “Photos without score” filtra los resultados para mostrar solo los envíos de retos de foto que aún no han sido puntuados (cero puntos y sin respuesta manual registrada). Usa esta vista para identificar qué respuestas de foto todavía necesitan revisión manual y asignación de puntos.

Borrar resultados



Navegación: Lista de eventos → menú desplegable de fila → **Clear results or delete event**

Esta página proporciona dos operaciones destructivas:

Acción	Descripción
Clear Results	Elimina todos los resultados, fotos y posiciones GPS rastreadas del evento. La configuración del evento (equipos, retos, rutas) se conserva. No se puede deshacer.
Delete Event	Elimina permanentemente todo el evento y todos los datos asociados. Requiere escribir el nombre del evento para confirmar. No se puede deshacer.
Back to event list	Volver sin hacer cambios

Comportamiento y reglas

⚠️ PELIGRO

Borrar resultados es destructivo — elimina permanentemente todos los resultados, fotos y posiciones GPS. [Iniciar un evento](#) también borra los resultados previos automáticamente.

⚠ PELIGRO

Los enlaces de descarga de las exportaciones de fotos caducan después de 4 días. Guarda los archivos antes de que los enlaces caduquen.

💡 CONSEJO

Usa la vista “Photos without score” para encontrar y puntuar rápidamente los envíos de fotos que necesitan revisión manual.

ⓘ NOTA

La exportación de fotos es asíncrona — a diferencia de la descarga instantánea del ZIP, se ejecuta como un trabajo en segundo plano porque los eventos pueden generar miles de fotos. Los destinatarios reciben los enlaces de descarga por email cuando se completa.

- **La edición inline es solo para retos de foto.** La columna Points se convierte en un campo de entrada editable solo para resultados vinculados a tipos de reto basados en foto. Otros tipos de reto muestran valores de puntos estáticos.
- **La exportación requiere resultados.** La exportación de Excel valida que existe al menos un registro de resultado antes de generar el archivo. Si el evento no tiene resultados, se muestra una vista de error.
- **Los informes son amigables para impresión.** Tanto los informes Quiz como No-Quiz incluyen CSS de salto de página entre las secciones de equipos, diseñados para impresión o exportación a PDF.
- **El cálculo de distancia usa la fórmula de Haversine.** La métrica de distancia en el informe No-Quiz calcula la distancia geográfica entre posiciones GPS consecutivas.
- **Eliminar es una eliminación definitiva.** La eliminación individual de resultados y la eliminación de eventos son permanentes sin mecanismo de papelera ni archivo.

Galería

Qué hace

La Galería es la biblioteca central de medios para todas las imágenes utilizadas en eventos, retos, segmentos, gadgets y [escenas de RA](#). Desde aquí puedes subir imágenes, explorarlas por relación de aspecto, renombrarlas, recortarlas a tamaños estándar y eliminar elementos no utilizados o en uso. Cada selector de imágenes de Moove80 (imágenes de retos, iconos de gadgets, fondos de segmentos, marcadores de RA) obtiene las imágenes de esta galería.

Requisitos

- Debes tener sesión activa con el rol `admin` o `agencia`
- Las imágenes deben estar en formato PNG o JPEG, máximo 3 MB por archivo

Cómo acceder

Menú superior → **Gallery**

Vista principal de la galería

The screenshot shows the main gallery interface. At the top, there's a navigation bar with links for Home, Events, and Gallery. On the right side of the header, there's a user profile icon for 'xavi guardia' and other account-related buttons. Below the header, the word 'Gallery' is displayed. In the center, there's a large dashed rectangular area with an upward arrow icon and the text 'Select or drop files here'. Below this area, there are three tabs: 'Images', 'Videos', and 'Audio'. A search bar labeled 'Search gallery' is positioned below the tabs. At the bottom, there are page navigation arrows and a page number indicator showing '1 2 3 4 5'.

The main content area displays a grid of 24 image thumbnails arranged in a 4x6 grid. Each thumbnail includes a preview image, a caption, file details (size and date), and three action buttons: 'Delete', 'Edit', and 'Crop'. The images represent various subjects, including food, people, architecture, and abstract art. The file details for each image are as follows:

- Row 1:**
 - TORTA del casar (1:1 0 100.4 KB)
 - Captura de pantalla 2024-01-25 a las 16... (1:1 0 335.6 KB)
 - Captura de pantalla 2023-06-08 a las 2... (1:1 0 1.63 MB)
 - Captura de pantalla 2023-05-23 a las 1... (3:4 0 162.0 KB)
 - Captura de pantalla 2023-05-23 a las 1... (3:4 0 402.1 KB)
 - Torta del casar.jpg crop 1 (1:1 1 232.7 KB)
- Row 2:**
 - lagarterana.JPG crop 1 (1:1 1 114.8 KB)
 - 20200603_141044.jpg crop 1 (1:1 4 1.10 MB)
 - 20200603_140550.jpg crop 1 (1:1 4 1.26 MB)
 - 20200603_140212.jpg crop 1 (1:1 4 1.29 MB)
 - 20200603_140008.jpg crop 1 (1:1 4 1.73 MB)
 - 20200603_135326.jpg crop 1 (1:1 4 1.50 MB)
- Row 3:**
 - 20200603_134658.jpg crop 1 (1:1 4 844.6 KB)
 - 20200603_134927.jpg crop 1 (1:1 4 982.0 KB)
 - 20200603_134604.jpg crop 1 (1:1 4 279.7 KB)
 - 20200603_133449.jpg crop 1 (1:1 4 778.3 KB)
 - 20200603_131344.jpg crop 1 (1:1 4 1.70 MB)
 - 20200603_130232.jpg crop 1 (1:1 4 2.17 MB)

Disposición

La página de la galería se divide en dos paneles:

Panel izquierdo — Explorar y gestionar (9 columnas)

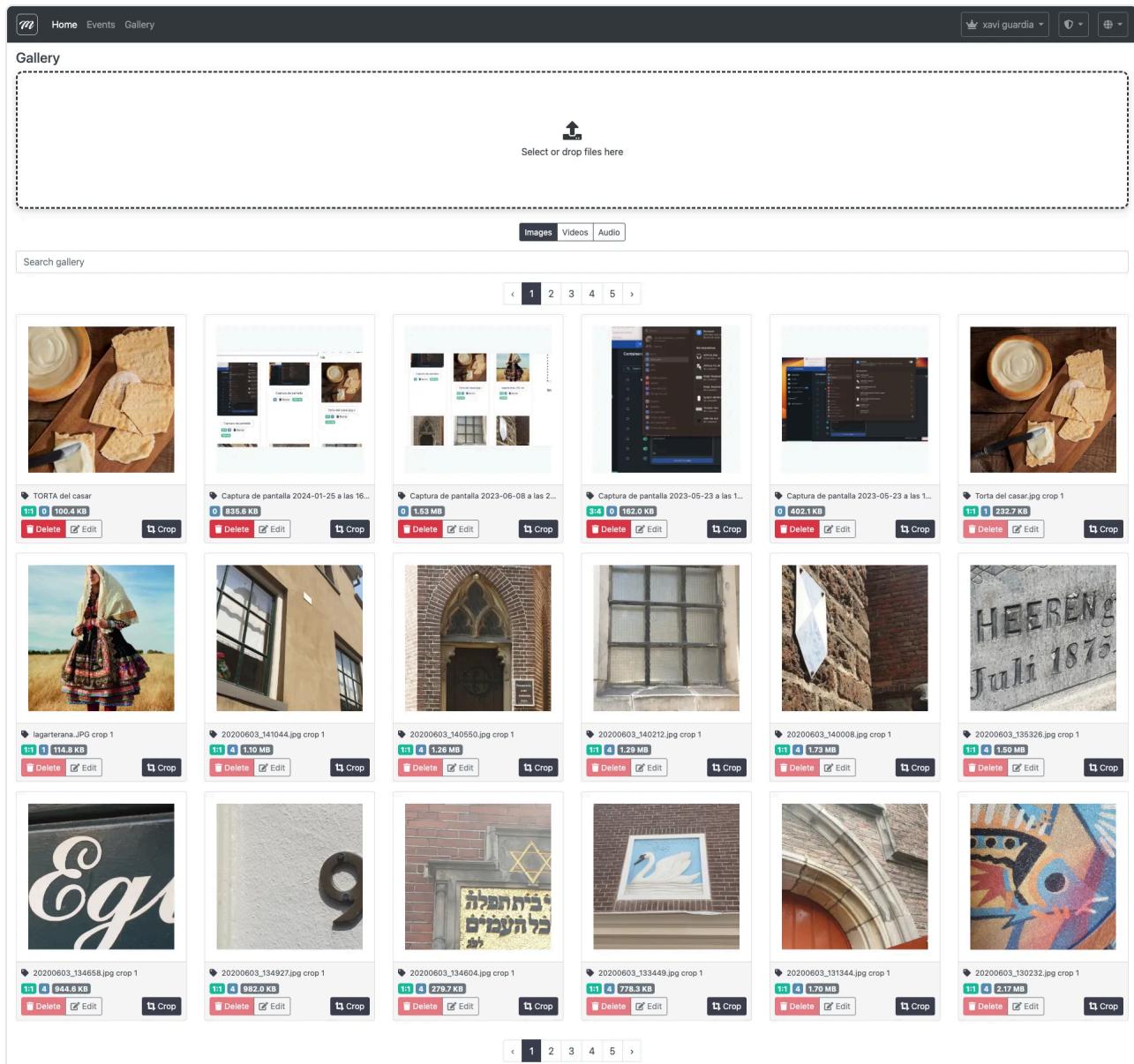
Elemento	Tipo	Descripción
Filtro de búsqueda	Campo de texto	Filtrar imágenes en tiempo real por descripción (nombre de archivo). Se activa con cada pulsación de tecla.
Filtro de relación de aspecto	Botones	Filtrar por ratio: All, 1:1, 3:4, Icon o Unknown
Cuadrícula de miniaturas	Cuadrícula de imágenes	10 imágenes por página. Cada miniatura muestra la imagen, descripción editable, insignia de relación de aspecto, contador de uso y botón de eliminación.
Paginación	Navegación	Avanzar/retroceder 1 o 10 páginas. Muestra la página actual y el total de registros.

Panel derecho — Subir y recortar (3 columnas)

Elemento	Tipo	Descripción
Área de subida	Subida de archivos	Arrastra y suelta o haz clic para subir imágenes. Soporta subida por lotes (múltiples archivos).
Herramienta de recorte	Recortador de imágenes	Aparece cuando se selecciona una imagen. Tres presets de ratio: 3:4, 1:1, Icon. El recorte crea un nuevo registro en la galería (no destructivo).

Pestañas

La galería organiza los medios en tres pestañas:

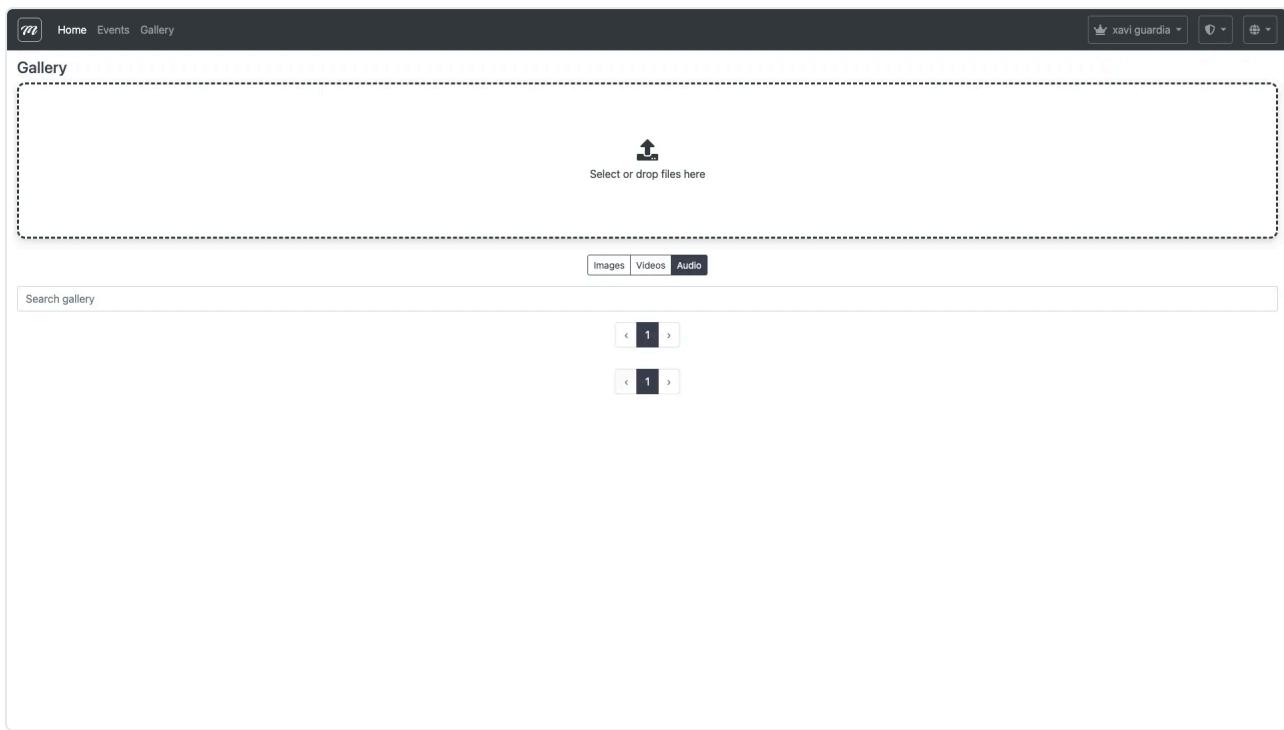
The screenshot shows the Moove80 gallery interface. At the top, there's a header with a logo, 'Home', 'Events', 'Gallery', and a user profile for 'xavi guardia'. Below the header is a dashed-line box for file uploads with a central 'Select or drop files here' placeholder and a small upload icon. Underneath is a search bar labeled 'Search gallery'. A navigation bar with page numbers 1 through 5 is centered below the search bar. The main area contains a 5x3 grid of image thumbnails. Each thumbnail includes a caption, file size, and three action buttons: 'Delete', 'Edit', and 'Crop'. The images in the grid include various subjects like food, people in traditional dress, architectural details, and abstract art.

Pestaña	Descripción
Images	Archivos de imagen (PNG, JPG) utilizados en retos, segmentos, gadgets y RA
Videos	Archivos de vídeo disponibles para eventos y retos
Audio	Archivos de audio disponibles para eventos

The screenshot shows the Moove80 Gallery interface. At the top, there's a navigation bar with links for Home, Events, and Gallery, along with user information (xavi guardia) and settings. Below the navigation is a large dashed rectangular area with a central upload icon and the text "Select or drop files here". Underneath this is a search bar labeled "Search gallery". A page navigation bar shows page 1 of 5. The main content area displays a 3x6 grid of video thumbnails. Each thumbnail includes a play button icon and a small preview image. Below each thumbnail is a card with file details:

File Name	File Type	File Size	Action Buttons
Jamón Saffron	Video	4.61 MB	[Delete] [Edit]
W3 - Dirksland	Video	3.91 MB	[Delete] [Edit]
Niekerk	Video	3.31 MB	[Delete] [Edit]
W3 - IJsselstein	Video	1.94 MB	[Delete] [Edit]
Intro week 3	Video	973.6 KB	[Delete] [Edit]
OnderwegAbel	Video	256.2 KB	[Delete] [Edit]
LaCasadePapel	Video	516.5 KB	[Delete] [Edit]
Bohemian Rhapsody	Video	321.4 KB	[Delete] [Edit]
W3 - Assen	Video	4.43 MB	[Delete] [Edit]
W3 - Aalsmeer	Video	2.03 MB	[Delete] [Edit]
W3 - Leeuwarden	Video	1.22 MB	[Delete] [Edit]
W3 - Sprundel	Video	2.76 MB	[Delete] [Edit]
W3 - Crielaard	Video	4.97 MB	[Delete] [Edit]
W3 - Lopik	Video	1.57 MB	[Delete] [Edit]
W3 - Stopol	Video	4.23 MB	[Delete] [Edit]
W3 - Boxtel	Video	1.91 MB	[Delete] [Edit]
W3 - de Wijk	Video	1.75 MB	[Delete] [Edit]
W3 - Eersel	Video	1.95 MB	[Delete] [Edit]

At the bottom of the grid is another page navigation bar.



Subir archivos

El área de subida soporta la subida de archivos por arrastrar y soltar.

Restricciones de subida

Restricción	Valor
Tamaño máximo de archivo	3 MB (3.000.000 bytes)
Formatos aceptados	.png , .jpg , .jpeg
Umbral de redimensionado automático	Las imágenes mayores de 1500 x 1500 px se redimensionan automáticamente para caber dentro de ese cuadro, manteniendo la relación de aspecto
Calidad	JPEG: 90%, PNG: 100%

Flujo de subida

1. Suelta uno o más archivos de imagen en el área de subida (o haz clic para explorar).
2. Cada archivo se sube al servidor.
3. El servidor valida el tamaño del archivo (máx. 3 MB) y la extensión (.png, .jpg, .jpeg).
4. Se genera un nombre de archivo GUID (p. ej., a1b2c3d4-e5f6-7890-abcd.jpg).

5. La imagen se carga en memoria y se valida como imagen legible.
6. Si alguna dimensión supera 1500 px, la imagen se redimensiona para caber dentro de 1500x1500 manteniendo la relación de aspecto.
7. Se calcula y clasifica la relación de aspecto:
 - **1:1** – cuadrada
 - **3:4** – vertical
 - **Icon** – ratio 85:110 (~0,77)
 - **Unknown** – cualquier otra
8. El archivo se guarda en disco en `Gallery/{companyId}/{guid}.{ext}`
9. Se crea un registro en la base de datos con el GUID, el nombre de archivo original como descripción, el ID de empresa y la relación de aspecto clasificada
10. La cuadrícula de miniaturas se actualiza para mostrar la nueva imagen

Errores de validación

Error	Causa
Archivo demasiado grande	Supera el límite de 3 MB
Formato no válido	La extensión no es .png, .jpg o .jpeg
Imagen corrupta	El archivo no se puede cargar como imagen válida

Recortar imagen

Selecciona una imagen en la cuadrícula para cargarla en la herramienta de recorte del panel derecho.

Presets de recorte

Preset	Relación de aspecto	Procesamiento adicional
3:4	0,75 (vertical)	Ninguno — recortada a la resolución original
1:1	1,0 (cuadrada)	Ninguno — recortada a la resolución original
Icon	0,77 (85:110)	Redimensionada automáticamente a 85 x 110 px después del recorte

Flujo de recorte

1. Haz clic en una miniatura para seleccionarla — la herramienta de recorte aparece a la derecha.
2. Elige un preset de ratio (3:4, 1:1 o Icon).
3. Arrastra el rectángulo de recorte sobre el área deseada.

4. Haz clic en **Crop** para guardar.
5. El servidor crea un **nuevo registro en la Galería** — la imagen original se conserva.
6. La descripción del nuevo registro se establece como `"{descripción original} crop {ratio}"`.
7. Para recortes de tipo Icon, el resultado se redimensiona adicionalmente a exactamente 85 x 110 px.

El recorte es no destructivo: la imagen original permanece en la galería. Cada recorte crea una entrada de galería separada.

Editar descripción

Cada miniatura en la cuadrícula tiene un campo de descripción editable (el nombre de archivo original por defecto). Haz clic en el texto de la descripción, modifícalo y el cambio se guarda inmediatamente. Solo se puede actualizar la descripción — el archivo de imagen en sí es immutable tras la subida.

Eliminar archivos

Existen dos métodos de eliminación, cada uno con diferente comportamiento respecto a imágenes referenciadas en otros lugares.

Eliminación normal

Paso	Descripción
1	Intenta eliminar el registro de la galería
2	Si la imagen está referenciada en otros lugares (retos, segmentos, gadgets, escenas de RA), la eliminación falla
3	Si no hay referencias, elimina el registro y borra el archivo del disco

Usa la eliminación normal para imágenes no utilizadas. Si la imagen está referenciada en algún lugar, debes usar la eliminación forzada.

Eliminación forzada

La eliminación forzada borra una imagen independientemente de cuántos lugares la referencien, anulando primero todas las claves foráneas.

Paso	Descripción
1	Busca todas las referencias a esta galería en la base de datos
2	Elimina las asociaciones de imágenes de retos
3	Limpia las referencias de imagen principal de retos
4	Limpia las referencias de imagen del reverso de cartas (para el juego de Parejas)
5	Limpia las referencias de imagen de fondo de segmentos
6	Limpia las referencias de ícono de gadgets
7	Limpia las referencias de imagen de escenas de RA (marcador e imágenes aumentadas)
8	Elimina el registro de la base de datos de la Galería
9	Elimina el archivo físico del disco

⚠️ PELIGRO

La eliminación forzada es irreversible. Todas las entidades que referenciaban esta imagen perderán su asociación de imagen. Esto afecta a eventos en vivo si la imagen estaba en uso.

Contador de uso

Cada miniatura muestra una insignia de contador de uso que indica cuántas entidades referencian esa imagen. El conteo incluye referencias de retos, segmentos, gadgets y escenas de RA. Esto ayuda a identificar qué imágenes se pueden eliminar con seguridad mediante eliminación normal (conteo = 0) frente a las que requieren eliminación forzada (conteo > 0).

Relaciones de aspecto

Las imágenes de la galería se clasifican por relación de aspecto al subirlas. La clasificación determina dónde se puede usar la imagen de forma efectiva.

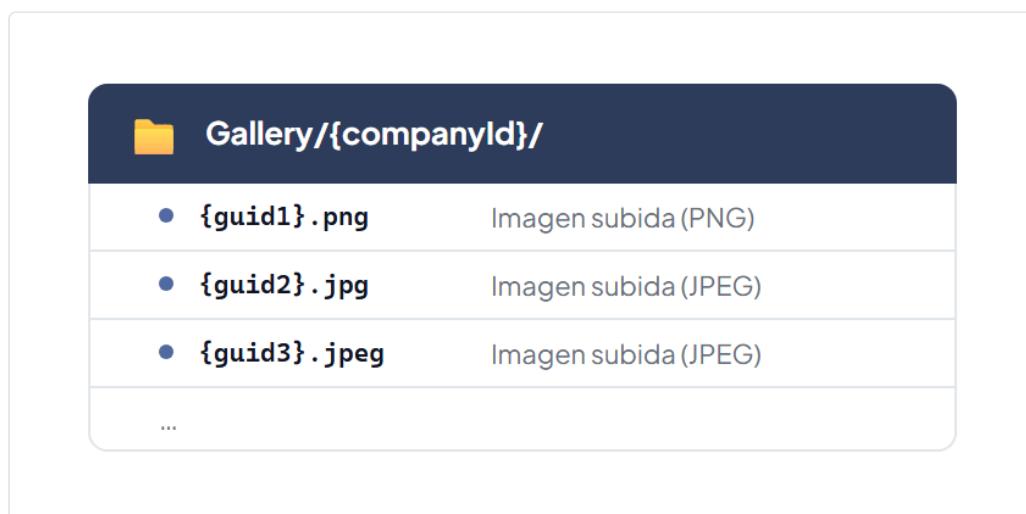
ID	Nombre	Ratio	Uso
0	Unknown	—	Imágenes que no coinciden con ratios estándar
1	1:1	1,0	Imágenes cuadradas — iconos de retos, miniaturas
2	3:4	0,75	Imágenes verticales — tarjetas de retos, fondos de segmentos
3	Icon	85:110 (~0,77)	Iconos pequeños — iconos de gadgets, marcadores de mapa

Los botones de filtro de relación de aspecto sobre la cuadrícula permiten ver solo imágenes de un ratio específico.

Integración con editor de texto enriquecido

En todo Moove80, los editores de texto enriquecido incluyen un botón de selector de imágenes que carga imágenes de la galería. La lista de imágenes proporciona todas las entradas de galería de la empresa actual, con títulos de imagen y sus URLs completas para inserción en contenido de texto enriquecido.

Almacenamiento de archivos



- Un directorio por empresa (aislamiento por tenant)
- Los nombres de archivo son GUIDs – sin riesgo de colisión
- El directorio se crea automáticamente en la primera subida
- Los archivos físicos solo se eliminan durante las operaciones de Delete/ForceDelete

Comportamiento y reglas

- **Alcance por empresa.** Cada empresa solo ve su propia galería. El filtro de ID de empresa se aplica en el servidor en todas las consultas.
- **Solo imágenes.** La función de subida solo acepta archivos PNG y JPEG. El contenido de vídeo y audio mostrado en las pestañas de la galería se gestiona mediante sistemas separados.
- **Recorte no destructivo.** Recortar siempre crea una nueva entrada en la galería. La imagen original nunca se modifica.

ⓘ NOTA

Redimensionado automático al subir: las imágenes que superen 1500 px en cualquier lado se redimensionan automáticamente para caber dentro de 1500x1500, preservando la relación de aspecto. No necesitas redimensionar las imágenes antes de subirlas.

- **Tamaño fijo del recorte Icon.** Recortar con el preset Icon siempre produce una imagen de 85x110 px, independientemente del tamaño del área de recorte original.
- **Seguimiento de uso.** La galería cuenta las referencias en 6 tipos de entidad ([retos](#), asociaciones de imágenes de retos, [segmentos](#), [gadgets](#), marcadores de [escenas de RA](#), imágenes aumentadas de escenas de RA) para mostrar la insignia de uso por imagen.
- **Paginación.** La cuadrícula muestra 10 imágenes por página, ordenadas por ID descendente (más recientes primero).

 ⓘ NOTA

La eliminación de archivos es de mejor esfuerzo. Si el archivo físico no se puede eliminar (permisos, archivo ausente), el registro de la base de datos se elimina igualmente y el error se ignora silenciosamente.

Referencia de tipos de reto

Qué hace

Moove80 admite 14 tipos de reto distintos que se pueden combinar dentro de un mismo evento para crear experiencias únicas para los jugadores. Cada tipo define una mecánica de interacción diferente — desde cuestionarios de conocimiento y tareas fotográficas hasta minijuegos y exploración basada en GPS.

Cada tipo tiene una página dedicada que explica qué ve el jugador, qué se configura y qué significa cada campo.

Cómo acceder

Lista de eventos → clic en el nombre de un evento → pestaña **Challenges** → clic en **New** → selecciona un tipo

Para la gestión de retos (lista, crear, editar, eliminar, importar, edición masiva), consulta [Evento — Retos](#).

Resumen de tipos

#	Tipo	Enum ID	Categoría	Experiencia del jugador
1	Preguntas (Questions)	1	Conocimiento	Responder preguntas de opción múltiple o texto libre
2	Pistas (Hints)	2	Narrativa	Leer contenido informativo — no requiere respuesta
3	Actividad física (Physical Activity)	8	Física	Completar una tarea física en una ubicación
4	Foto / Vídeo (Picture / Video)	3	Creatividad	Tomar una foto o grabar un video como prueba
5	Vídeo geolocalizado (Geolocated Video)	4	Multimedia	Ver un video que se reproduce al llegar
6	Puzzle	9	Minijuego	Recomponer un puzzle de imagen
7	Adivina la palabra (Guess the Word)	10	Minijuego	Adivinar una palabra oculta usando pistas
8	Ahorcado (Hangman)	—	Minijuego	Clásico juego de adivinar la palabra
9	Encuentra las parejas (Find the Pairs)	11	Minijuego	Emparejar cartas idénticas en un juego de memoria
10	Palabras relacionadas (Related Words)	12	Minijuego	Agrupar palabras por sus relaciones
11	Máquina tragaperras (Slot Machine)	13	Minijuego	Girar una máquina tragaperras virtual
12	Caparazón RA (AR Shell)	15	Minijuego	Encontrar un objeto oculto usando realidad aumentada
13	Adivina la canción (Guess the Song)	16	Multimedia	Identificar una canción a partir de un clip de audio
14	Robots	5	Interacción	Perseguir o esquivar personajes virtuales en el mapa

Campos comunes

La mayoría de tipos de reto comparten un conjunto estándar de campos para activación, apariencia en el mapa, puntuación y medios. Solo [Robots](#) y [Vídeo geolocalizado \(Geolocated Video\)](#) tienen formularios completamente diferentes.

ⓘ NOTA

Los campos comunes se documentan en detalle en la página [Evento — Retos](#). En cada página de tipo a continuación, solo se listan los **campos específicos del tipo** (los que se añaden sobre los comunes).

Categorías explicadas

Conocimiento

Retos en los que el equipo responde preguntas. La puntuación es automática según las respuestas correctas.

Narrativa

Retos de solo contenido que proporcionan contexto narrativo o instrucciones. Sin interacción de puntuación — el reto se “completa” simplemente al visualizarlo.

Física

Retos que requieren actividad física real. El equipo demuestra la finalización mediante [foto/vídeo](#) o validación del personal.

Creatividad

Retos abiertos en los que el equipo crea algo (foto, vídeo). A menudo son puntuados manualmente por el personal del evento.

Multimedia

Experiencias de contenido pasivo activadas por ubicación (vídeo, audio). La finalización es automática.

Minijuego

Juegos interactivos que se juegan en la pantalla del dispositivo. La puntuación es automática según el rendimiento en el juego (tiempo, precisión).

Interacción

Retos que involucran elementos virtuales dinámicos en el mapa ([robots](#)). El equipo debe moverse físicamente para interactuar.

Elegir el tipo adecuado

CONSEJO

Combina múltiples tipos de reto dentro de un mismo evento para mantener a los jugadores enganchados. Un buen equilibrio es 40–50% basados en conocimiento, 20–30% creativos/físicos y 20–30% minijuegos.

Objetivo	Tipos recomendados
Evaluar conocimiento	Preguntas (Questions)
Contar una historia	Pistas (Hints) , Vídeo geolocalizado (Geolocated Video)
Fomentar la creatividad	Foto/Vídeo (Picture/Video)
Añadir movimiento físico	Actividad física (Physical Activity) , Robots
Gamificar con minijuegos	Puzzle , Parejas (Pairs) , Máquina tragaperras (Slot Machine) , Ahorcado (Hangman) , Adivina la palabra (Guess the Word) , Palabras relacionadas (Related Words)
Usar realidad aumentada	Caparazón RA (AR Shell)
Entretenimiento musical	Adivina la canción (Guess the Song)
Recompensar por llegar a una ubicación	Actividad física (Physical Activity)

Preguntas (Questions)

Qué hace

El tipo de reto Preguntas (Questions) presenta al jugador una pregunta de conocimiento con una o más opciones de respuesta. Admite opción múltiple (A/B/C/D/E/F), respuestas de texto libre y múltiples respuestas correctas. Es el tipo de reto más utilizado — el evento JTI Barcelona usa 36 retos de preguntas de un total de 56.

Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El reto se activa cuando el equipo llega a la ubicación GPS (o mediante QR/iBeacon/código).
2. El jugador ve el texto de la pregunta y las opciones de respuesta (o un campo de texto libre).
3. El jugador selecciona una respuesta y la envía.
4. Si está configurado, se muestra un mensaje de retroalimentación correcto/incorrecto (texto, imagen o vídeo).
5. Se otorgan puntos según la corrección de la respuesta.

Formulario de creación del reto Preguntas

Create Questions

Name:

Map Introduction and details Question

When the user approaches certain location

When user is near an iBeacon with this identifier

iBeacon UID:

When the user scans this QR Code



When the user chooses to do it

Allow emergency activation:

Choose the method to allow activation of this challenge in emergency
If you select this option when a team finishes this challenge, will disappear for other teams

Change to segment:

When this challenge is finished change to selected segment

Distance in meters to activate:

Latitude:

Longitude:

Icon on Map:

Customized icon:

Objects needed to activate this challenge To use this feature you need to create objects first

Use a code to activate this challenge?

Campos específicos del tipo

Estos campos aparecen además de los [campos comunes de reto](#). Para operaciones de lista, creación, edición y eliminación, consulta [Evento — Retos](#).

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Answer Type	Desplegable	Opción múltiple o texto libre	Sí
Question	Texto	El texto de la pregunta mostrado a los jugadores	Sí
Answer A	Texto	Primera opción de respuesta	Sí (para opción múltiple)
Answer B	Texto	Segunda opción de respuesta	No
Answer C	Texto	Tercera opción de respuesta	No
Answer D	Texto	Cuarta opción de respuesta	No
Answer E	Texto	Quinta opción de respuesta	No
Answer F	Texto	Sexta opción de respuesta	No
Correct Answer	Desplegable	Qué respuesta(s) son correctas	Sí
Show the correct answer after answering incorrectly	Casilla de verificación	Muestra la respuesta correcta como retroalimentación	No
Video/Message to show when answer is correct	HTML	Contenido enriquecido mostrado cuando la respuesta es correcta	No
Video/Message to show when answer is wrong	HTML	Contenido enriquecido mostrado cuando la respuesta es incorrecta	No

Comportamiento y reglas

- **Opción múltiple** permite hasta 6 opciones (A-F). Al menos la opción A es obligatoria.
- El modo de **texto libre** compara la respuesta escrita del jugador con la cadena de respuesta correcta.
- Los puntos se otorgan solo por respuestas correctas. Las respuestas incorrectas puntúan 0.

CONSEJO

Activa **Show correct answer** en eventos educativos donde el aprendizaje importa más que la competición. Los jugadores ven la respuesta correcta tras un intento fallido.

- La **retroalimentación correcto/incorrecto** admite HTML con imágenes incrustadas de la [galería](#). Las imágenes se limpian automáticamente al guardar.

Pistas (Hints)

Qué hace

El tipo de reto Pistas (Hints) muestra contenido informativo al jugador sin requerir ninguna respuesta ni interacción. Se usa para narración, proporcionar contexto, dar instrucciones o ambientar antes de retos orientados a la acción. Las pistas tienen 0 puntos por defecto.

Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El reto se activa cuando el equipo llega a la ubicación GPS (o mediante QR/iBeacon/código).
2. El jugador ve el contenido de la pista — texto, imágenes, vídeo o una combinación.
3. La pista se marca como “hecha” después de visualizarla.
4. Sin interacción de puntuación — el reto se completa automáticamente.

Formulario de creación del reto Pistas

When the user approaches certain location

When user is near an iBeacon with this identifier

iBeacon UID

When the user scans this QR Code

When the user chooses to do it

Allow emergency activation

Never

Choose the method to allow activation of this challenge in emergency

This hint does not disappear once done

Welcome challenge

This challenge will appear once app starts automatically

This challenge disappears once done by the first team

If you select this option when a team finishes this challenge, will disappear for other teams

Change to segment

None

When this challenge is finished change to selected segment

Objects needed to activate this challenge To use this feature you need to create objects first

Use a code to activate this challenge ?

Save Cancel

Campos específicos del tipo

Estos campos aparecen además de los [campos comunes de reto](#):

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
This hint does not disappear once done	Casilla de verificación	Mantiene la pista visible en el mapa incluso después de que el equipo la haya visto	No
Welcome challenge	Casilla de verificación	Muestra esta pista automáticamente cuando el equipo se une al evento por primera vez	No

Comportamiento y reglas

- Los puntos se establecen en 0 por defecto.** Al crear una Pista, el campo de puntos se establece automáticamente en 0 ya que las pistas son informativas.
- Las pistas pueden incluir contenido HTML enriquecido con imágenes y vídeo mediante el campo Introductory Text.

 CONSEJO

Usa **Welcome challenge** para mostrar una pista inmediatamente cuando el equipo abre la app, antes de cualquier otra interacción. Es ideal para instrucciones del evento o un mensaje de bienvenida.

 NOTA

La opción **Never disappears** mantiene la pista como referencia permanente en el mapa. Útil para instrucciones que los jugadores pueden necesitar releer durante el evento.

Actividad física (Physical Activity)

Qué hace

El tipo de reto Actividad física (Physical Activity) requiere que los equipos completen una tarea física en una ubicación — ejercicios de equilibrio, poses en equipo, bailes u otras actividades. La finalización normalmente se valida mediante la revisión de una foto o vídeo por parte del personal del evento, o simplemente se confirma por el equipo.

Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El reto se activa cuando el equipo llega a la ubicación GPS.
2. El jugador lee las instrucciones de la actividad (mediante el texto introductorio).
3. El equipo realiza la actividad física.
4. La finalización se confirma (validación del personal o autoinforme).
5. Se otorgan puntos.

Formulario de creación del reto Actividad física

The screenshot shows the 'Create Physical Activity' page. At the top, there are navigation links for Home, Events, and Gallery, along with a user profile icon for 'xavi guardia'. Below the header, the title 'Create Physical Activity' is displayed. A 'Name' input field is present, with 'Name' typed into it. Underneath the input field are two tabs: 'How and when the challenge appears' (selected) and 'Introduction and details'. A checkbox labeled 'When the user approaches certain location' is checked. To the right of this checkbox are three sections: 'When user is near an iBeacon with this identifier' (unchecked), 'iBeacon UID' (input field containing 'iBeacon UID'), and 'When the user scans this QR Code' (QR code image). Below these sections are two more checkboxes: 'When the user chooses to do it' (unchecked) and 'This challenge disappears once done by the first team' (unchecked). A note below the second checkbox states: 'If you select this option when a team finishes this challenge, will disappear for other teams'. Further down, there's a dropdown for 'Allow emergency activation' set to 'Never', a note about choosing a method for emergency activation, and a 'Change to segment' dropdown set to 'None'. A note below 'Change to segment' says: 'When this challenge is finished change to selected segment'. At the bottom left, there's a note about activating challenges via objects and a checkbox for 'Use a code to activate this challenge?'. At the very bottom are 'Save' and 'Cancel' buttons.

Campos específicos del tipo

Actividad física usa **solo los campos comunes de reto** — sin campos adicionales específicos del tipo. La descripción de la actividad se proporciona mediante el campo Introductory Text.

Comportamiento y reglas

- Las instrucciones de la actividad se configuran en el campo **Introductory Text** (contenido HTML con soporte de imágenes/vídeo).
- Este tipo tiene **puntos directos** — los puntos se otorgan inmediatamente al completar, sin validación de respuesta.

! PELIGRO

Los retos de Actividad física **no están disponibles en eventos MooveGo** — este tipo de reto está excluido del formato de evento MooveGo.

 CONSEJO

Combina retos de Actividad física con retos de [Foto/Vídeo \(Picture/Video\)](#) en la misma ubicación para capturar prueba de la finalización mientras se mantiene la actividad divertida.

Punto de foto / vídeo (Picture / Video Point)

Qué hace

El reto Punto de foto/vídeo (Picture/Video Point) requiere que los equipos tomen una foto o graben un vídeo en una ubicación específica como prueba de haber completado una tarea. Las fotos y vídeos se almacenan para su posterior revisión por el personal del evento. Es el segundo tipo más popular — el evento JTI Barcelona usa 14 retos de foto.

Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El reto se activa cuando el equipo llega a la ubicación GPS.
2. El jugador lee las instrucciones y ve qué necesita capturar.
3. El jugador toma una foto o graba un vídeo usando la cámara del dispositivo.
4. El contenido multimedia se sube y el reto se marca como completado.
5. El personal del evento puede revisar y puntuar manualmente el envío posteriormente.

Formulario de creación del reto Punto de foto/vídeo

The screenshot shows the Moove80 challenge creation interface for a Picture/Video Point. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Events', and 'Gallery' buttons, and a user profile 'xavi guardia'. Below the navigation is a 'Create Picture/Video Point' section with a 'Name' input field. The main area features a map of Barcelona with numerous landmarks labeled. A green circle indicates the location of the challenge. Several activation options are listed: 'When the user approaches certain location' (checked), 'When user is near an iBeacon with this identifier' (unchecked), 'When the user scans this QR Code' (unchecked), and 'When the user chooses to do it' (unchecked). There's also an 'Allow emergency activation' dropdown set to 'Never'. A note says 'This challenge disappears once done by the first team'. Below the map, there are fields for 'Distance in meters to activate' (20), 'Latitude' (41.3900000), 'Longitude' (2.1865000), and 'Icon on Map' (a red pin icon). An 'Icon' dropdown is set to 'Picture' and a 'Customized icon' dropdown is set to 'None'. At the bottom, there's a note about activating via code, a 'Save' button, and a 'Cancel' button.

Campos específicos del tipo

Estos campos aparecen además de los [campos comunes de reto](#):

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Allow to record a video instead of picture	Casilla de verificación	Cuando está activado, el jugador puede elegir entre tomar una foto o grabar un vídeo	No

Comportamiento y reglas

- Las fotos y vídeos se almacenan en el servidor y se vinculan al registro de resultados del equipo.
- Puntuación manual** — el personal del evento puede revisar los envíos en la sección de [Resultados](#) y ajustar los puntos.
- Los archivos multimedia enviados aparecen en la [galería](#) de fotos del evento y se pueden exportar.
- Las instrucciones del reto se configuran mediante el campo **Introductory Text**.

ⓘ NOTA

El **límite de tiempo** se establece automáticamente al crear el reto: 60 segundos para cuentas Premium, 20 segundos para cuentas estándar.

Vídeo geolocalizado (Geolocated Video)

Qué hace

El reto Vídeo geolocalizado (Geolocated Video) reproduce un vídeo automáticamente cuando el equipo llega a una ubicación GPS específica. Es un reto pasivo y narrativo — el jugador ve el vídeo y el reto se completa. Este tipo tiene un formulario simplificado con menos campos que otros tipos.

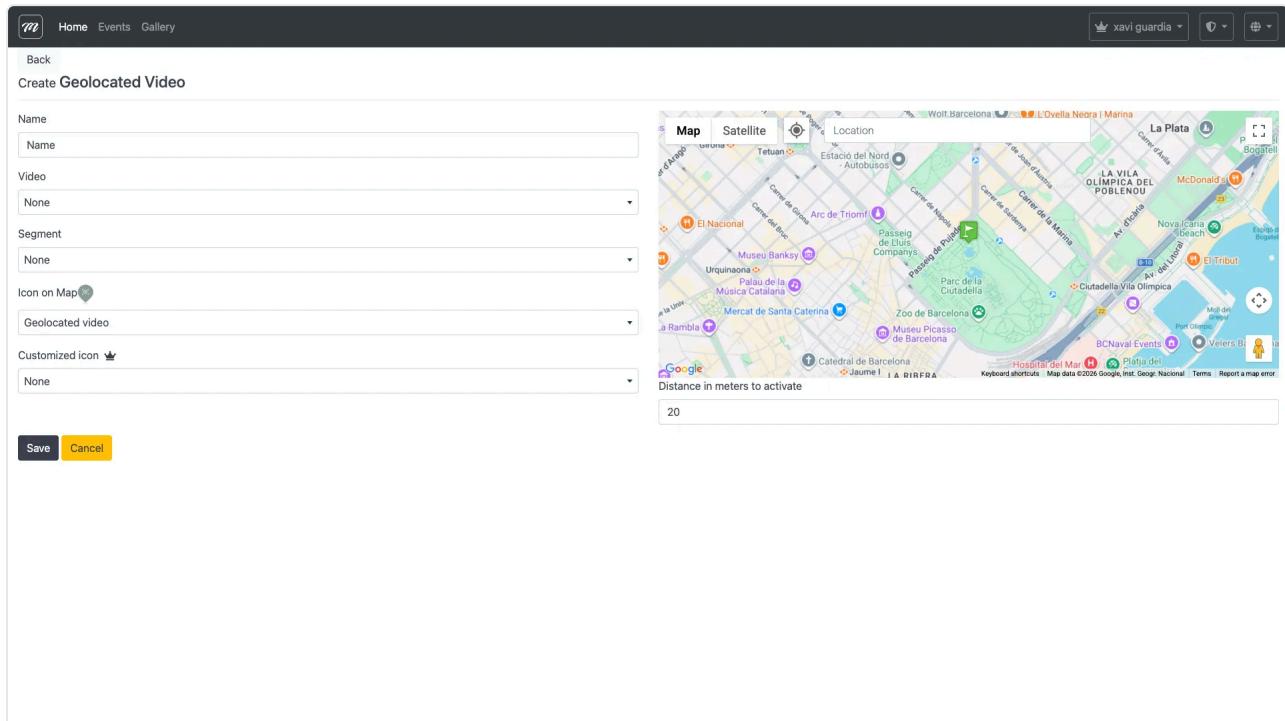
Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El equipo se acerca a la ubicación GPS.
2. Al estar dentro de la distancia de activación, el vídeo se reproduce automáticamente en el dispositivo.
3. El reto se marca como completado después de la visualización.
4. No se requiere ninguna interacción ni respuesta.

Formulario de creación del reto Vídeo geolocalizado



Campos

El Vídeo geolocalizado tiene un **formulario completamente diferente** al de otros tipos — no utiliza los campos comunes estándar. El formulario contiene solo:

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name	Texto	Nombre visible del reto	Sí
Location	Texto	Nombre de la ubicación o dirección (geocodificada)	Sí
Distance in meters to activate	Texto	Umbral de proximidad GPS para activar el vídeo	Sí
Video	Desplegable	Personaje de vídeo de la galería	Sí
Segment	Desplegable	Segmento al que pertenece este reto	No
Icon on Map	Desplegable	Icono predefinido de marcador en el mapa	No
Customized icon	Desplegable	Icono personalizado de la galería	No

Campos NO presentes

A diferencia de otros tipos, el Vídeo geolocalizado **no** tiene:

- Casillas de activación (sin QR, iBeacon, código ni opciones seleccionables)
- Campos de puntuación (sin puntos, puntos extra ni límite de tiempo)
- Casilla de ocultar recompensa
- Activación de emergencia
- Cambiar a segmento al completar
- Texto introductorio ni selectores de escena RA

Comportamiento y reglas

- Este tipo se activa **exclusivamente por GPS** — el único método de activación es la proximidad física.
- **Sin puntuación** — el vídeo se reproduce y el reto se completa sin puntos.
- Sube el vídeo a la [galería](#) primero y después selecciónalo desde el desplegable.
- Ideal para visitas guiadas, narrativas y experiencias inmersivas basadas en ubicación.

⚠ PELIGRO

El Vídeo geolocalizado **no está disponible en eventos MooveGo** — este tipo de reto está excluido del formato de evento MooveGo.

ⓘ NOTA

A diferencia de otros tipos de reto, el Vídeo geolocalizado no usa los [campos comunes de reto](#). Tiene un formulario completamente simplificado sin casillas de activación, campos de puntuación ni texto introductorio.

Minijuego: Puzzle

Qué hace

El reto Puzzle presenta al jugador un rompecabezas — una imagen dividida en piezas que debe recomponer. La dificultad se determina por el número de piezas. Los puntos se otorgan según el tiempo de finalización.

Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El reto se activa cuando el equipo llega a la ubicación GPS.
2. El jugador ve una imagen desordenada dividida en una cuadrícula de piezas.
3. El jugador arrastra y suelta las piezas para reconstruir la imagen original.
4. Se otorgan puntos al completar con éxito, con una bonificación de tiempo por velocidad.

Formulario de creación del reto Puzzle

The screenshot shows the 'Create Mini Game. Puzzle' section of the Moove80 interface. It features a map of Barcelona with numerous landmarks and streets labeled. A specific location is highlighted with a green circle and a small icon. Below the map, there are input fields for 'Name' (containing 'Name') and 'Distance in meters to activate' (set to 20). To the right of the map, there are several activation triggers:

- When the user approaches certain location
- When user is near an iBeacon with this identifier
- When the user scans this QR Code (with a QR code icon)
- When the user chooses to do it

Below these triggers, there's a dropdown for 'Allow emergency activation' set to 'Never', and a note about emergency activation. At the bottom, there's a 'Change to segment' dropdown set to 'None' and a note about changing segments when the challenge is finished. The footer includes standard 'Save' and 'Cancel' buttons.

Campos específicos del tipo

El tipo Puzzle usa **solo los campos comunes de reto**. La imagen del puzzle y la configuración de dificultad se gestionan a través de las asociaciones de imágenes de la galería:

- **Imágenes de la galería** — La(s) imagen(es) que se usarán como puzzle. Se seleccionan de la galería de la empresa.
- **Dificultad** — Determinada por el número de piezas de la cuadrícula (controlada por la configuración del juego, no es un campo visible del formulario).

Comportamiento y reglas

- Este tipo tiene **puntos directos** — la puntuación es automática según la finalización.
- Sube imágenes a la galería de la empresa primero y después vincúlalas al reto.
- El rendimiento en tiempo afecta a la puntuación final.

 CONSEJO

Elige una imagen de puzzle que sea clara y reconocible para que se pueda resolver. Las imágenes de alto contraste con rasgos diferenciados funcionan mejor — evita imágenes que sean mayoritariamente de un solo color o demasiado abstractas.

Minijuego: Adivina la palabra (Guess the Word)

Qué hace

El reto Adivina la palabra (Guess the Word) presenta al jugador una palabra oculta que debe descubrir. El jugador adivina letra a letra, similar a un juego de palabras. Los puntos se otorgan según el éxito al adivinar.

Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El reto se activa cuando el equipo llega a la ubicación GPS.
2. El jugador ve una serie de espacios en blanco que representan la palabra oculta.
3. El jugador selecciona letras para completar la palabra.
4. Las letras correctas se revelan en sus posiciones; los fallos se registran.
5. Se otorgan puntos al revelar con éxito la palabra completa.

Formulario de creación del reto Adivina la palabra

The screenshot shows the configuration interface for a 'Guess the word' challenge. At the top, there are navigation links for Home, Events, and Gallery, along with a user profile for 'xavi guardia'. Below the header, the title 'Create Mini Game. Guess the word' is displayed. The main area contains a map of Barcelona with various landmarks labeled. A green circle highlights a specific location on the map. Below the map, there are fields for 'Name' (containing 'Name') and 'How and when the challenge appears' (with 'When the user approaches certain location' checked). There are also sections for 'Introduction and details' and 'Details'. On the right side, there are checkboxes for 'When user is near an iBeacon with this identifier' and 'When the user scans this QR Code', each with a corresponding input field. Below these are fields for 'Latitude' (41.3900000) and 'Longitude' (2.1865000). A note indicates that objects need to be created first to activate this challenge. At the bottom, there are 'Save' and 'Cancel' buttons.

Campos específicos del tipo

Adivina la palabra usa **solo los campos comunes de reto**. La palabra oculta se configura a través del campo de palabra/frase del reto.

Comportamiento y reglas

- Este tipo tiene **puntos directos** — la puntuación es automática según la finalización.
- La interfaz del juego muestra espacios en blanco y un mecanismo de selección de letras.
- Los fallos pueden reducir la puntuación final o limitar los intentos (depende del juego).

CONSEJO

Elige una palabra oculta que sea relevante para la temática o ubicación de tu evento. Las palabras cortas (5–8 letras) funcionan mejor para mantener el juego rápido y atractivo.

Minijuego: Ahorcado (Hangman)

Qué hace

El reto Ahorcado (Hangman) es una versión gamificada del clásico juego del ahorcado. El jugador debe adivinar una palabra oculta letra a letra antes de quedarse sin intentos. Proporciona una mecánica de juego familiar y atractiva para retos de vocabulario y conocimiento.

Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El reto se activa cuando el equipo llega a la ubicación GPS.
2. El jugador ve espacios en blanco para cada letra de la palabra oculta y una figura del ahorcado.
3. El jugador adivina una letra cada vez.
4. Las letras correctas se rellenan en sus posiciones; los fallos añaden partes a la figura del ahorcado.
5. El juego termina cuando la palabra está completa (éxito) o la figura del ahorcado está completamente dibujada (fallo).
6. Se otorgan puntos por completar el reto con éxito.

Formulario de creación del reto Ahorcado

The screenshot shows the 'Create Mini game. Hangman' form. At the top, there are tabs for 'Home', 'Events', and 'Gallery'. Below that, a 'Name' field contains 'Name' and a placeholder 'Name'. There are three tabs at the top: 'How and when the challenge appears' (selected), 'Introduction and details', and 'Details'. A checkbox 'When the user approaches certain location' is checked. The main area features a map of Barcelona with numerous landmarks labeled. Below the map, there's a 'Distance in meters to activate' input set to 20, and coordinate inputs for Latitude (41.3900000) and Longitude (2.1865000). A note says 'Objects needed to activate this challenge' followed by 'To use this feature you need to create objects first'. Activation options include 'When user is near an iBeacon with this identifier' (unchecked), 'iBeacon UID' (with a placeholder box), 'When the user scans this QR Code' (with a QR code placeholder), and 'When the user chooses to do it' (unchecked). An 'Allow emergency activation' dropdown is set to 'Never'. A note says 'This challenge disappears once done by the first team' with a sub-note 'If you select this option when a team finishes this challenge, will disappear for other teams'. A 'Change to segment' dropdown is set to 'None'. At the bottom, there are 'Save' and 'Cancel' buttons.

Campos específicos del tipo

El Ahorcado usa **solo los campos comunes de reto**. La palabra oculta se configura a través del campo de palabra/frase del reto.

Comportamiento y reglas

- La figura del ahorcado proporciona una cuenta atrás visual de los intentos restantes.
- Elige una palabra que sea relevante para el contexto de tu evento.
- Admite modos de dificultad normal y difícil.

(i) NOTA

El Ahorcado aparece como opción seleccionable en el desplegable de creación de retos junto a [Adivina la palabra \(Guess the Word\)](#). Ambos tipos usan una mecánica de palabra oculta pero difieren en la presentación visual — el Ahorcado usa el dibujo clásico de la figura, mientras que Adivina la palabra usa una interfaz de selección de letras.

Minijuego: Encuentra las parejas (Find the Pairs)

Qué hace

El reto Encuentra las parejas (Find the Pairs) es un juego de memoria con cartas. Los jugadores dan la vuelta a las cartas para encontrar parejas de imágenes idénticas. Evalúa la memoria y la atención, y es popular para retos de marca donde los jugadores emparejan logotipos, productos o conceptos.

Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El reto se activa cuando el equipo llega a la ubicación GPS.
2. El jugador ve una cuadrícula de cartas boca abajo.
3. El jugador toca dos cartas cada vez para darles la vuelta.
4. Si las cartas coinciden, se quedan boca arriba. Si no, se vuelven a girar.
5. El juego termina cuando se encuentran todas las parejas.
6. Se otorgan puntos según el tiempo de finalización y el número de intentos.

Formulario de creación del reto Encuentra las parejas

The screenshot shows the challenge creation interface for 'Encuentra las parejas'. At the top, there are tabs for 'Home', 'Events', and 'Gallery'. On the right, there are user profile and settings icons. The main area is titled 'Create Mini Game. Find the pairs'.

Name: Name [Text input field]

How and when the challenge appears:

- When the user approaches certain location
- When user is near an iBeacon with this identifier
- When the user scans this QR Code [QR code image]
- When the user chooses to do it

Allow emergency activation: Never [Dropdown menu]

Change to segment: None [Dropdown menu]

Map: A map of Barcelona showing various landmarks like the Arc de Triomf, Passeig de Gràcia, and the Olympic Park. A green polygon highlights a specific area.

Distance in meters to activate: 20 [Text input field]

Icon on Map: Mini Game. Find the pairs [Dropdown menu]

Customized icon: None [Dropdown menu]

Notes:

- Objects needed to activate this challenge To use this feature you need to create objects first
- Use a code to activate this challenge ?

Buttons: Save [Yellow button] Cancel

Campos específicos del tipo

Encuentra las parejas usa **solo los campos comunes de reto**. Las imágenes de las cartas se configuran a través de las asociaciones de imágenes de la galería:

- **Imágenes de la galería** — De 2 a 8 imágenes de la galería de la empresa. Cada imagen se convierte en una pareja de cartas.

Comportamiento y reglas

- Selecciona imágenes de la [galería](#) y vincúlalas al reto.
- El número de imágenes determina el tamaño de la cuadrícula (p. ej., 4 imágenes = 8 cartas en una cuadrícula 4x2).
- Este tipo tiene **puntos directos** — la puntuación es automática.
- Ideal para eventos de marca (emparejar logotipos), educativos (emparejar conceptos) o de entretenimiento.

⚠️ PELIGRO

El formulario valida que se seleccionen **de 2 a 8 imágenes**. Menos de 2 o más de 8 genera un error de validación: “*Mini-games require a minimum of 2 images and a maximum of 8.*” Esta misma validación se aplica a [Máquina tragaperras \(Slot Machine\)](#).

Minijuego: Palabras relacionadas (Related Words)

Qué hace

El reto Palabras relacionadas (Related Words) pide a los jugadores que agrupen palabras por sus relaciones. Se definen grupos de palabras relacionadas, y el jugador debe asignar correctamente cada palabra a su grupo. Evalúa el conocimiento de categorías, asociaciones y conceptos.

Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El reto se activa cuando el equipo llega a la ubicación GPS.
2. El jugador ve un conjunto de palabras en pantalla.
3. El jugador agrupa las palabras arrastrándolas a categorías o seleccionando asociaciones.
4. Se otorgan puntos según las agrupaciones correctas.

Formulario de creación del reto Palabras relacionadas

The screenshot shows the challenge creation interface for a 'Palabras relacionadas' (Related Words) challenge. At the top, there are tabs for 'Home', 'Events', and 'Gallery'. On the right, there are user profile and settings icons.

Name: Name [Text input field]

How and when the challenge appears: When the user approaches certain location [Selected]

Location: A map of Barcelona showing various landmarks like the Arc de Triomf, Passeig de Gràcia, and the Olympic Village. A green circle indicates the activation area around the Parc de la Ciutadella.

Distance in meters to activate: 20 [Text input field]

Icon on Map: Mini Game. Related words [Select dropdown]

Customized icon: None [Select dropdown]

Activation options:

- When user is near an iBeacon with this identifier [Text input field: iBeacon UID]
- When the user scans this QR Code [QR code image]
- When the user chooses to do it

Emergency activation: Never [Select dropdown]

Challenge disappearance: This challenge disappears once done by the first team [Text input field: If you select this option when a team finishes this challenge, will disappear for other teams]

Segment change: Change to segment [Select dropdown: None]

Notes: Objects needed to activate this challenge To use this feature you need to create objects first

Buttons: Use a code to activate this challenge? [checkbox], Save, Cancel

Campos específicos del tipo

Palabras relacionadas usa los campos comunes de reto más un **editor de grupos de palabras**:

- **Grupos de palabras** — Define grupos de palabras relacionadas usando el editor integrado. Cada grupo contiene un conjunto de palabras que van juntas.

Los grupos de palabras se almacenan como registros individuales en la base de datos y se cargan en la interfaz del editor.

Comportamiento y reglas

- Este tipo tiene **puntos directos** — la puntuación es automática según las agrupaciones correctas.
- Al editar, los grupos de palabras existentes se cargan desde la base de datos y se presentan en el editor.
- Los grupos de palabras usan un formato estructurado gestionado por el sistema.

⚠ PELIGRO

Al guardar, los registros antiguos de grupos de palabras se **eliminan y reemplazan** por los nuevos. Asegúrate de que los grupos de palabras sean correctos antes de guardar, ya que la configuración anterior no se conserva.

ⓘ NOTA

Al copiar un reto a otro evento mediante la función de importación de [Retos](#), los grupos de palabras se duplican automáticamente.

Minijuego: Máquina tragaperras (Slot Machine)

Qué hace

El reto Máquina tragaperras (Slot Machine) presenta a los jugadores una máquina tragaperras virtual que gira rodillos de imágenes. El jugador tira de la palanca y puntúa según las imágenes coincidentes. Añade un elemento de suerte al evento, siendo adecuado para sorteos de premios o retos de entretenimiento.

Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El reto se activa cuando el equipo llega a la ubicación GPS.
2. El jugador ve una máquina tragaperras con rodillos giratorios mostrando imágenes de la galería.
3. El jugador toca para girar los rodillos.
4. Las imágenes coincidentes en los rodillos otorgan puntos.
5. El resultado puede ser determinista o aleatorio según la configuración.

Formulario de creación del reto Máquina tragaperras

Home Events Gallery

Back Create Mini Game. Slot machine

Name Name

How and when the challenge appears Introduction and details Details

When the user approaches certain location

When user is near an iBeacon with this identifier

iBeacon UID

When the user scans this QR Code

QR code placeholder

When the user chooses to do it

Allow emergency activation

Never

Choose the method to allow activation of this challenge in emergency

This challenge disappears once done by the first team

If you select this option when a team finishes this challenge, will disappear for other teams

Change to segment

None

When this challenge is finished change to selected segment

Distance in meters to activate 20

Latitude 41.39000000

Longitude 2.18650000

Icon on Map Standard

Customized icon None

Objects needed to activate this challenge To use this feature you need to create objects first

Use a code to activate this challenge ?

Save Cancel

Campos específicos del tipo

La Máquina tragaperras usa **solo los campos comunes de reto**. Las imágenes de los rodillos se configuran a través de las asociaciones de imágenes de la galería:

- **Imágenes de la galería** — De 2 a 8 imágenes de la galería de la empresa. Aparecen en los rodillos de la máquina tragaperras.

Comportamiento y reglas

- Elige imágenes de la galería que sean visualmente distintas y fácilmente reconocibles a tamaño pequeño.
- El elemento de suerte hace que este tipo sea único — otros tipos premian la habilidad o el conocimiento.

⚠️ PELIGRO

El formulario valida que se seleccionen **de 2 a 8 imágenes**, igual que Encuentra las parejas (Find the Pairs). Menos de 2 o más de 8 genera un error de validación.

⚠ PELIGRO

La Máquina tragaperras **no está disponible en eventos MooveGo** — este tipo de reto está excluido del formato de evento MooveGo.

Minijuego: Caparazón RA (AR Shell)

Qué hace

El reto Caparazón RA (AR Shell), también llamado Shell Game, utiliza la cámara del dispositivo para crear una experiencia de realidad aumentada. Los jugadores deben encontrar un objeto oculto bajo uno de varios caparazones virtuales que se muestran en el mundo real a través de la cámara. Combina la ubicación física con la interacción RA.

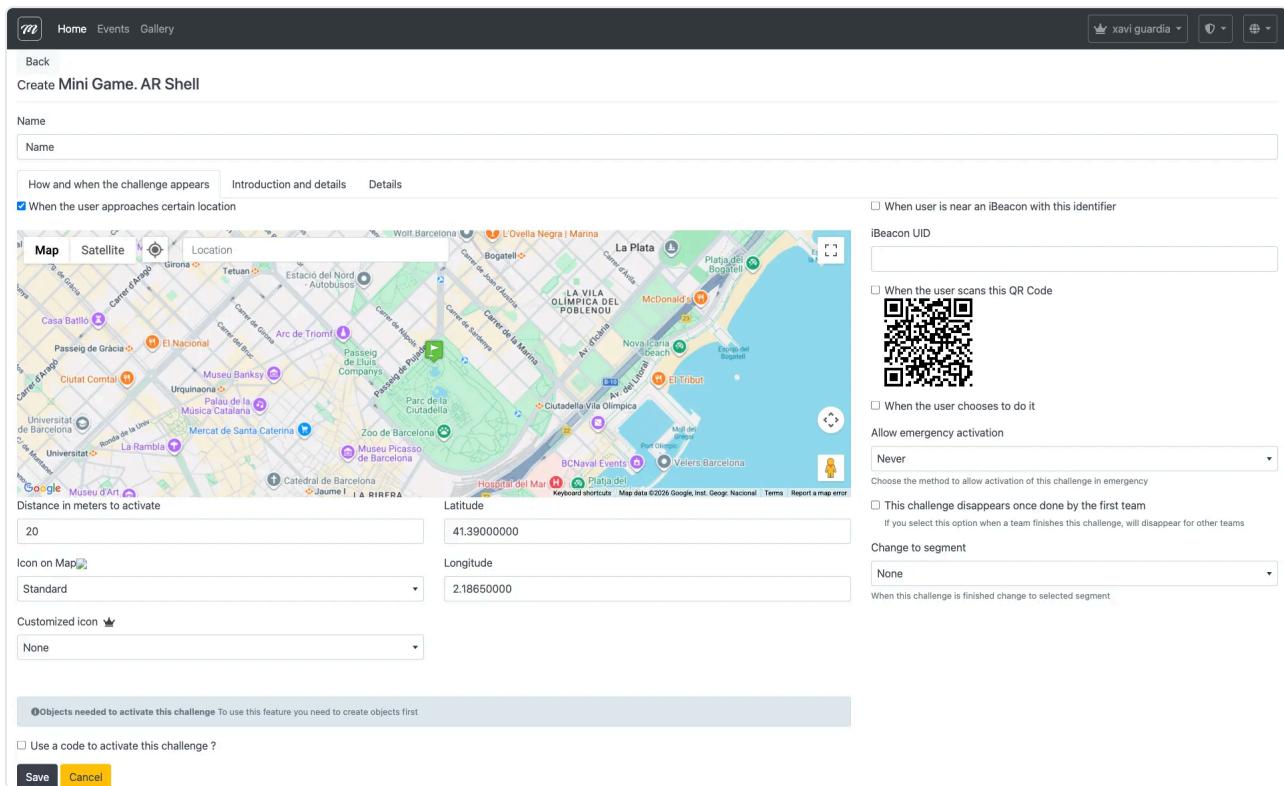
Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El reto se activa cuando el equipo llega a la ubicación GPS.
2. El jugador apunta la cámara del dispositivo al entorno.
3. Los caparazones virtuales aparecen superpuestos a la vista del mundo real mediante RA.
4. El jugador debe seguir y seleccionar el caparazón correcto que oculta el objeto.
5. Se otorgan puntos por la selección correcta.

Formulario de creación del reto Caparazón RA



Campos específicos del tipo

Caparazón RA usa **solo los campos comunes de reto**. La configuración de RA se gestiona a través del motor del juego, no mediante campos de formulario adicionales.

Comportamiento y reglas

- La mecánica del juego de caparazones (encontrar el objeto oculto) es un concepto familiar que funciona bien para la participación en equipo.
- Funciona mejor en ubicaciones con una superficie clara y plana donde los objetos RA se puedan renderizar de forma convincente.

! PELIGRO

Caparazón RA **requiere un dispositivo compatible con RA** — la cámara del dispositivo debe admitir la superposición de renderizado RA. Prueba en los dispositivos objetivo antes del evento.

 **PELIGRO**

Caparazón RA **no está disponible en eventos MooveGo** — este tipo de reto está excluido del formato de evento MooveGo.

 **CONSEJO**

Para experiencias de realidad aumentada más avanzadas, consulta las secciones [Escenas RA](#) y [Galería 3D](#).

Adivina la canción (Guess the Song)

Qué hace

El reto Adivina la canción (Guess the Song) reproduce un clip de audio y pide al jugador que identifique la canción. Admite la opción de “mostrar respuesta correcta” para contextos educativos o de entretenimiento. Este tipo es ideal para eventos musicales, fiestas temáticas o cuestionarios culturales.

Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El reto se activa cuando el equipo llega a la ubicación GPS.
2. El jugador escucha un clip de audio de una canción.
3. El jugador selecciona o escribe su respuesta (título de la canción, artista o ambos).
4. Si está configurado, la respuesta correcta se revela tras un intento fallido.
5. Se otorgan puntos por la identificación correcta.

Formulario de creación del reto Adivina la canción

Home Events Gallery

Back Create Guess the song challenge

Name Name

Map Introduction and details Video / Audio and question

When the user approaches certain location

When user is near an iBeacon with this identifier

iBeacon UID

When the user scans this QR Code

When the user chooses to do it

Allow emergency activation

Never

Choose the method to allow activation of this challenge in emergency
If you select this option when a team finishes this challenge, will disappear for other teams

Change to segment

None

When this challenge is finished change to selected segment

Distance in meters to activate 20

Latitude 41.39000000

Longitude 2.18650000

Icon on Map Standard

Customized icon None

Objects needed to activate this challenge To use this feature you need to create objects first

Use a code to activate this challenge ?

Save Cancel

Campos específicos del tipo

Estos campos aparecen además de los campos comunes de reto:

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Show the correct answer after answering incorrectly	Casilla de verificación	Muestra la canción/artista correcto tras un intento fallido	No

Comportamiento y reglas

- El clip de audio se vincula a través del campo **Video** (que funciona como selector de medios, admitiendo tanto vídeo como audio de la galería).
- Sube los archivos de audio a la galería antes de crear el reto.

CONSEJO

La opción “mostrar respuesta correcta” funciona de la misma manera que en Preguntas (Questions) – actívala cuando el aprendizaje o el entretenimiento importan más que la competición.

ⓘ NOTA

A pesar de que la etiqueta del campo dice “Video”, este selector admite tanto vídeo como audio de la galería. Sube tu clip de audio a la galería primero y después selecciónalo aquí.

Robots

Qué hace

El reto Robots crea personajes virtuales que se mueven por el mapa del evento. Los equipos deben perseguir, esquivar o interactuar físicamente con estos robots. El robot tiene una velocidad definida, un área de movimiento y un patrón de comportamiento. Este es uno de los tipos de reto más singulares — convierte el evento en un juego dinámico de persecución.

Requisitos

Requisito	Valor
Rol	Agency o Admin
Estado del evento	El evento debe estar detenido

Experiencia del jugador

1. El robot aparece en el mapa del equipo en su ubicación configurada.
2. El robot se mueve dentro de su área definida a su velocidad configurada.
3. Dependiendo del tipo de comportamiento:
 - **Hunt / Police:** El robot persigue al equipo — el equipo debe esquivarlo.
 - **Escape / Thief:** El robot huye — el equipo debe perseguirlo y atraparlo.
 - **Zombie Hunts:** El robot caza agresivamente — una variante más intensa.
4. El equipo gana puntos al interactuar con éxito (atrapar o esquivar) dentro de la distancia de activación.

Formulario de creación del reto Robots

The screenshot shows the 'Create Robots' form in the Moove80 interface. The form consists of several input fields and a map. At the top right, there is a user profile icon for 'xavi guardia'. Below the title 'Create Robots', there are fields for 'Name' (with a placeholder 'Name'), 'Points' (set to '1'), 'Segment' (set to 'None'), 'Video' (set to 'None'), 'Introduction sound effect' (with a dropdown menu showing 'no audio selected -' and a small audio icon), 'Behaviour of Robot' (with a dropdown menu showing 'Choose'), 'Speed of Robot in km/h' (set to '2'), and 'Area in meters to move robot' (set to '1000'). To the right of these fields is a map of Barcelona, specifically the Eixample and Ciutat Vella areas, with a green polygon drawn around the Arc de Triomf and surrounding streets. Below the map is an 'Introductory Text' section containing the placeholder 'Write some text here'. This section includes a rich text editor toolbar with various styling options like bold, italic, underline, and font sizes. At the bottom of the introductory text area are 'Save' and 'Cancel' buttons.

Campos

Robots tiene un **formulario completamente diferente** al de otros tipos. No usa los campos comunes estándar (sin casillas de activación, sin opciones de apariencia en el mapa, sin extras de puntuación). El formulario contiene:

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name	Texto	Nombre visible del robot	Sí
Points	Texto	Puntos otorgados por interacción exitosa	Sí
Speed of Robot in km/h	Texto	Velocidad de movimiento del robot en el mapa	Sí
Area in meters to move robot	Texto	Radio de la zona de movimiento del robot alrededor de su ubicación	Sí
Distance in meters to activate	Texto	Distancia a la que debe estar el equipo para interactuar con el robot	Sí
Location	Texto	Ubicación central del área de movimiento del robot	Sí
Segment	Desplegable	Segmento en el que el robot está activo	No
Video	Desplegable	Personaje/avatar visual del robot — personajes de vídeo de la galería	No
Behaviour of Robot	Desplegable	Patrón de movimiento e interacción	Sí

Opciones de comportamiento

Comportamiento	Descripción
Hunt	El robot persigue activamente al equipo más cercano
Escape	El robot huye de los equipos que se acercan
Zombie Hunts!	Modo de persecución agresiva — persecución más rápida
Police (hunts you)	Figura de autoridad que persigue a los equipos
Thief (escapes from you)	Personaje criminal que los equipos deben atrapar

Comportamiento y reglas

- Los robots se mueven autónomamente por el mapa usando cálculos GPS dentro de su área definida.
- La **velocidad** determina lo rápido que se mueve el ícono del robot — velocidades más altas hacen que el robot sea más difícil de atrapar (Escape/Thief) o más difícil de esquivar (Hunt/Police/Zombie).
- El **área** define el límite — el robot no saldrá de este círculo. Configura un área más grande para un juego más dinámico.

- La **distancia de activación** determina lo cerca que debe estar el equipo para activar la interacción. Distancias más pequeñas requieren un posicionamiento más preciso.
- La apariencia visual del robot se configura mediante el personaje de **Video** — este es el avatar mostrado en el mapa, seleccionado de la [galería](#).
- Los robots aparecen en las [rutas](#) como otros retos y siguen las mismas reglas de ordenación.

NOTA

A diferencia de otros tipos de reto, Robots tiene un **formulario completamente diferente** que no usa los [campos comunes de reto](#). No hay casillas de activación, ni opciones de apariencia en el mapa, ni extras de puntuación.

CONSEJO

Empieza con una velocidad moderada (5–10 km/h) y un área moderada (100–200 metros) para tu primer robot, y después ajusta según la retroalimentación de los jugadores. Demasiada velocidad o un área demasiado grande puede frustrar a los jugadores.

Personajes

Cada reto de Robots necesita un personaje — el avatar visual que aparece en el mapa y representa al robot para los jugadores. Los personajes se gestionan por separado de los retos porque son recursos a nivel de empresa compartidos entre todos los eventos, no vinculados a un solo evento.

La interfaz etiqueta esta sección como “Personajes”.

Cómo acceder

Área de administración → **Characters** (se muestra como “Personajes” en la interfaz)

Lista de personajes

La página principal muestra todos los personajes de tu empresa en una tabla con sus nombres.

Crear personaje

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name	Texto	Nombre visible del personaje	Sí
Video file	Carga de archivo	Archivo de vídeo MP4 que representa al personaje	Sí
Public	Casilla de verificación	Si el personaje es visible para otras empresas	No
Published	Casilla de verificación	Si el personaje está activo	No

El archivo de vídeo debe tener un tipo de contenido `video/*`. Límites de tamaño: **5 MB** para cuentas estándar, **25 MB** para cuentas Premium.

Editar personaje

Mismos campos que crear, con los valores actuales precargados. La carga de vídeo es opcional durante la edición — déjala en blanco para conservar el vídeo existente.

Eliminar personaje

Elimina el registro del personaje y su archivo de vídeo asociado del servidor. Se muestra un diálogo de confirmación antes de la eliminación.

ⓘ NOTA

Si el personaje está referenciado por retos de Robots, la eliminación puede fallar con un error. Elimina primero el personaje de todos los retos.

ⓘ NOTA

Los personajes se incluyen en las [exportaciones XML de eventos](#) como datos de vídeo en base64, y se recrean durante la importación. Al importar retos desde [puntos borrador KML](#), el sistema crea automáticamente un personaje por defecto si no existe ninguno para la empresa.

Menú de usuario — Seguimiento

Qué hace

La sección de seguimiento muestra una vista en vivo de todos los jugadores que han estado activos en los últimos 30 minutos en todos tus eventos. Proporciona una tabla buscable y ordenable con datos en tiempo real de los jugadores, incluyendo su puntuación actual, tiempo de juego y en qué evento participan.

Requisitos

Requisito	Detalles
Rol	Cualquier usuario autenticado
Prerrequisito	Al menos un evento debe tener jugadores activos en los últimos 30 minutos

Cómo acceder

Desplegable de usuario (arriba a la derecha) → **Track**

Página de seguimiento

The screenshot shows a user interface for tracking player activity. At the top, there's a navigation bar with icons for Home, Events, and Gallery, and a dropdown for user selection ('xavi guardia'). Below the navigation is a search bar and a date/time stamp ('from 2/10/2026 12:43:44 PM'). The main area displays a table titled '0 Players active last 30 minutes'. The table has columns for Last Active, Player name, Time playing, Points, Game name, Company, and Distributor. A note says 'No data available in table'. At the bottom, it shows 'Showing 0 to 0 of 0 entries' and navigation buttons for Previous and Next.

Campos / Opciones

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Search	Texto	Filtrar la tabla de jugadores por nombre u otros criterios	No

Tabla de jugadores

Columna	Descripción
Last Active	Fecha y hora de la actividad más reciente del jugador
Player name	Nombre visible del jugador
Time playing	Tiempo total acumulado de juego
Points	Puntuación obtenida hasta el momento
Game name	Nombre del evento en el que participa el jugador
Company	Empresa a la que pertenece el jugador
Distributor	Distribuidor asociado al jugador

Acciones

Acción	Descripción
Copy	Copiar los datos de la tabla al portapapeles
CSV	Exportar la tabla como archivo CSV
Excel	Exportar la tabla como archivo Excel
PDF	Exportar la tabla como documento PDF
Print	Abrir una vista optimizada para impresión de la tabla
Previous / Next	Navegar entre páginas de la tabla

Comportamiento y reglas

ⓘ NOTA

Solo aparecen los jugadores con actividad en los últimos 30 minutos. El encabezado muestra un conteo en vivo: “{N} Players active last 30 minutes”.

- La tabla soporta ordenación (clic en encabezados de columna), búsqueda, paginación y exportación.
- Una marca de tiempo en la parte inferior muestra cuándo se cargaron los datos (p. ej., “from 2/10/2026 12:43:44 PM”).
- Todas las columnas son ordenables. La ordenación predeterminada es por Last Active (más reciente primero).

 CONSEJO

Para la monitorización de eventos en tiempo real con controles de inicio/parada, usa [Control en vivo](#) en su lugar. El seguimiento proporciona una visión general entre eventos, mientras que el control en vivo se centra en un único evento.

Menú de usuario — Mis datos

Qué hace

La sección Mis datos contiene toda la información a nivel de cuenta: datos de empresa, datos fiscales, transacciones de créditos de clientes, historial de pagos (liquidaciones) y gestión de usuarios. Está organizada en cinco pestañas.

Requisitos

Requisito	Detalles
Rol	Cualquier usuario autenticado para visualización; se requiere rol <code>admin</code> o <code>agencia</code> para asociación de usuarios y funciones de código de descuento

Cómo acceder

Desplegable de usuario (arriba a la derecha) → **My Data**

Página Mis datos

The screenshot shows a user profile header with a crown icon and the name 'xavi guardia'. Below it, a navigation bar includes 'Home', 'Events', 'Gallery', 'My Account', 'Customer', 'Payments', and 'Users'. The main content area is currently empty, indicating no data has been loaded.

Pestañas

Home

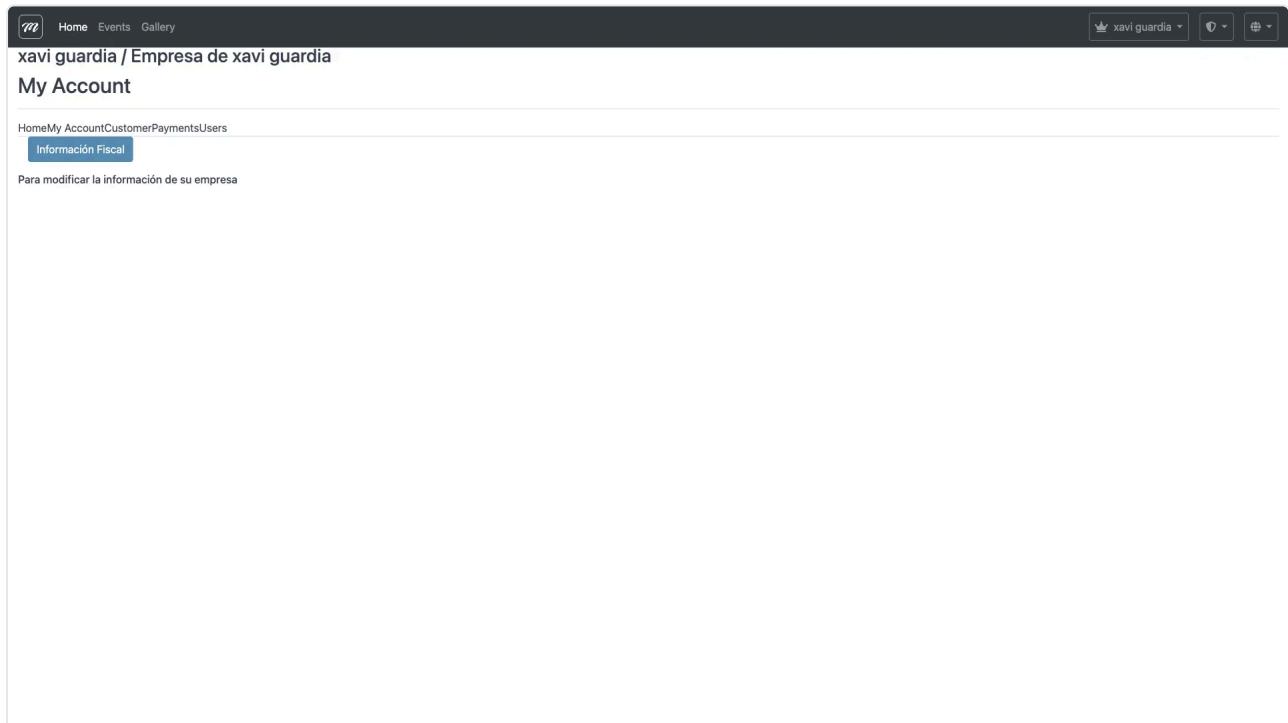
La pestaña de inicio muestra el nombre de usuario y empresa en la parte superior (“{username} / Empresa de {username}”) y proporciona navegación hacia todas las demás pestañas.

My Account

Muestra información de la cuenta y proporciona acceso a la gestión de datos fiscales.

Acción	Descripción
Tax Information (Información Fiscal)	Abre el formulario de datos fiscales para ver o editar los datos fiscales de la empresa

Usa el formulario de datos fiscales ([/MisDatos/DatosFiscales](#)) para editar los campos relacionados con impuestos para facturación. Los cambios se guardan en la base de datos y se vinculan a la entidad de empresa.



Customer

Muestra una tabla detallada de todas las transacciones de créditos de la empresa, con el historial completo de transacciones.

Columna	Descripción
Date	Fecha de la transacción
Concept	Descripción de la transacción (p. ej., “Event Reprovisionada Crédito...”)
Event	Nombre del evento asociado
Amount	Cantidad de créditos (positivo = añadidos, negativo = consumidos)

La tabla puede contener un gran número de filas (más de 75 en producción). Acciones disponibles:

Acción	Descripción
Redeem Discount Code (Canjear Código Descuento)	Introduce un código promocional para recibir créditos

xavi guardia / Empresa de xavi guardia																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
My Account																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
HomeMy AccountCustomer PreferencesOperaciones Cliente																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Introduzca el código que le han proporcionado																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
<input type="text"/> Cancelar Copiar Descartar Ventas																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Date</th> <th>Concept</th> <th>Event</th> <th>Amount</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>10/1/2013</td><td>Team: 12 -> Product: mouse Super 1 5 pie = 12€ < 70€</td><td>JTI BARCELONA</td><td>780,00</td></tr> <tr><td>10/6/2013</td><td>Team: 10 -> Product: mouse Ultra 35€ < 350€</td><td>TESTANDROID</td><td>3,000,00</td></tr> <tr><td>10/21/2013</td><td>Team: 100 -> Product: mouse Ultra 35€ < 350€</td><td>TESTANDROID</td><td>3,000,00</td></tr> <tr><td>10/22/2013</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>GANEDEA</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>10/31/2013</td><td>Team: 12 -> Product: mouse Super 65€ < 95€</td><td>MOVE Experience</td><td>910,00</td></tr> <tr><td>11/4/2013</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>EBITM 2013V2</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>11/7/2013</td><td>Team: 6 -> Product: mouse Grande 65€ < 510€</td><td>EBITM 2013</td><td>510,00</td></tr> <tr><td>11/24/2013</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>GG SAVE THE WORLD</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>11/25/2013</td><td>Team: 4 -> Product: mouse Small 100€ < 400€ less than 500€ < 500€</td><td>Passando por paris</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>5/28/2014</td><td>Team: 4 -> Product: mouse Small 100€ < 400€ less than 500€ < 500€</td><td>Event</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>5/28/2014</td><td>Team: 10 -> Product: mouse Super 65€ < 70€</td><td>Event</td><td>780,00</td></tr> <tr><td>5/28/2014</td><td>Team: 10 -> Product: mouse Super 65€ < 70€</td><td>Event</td><td>780,00</td></tr> <tr><td>5/28/2014</td><td>Team: 40 -> Product: mouse Jumbo 65€ < 2300€</td><td>Event</td><td>2,200,00</td></tr> <tr><td>5/28/2014</td><td>Team: 40 -> Product: mouse Jumbo 65€ < 2300€</td><td>Event</td><td>2,200,00</td></tr> <tr><td>10/4/2014</td><td>Team: 12 -> Product: mouse Super 65€ < 70€</td><td>Event Beecons</td><td>780,00</td></tr> <tr><td>11/26/2014</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>Event</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>11/26/2014</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>evento joaquin pruebas</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>1/10/2015</td><td>Team: 200 -> Product: mouse Ultra 35€ < 700€</td><td>evento joaquin</td><td>7,000,00</td></tr> <tr><td>3/26/2015</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Super 65€ < 70€</td><td>augmented reality</td><td>780,00</td></tr> <tr><td>3/26/2015</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Grande 65€ < 510€</td><td>augmented reality</td><td>510,00</td></tr> <tr><td>3/26/2015</td><td>Team: 10 -> Product: mouse Super 65€ < 70€</td><td>augmented reality</td><td>780,00</td></tr> <tr><td>3/26/2015</td><td>Team: 10 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>Eventoolz</td><td>910,00</td></tr> <tr><td>6/26/2016</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>Great Team Building</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>6/26/2016</td><td>Team: 27 -> Product: mouse Super 65€ < 1430€</td><td>Event joaquin</td><td>1,430,00</td></tr> <tr><td>8/27/2016</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>evento joaquin pruebas</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>10/10/2016</td><td>Team: 200 -> Product: mouse Ultra 35€ < 700€</td><td>Imagen PR2ZSearch 2016 final</td><td>7,000,00</td></tr> <tr><td>10/10/2016</td><td>Team: 188 -> Product: mouse Ultra 35€ < 693€</td><td>Imagen PR2ZSearch 2016 final con STAFF Y FOTOS REDUCIDAS</td><td>6,690,00</td></tr> <tr><td>10/27/2016</td><td>Team: 4 -> Product: mouse Small 100€ < 400€ less than 500€ < 500€</td><td>Eventoolz</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>11/23/2017</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>indoor test</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>1/18/2018</td><td>Team: 10 -> Product: mouse Super 65€ < 70€</td><td>EventSDF</td><td>780,00</td></tr> <tr><td>1/23/2019</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>Hogwarts Quest</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>6/2/2019</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>Event a estrenar</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>6/2/2019</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>Event A ESTREOPEAK2</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>6/2/2019</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>Event A ESTREOPEAK</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>6/2/2019</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>Event A ESTREOPEAK2</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>6/2/2019</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>Event A ESTREOPEAK</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>6/2/2019</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Grande 65€ < 850€</td><td>Event mensajes</td><td>850,00</td></tr> <tr><td>1/3/2020</td><td>Etapas 12 -> Producto: mouse Super 65€ < 70€</td><td>Evento test verdes</td><td>780,00</td></tr> <tr><td>1/18/2020</td><td>Etapas 14 -> Producto: mouse Super 65€ < 91€</td><td>Evento test verdes</td><td>910,00</td></tr> <tr><td>1/18/2020</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>Evento test verdas</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>1/18/2020</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>objetos nuevos</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>2/20/2020</td><td>Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€</td><td>VENTAS</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>2/20/2020</td><td>Etapas 10 -> Producto: mouse Super 65€ < 70€</td><td>VENTAS</td><td>780,00</td></tr> <tr><td>3/8/2020</td><td>Etapas 5 -> Producto: mouse Small 100€ < 500€</td><td>the amazing race - triago nivalles</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>3/8/2020</td><td>Etapas 4 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€</td><td>Hil levade AR-bordspel</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>3/10/2020</td><td>Etapas 12 -> Producto: mouse Super 65€ < 70€</td><td>Evento I</td><td>780,00</td></tr> <tr><td>3/10/2020</td><td>Etapas 5 -> Producto: mouse Grande 65€ < 510€</td><td>Evento joaquin parcs</td><td>510,00</td></tr> <tr><td>3/10/2020</td><td>Etapas 6 -> Producto: mouse Grande 65€ < 510€</td><td>Evento Demo de demo</td><td>510,00</td></tr> <tr><td>5/4/2020</td><td>Etapas 23 -> Producto: mouse Super 65€ < 510€</td><td>Evento video tiempo</td><td>1,430,00</td></tr> <tr><td>5/4/2020</td><td>Etapas 34 -> Producto: mouse Jumbo 65€ < 170€</td><td>Evento videos tiempo</td><td>1,700,00</td></tr> <tr><td>5/10/2020</td><td>mouseDemo demo authorization auto</td><td>Evento</td><td>0,00</td></tr> <tr><td>6/16/2020</td><td>mouseDemo demo authorization auto</td><td>Evento f</td><td>0,00</td></tr> <tr><td>6/16/2020</td><td>Etapas 630 -> Producto: mouse MAX 15€ < 9540€</td><td>West Brom - Go Remote</td><td>9,540,00</td></tr> <tr><td>11/8/2020</td><td>Event received: Evento 5 Team 5 Starts 15/02/2020 4:20:09 PM Until 15/02/2020 11:58:59 PM Duration per team 2400 ticket for each team , name: ikki, email: sguruwadeeby.com, ip: 128.168.100.104</td><td>Evento f</td><td>0,00</td></tr> <tr><td>12/6/2020</td><td>Team 435 -> Producto: mouse MAX 15€ < 6525€</td><td>Gemas del Infinito Scuba GBS</td><td>6,625,00</td></tr> <tr><td>12/6/2020</td><td>Team 434 -> Producto: mouse MAX 15€ < 6525€</td><td>Gemas del Infinito Scuba GBS</td><td>6,625,00</td></tr> <tr><td>12/6/2020</td><td>Team 630 -> Producto: mouse MAX 15€ < 9540€</td><td>West Brom - Go Remote</td><td>9,540,00</td></tr> <tr><td>12/8/2020</td><td>Team 630 -> Producto: mouse MAX 15€ < 9540€</td><td>West Brom - Go Remote</td><td>9,540,00</td></tr> <tr><td>1/6/2021</td><td>Etapas 800 -> Producto: mouse MAX 15€ < 2000€</td><td>Challenge Accepted - EU</td><td>12,000,00</td></tr> <tr><td>1/10/2021</td><td>Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€</td><td>Polyimide Zwicki</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>1/10/2021</td><td>Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€</td><td>Polyimide Zwicki</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>1/10/2021</td><td>Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€</td><td>Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 13:49</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>1/10/2021</td><td>Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€</td><td>Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>1/10/2021</td><td>Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€</td><td>Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>9/13/2021</td><td>Etapas 4 -> Producto: mouse Small 100€ < 400€ Menos de 500€ < 500€</td><td>Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19-</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>8/13/2021</td><td>Etapas 10 -> Producto: mouse Small 100€ < 400€ Menos de 500€ < 500€</td><td>Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19-</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>8/13/2021</td><td>Etapas 4 -> Producto: mouse Small 100€ < 400€ Menos de 500€ < 500€</td><td>Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19-</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>8/16/2021</td><td>Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€</td><td>Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:48</td><td>500,00</td></tr> <tr><td>8/22/2021</td><td>Etapas 15 -> Producto: mouse Super 65€ < 975€</td><td>Advertido</td><td>875,00</td></tr> <tr><td>12/20/2021</td><td>Etapas 20 -> Producto: mouse Super 65€ < 1200€ remote</td><td>Advertido</td><td>1,200,00</td></tr> <tr><td>3/20/2022</td><td>Etapas 10 -> Producto: mouse Grande 65€ < 850€</td><td>Events con Rutas</td><td>850,00</td></tr> <tr><td>7/1/2022</td><td>Etapas 12 -> Producto: mouse Super 65€ < 70€</td><td>ContadorEjecucion</td><td>780,00</td></tr> <tr><td>8/2/2022</td><td>Etapas 10 -> Producto: mouse Grande 65€ < 850€</td><td>ContadorEjecucion</td><td>850,00</td></tr> <tr><td>10/2/2022</td><td>Etapas 5 -> Producto: mouse Small 100€ < 500€</td><td>ContadorEjecucion</td><td>500,00</td></tr> </tbody> </table>	Date	Concept	Event	Amount	10/1/2013	Team: 12 -> Product: mouse Super 1 5 pie = 12€ < 70€	JTI BARCELONA	780,00	10/6/2013	Team: 10 -> Product: mouse Ultra 35€ < 350€	TESTANDROID	3,000,00	10/21/2013	Team: 100 -> Product: mouse Ultra 35€ < 350€	TESTANDROID	3,000,00	10/22/2013	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	GANEDEA	500,00	10/31/2013	Team: 12 -> Product: mouse Super 65€ < 95€	MOVE Experience	910,00	11/4/2013	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	EBITM 2013V2	500,00	11/7/2013	Team: 6 -> Product: mouse Grande 65€ < 510€	EBITM 2013	510,00	11/24/2013	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	GG SAVE THE WORLD	500,00	11/25/2013	Team: 4 -> Product: mouse Small 100€ < 400€ less than 500€ < 500€	Passando por paris	500,00	5/28/2014	Team: 4 -> Product: mouse Small 100€ < 400€ less than 500€ < 500€	Event	500,00	5/28/2014	Team: 10 -> Product: mouse Super 65€ < 70€	Event	780,00	5/28/2014	Team: 10 -> Product: mouse Super 65€ < 70€	Event	780,00	5/28/2014	Team: 40 -> Product: mouse Jumbo 65€ < 2300€	Event	2,200,00	5/28/2014	Team: 40 -> Product: mouse Jumbo 65€ < 2300€	Event	2,200,00	10/4/2014	Team: 12 -> Product: mouse Super 65€ < 70€	Event Beecons	780,00	11/26/2014	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Event	500,00	11/26/2014	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	evento joaquin pruebas	500,00	1/10/2015	Team: 200 -> Product: mouse Ultra 35€ < 700€	evento joaquin	7,000,00	3/26/2015	Team: 5 -> Product: mouse Super 65€ < 70€	augmented reality	780,00	3/26/2015	Team: 5 -> Product: mouse Grande 65€ < 510€	augmented reality	510,00	3/26/2015	Team: 10 -> Product: mouse Super 65€ < 70€	augmented reality	780,00	3/26/2015	Team: 10 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Eventoolz	910,00	6/26/2016	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Great Team Building	500,00	6/26/2016	Team: 27 -> Product: mouse Super 65€ < 1430€	Event joaquin	1,430,00	8/27/2016	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	evento joaquin pruebas	500,00	10/10/2016	Team: 200 -> Product: mouse Ultra 35€ < 700€	Imagen PR2ZSearch 2016 final	7,000,00	10/10/2016	Team: 188 -> Product: mouse Ultra 35€ < 693€	Imagen PR2ZSearch 2016 final con STAFF Y FOTOS REDUCIDAS	6,690,00	10/27/2016	Team: 4 -> Product: mouse Small 100€ < 400€ less than 500€ < 500€	Eventoolz	500,00	11/23/2017	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	indoor test	500,00	1/18/2018	Team: 10 -> Product: mouse Super 65€ < 70€	EventSDF	780,00	1/23/2019	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Hogwarts Quest	500,00	6/2/2019	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Event a estrenar	500,00	6/2/2019	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Event A ESTREOPEAK2	500,00	6/2/2019	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Event A ESTREOPEAK	500,00	6/2/2019	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Event A ESTREOPEAK2	500,00	6/2/2019	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Event A ESTREOPEAK	500,00	6/2/2019	Team: 5 -> Product: mouse Grande 65€ < 850€	Event mensajes	850,00	1/3/2020	Etapas 12 -> Producto: mouse Super 65€ < 70€	Evento test verdes	780,00	1/18/2020	Etapas 14 -> Producto: mouse Super 65€ < 91€	Evento test verdes	910,00	1/18/2020	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Evento test verdas	500,00	1/18/2020	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	objetos nuevos	500,00	2/20/2020	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	VENTAS	500,00	2/20/2020	Etapas 10 -> Producto: mouse Super 65€ < 70€	VENTAS	780,00	3/8/2020	Etapas 5 -> Producto: mouse Small 100€ < 500€	the amazing race - triago nivalles	500,00	3/8/2020	Etapas 4 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Hil levade AR-bordspel	500,00	3/10/2020	Etapas 12 -> Producto: mouse Super 65€ < 70€	Evento I	780,00	3/10/2020	Etapas 5 -> Producto: mouse Grande 65€ < 510€	Evento joaquin parcs	510,00	3/10/2020	Etapas 6 -> Producto: mouse Grande 65€ < 510€	Evento Demo de demo	510,00	5/4/2020	Etapas 23 -> Producto: mouse Super 65€ < 510€	Evento video tiempo	1,430,00	5/4/2020	Etapas 34 -> Producto: mouse Jumbo 65€ < 170€	Evento videos tiempo	1,700,00	5/10/2020	mouseDemo demo authorization auto	Evento	0,00	6/16/2020	mouseDemo demo authorization auto	Evento f	0,00	6/16/2020	Etapas 630 -> Producto: mouse MAX 15€ < 9540€	West Brom - Go Remote	9,540,00	11/8/2020	Event received: Evento 5 Team 5 Starts 15/02/2020 4:20:09 PM Until 15/02/2020 11:58:59 PM Duration per team 2400 ticket for each team , name: ikki, email: sguruwadeeby.com, ip: 128.168.100.104	Evento f	0,00	12/6/2020	Team 435 -> Producto: mouse MAX 15€ < 6525€	Gemas del Infinito Scuba GBS	6,625,00	12/6/2020	Team 434 -> Producto: mouse MAX 15€ < 6525€	Gemas del Infinito Scuba GBS	6,625,00	12/6/2020	Team 630 -> Producto: mouse MAX 15€ < 9540€	West Brom - Go Remote	9,540,00	12/8/2020	Team 630 -> Producto: mouse MAX 15€ < 9540€	West Brom - Go Remote	9,540,00	1/6/2021	Etapas 800 -> Producto: mouse MAX 15€ < 2000€	Challenge Accepted - EU	12,000,00	1/10/2021	Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki	500,00	1/10/2021	Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki	500,00	1/10/2021	Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 13:49	500,00	1/10/2021	Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19	500,00	1/10/2021	Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19	500,00	9/13/2021	Etapas 4 -> Producto: mouse Small 100€ < 400€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19-	500,00	8/13/2021	Etapas 10 -> Producto: mouse Small 100€ < 400€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19-	500,00	8/13/2021	Etapas 4 -> Producto: mouse Small 100€ < 400€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19-	500,00	8/16/2021	Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:48	500,00	8/22/2021	Etapas 15 -> Producto: mouse Super 65€ < 975€	Advertido	875,00	12/20/2021	Etapas 20 -> Producto: mouse Super 65€ < 1200€ remote	Advertido	1,200,00	3/20/2022	Etapas 10 -> Producto: mouse Grande 65€ < 850€	Events con Rutas	850,00	7/1/2022	Etapas 12 -> Producto: mouse Super 65€ < 70€	ContadorEjecucion	780,00	8/2/2022	Etapas 10 -> Producto: mouse Grande 65€ < 850€	ContadorEjecucion	850,00	10/2/2022	Etapas 5 -> Producto: mouse Small 100€ < 500€	ContadorEjecucion	500,00
Date	Concept	Event	Amount																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
10/1/2013	Team: 12 -> Product: mouse Super 1 5 pie = 12€ < 70€	JTI BARCELONA	780,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
10/6/2013	Team: 10 -> Product: mouse Ultra 35€ < 350€	TESTANDROID	3,000,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
10/21/2013	Team: 100 -> Product: mouse Ultra 35€ < 350€	TESTANDROID	3,000,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
10/22/2013	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	GANEDEA	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
10/31/2013	Team: 12 -> Product: mouse Super 65€ < 95€	MOVE Experience	910,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
11/4/2013	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	EBITM 2013V2	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
11/7/2013	Team: 6 -> Product: mouse Grande 65€ < 510€	EBITM 2013	510,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
11/24/2013	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	GG SAVE THE WORLD	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
11/25/2013	Team: 4 -> Product: mouse Small 100€ < 400€ less than 500€ < 500€	Passando por paris	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
5/28/2014	Team: 4 -> Product: mouse Small 100€ < 400€ less than 500€ < 500€	Event	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
5/28/2014	Team: 10 -> Product: mouse Super 65€ < 70€	Event	780,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
5/28/2014	Team: 10 -> Product: mouse Super 65€ < 70€	Event	780,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
5/28/2014	Team: 40 -> Product: mouse Jumbo 65€ < 2300€	Event	2,200,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
5/28/2014	Team: 40 -> Product: mouse Jumbo 65€ < 2300€	Event	2,200,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
10/4/2014	Team: 12 -> Product: mouse Super 65€ < 70€	Event Beecons	780,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
11/26/2014	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Event	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
11/26/2014	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	evento joaquin pruebas	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1/10/2015	Team: 200 -> Product: mouse Ultra 35€ < 700€	evento joaquin	7,000,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3/26/2015	Team: 5 -> Product: mouse Super 65€ < 70€	augmented reality	780,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3/26/2015	Team: 5 -> Product: mouse Grande 65€ < 510€	augmented reality	510,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3/26/2015	Team: 10 -> Product: mouse Super 65€ < 70€	augmented reality	780,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3/26/2015	Team: 10 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Eventoolz	910,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
6/26/2016	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Great Team Building	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
6/26/2016	Team: 27 -> Product: mouse Super 65€ < 1430€	Event joaquin	1,430,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
8/27/2016	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	evento joaquin pruebas	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
10/10/2016	Team: 200 -> Product: mouse Ultra 35€ < 700€	Imagen PR2ZSearch 2016 final	7,000,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
10/10/2016	Team: 188 -> Product: mouse Ultra 35€ < 693€	Imagen PR2ZSearch 2016 final con STAFF Y FOTOS REDUCIDAS	6,690,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
10/27/2016	Team: 4 -> Product: mouse Small 100€ < 400€ less than 500€ < 500€	Eventoolz	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
11/23/2017	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	indoor test	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1/18/2018	Team: 10 -> Product: mouse Super 65€ < 70€	EventSDF	780,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1/23/2019	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Hogwarts Quest	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
6/2/2019	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Event a estrenar	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
6/2/2019	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Event A ESTREOPEAK2	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
6/2/2019	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Event A ESTREOPEAK	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
6/2/2019	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Event A ESTREOPEAK2	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
6/2/2019	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Event A ESTREOPEAK	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
6/2/2019	Team: 5 -> Product: mouse Grande 65€ < 850€	Event mensajes	850,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1/3/2020	Etapas 12 -> Producto: mouse Super 65€ < 70€	Evento test verdes	780,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1/18/2020	Etapas 14 -> Producto: mouse Super 65€ < 91€	Evento test verdes	910,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1/18/2020	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	Evento test verdas	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1/18/2020	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	objetos nuevos	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
2/20/2020	Team: 5 -> Product: mouse Small 100€ < 500€	VENTAS	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
2/20/2020	Etapas 10 -> Producto: mouse Super 65€ < 70€	VENTAS	780,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3/8/2020	Etapas 5 -> Producto: mouse Small 100€ < 500€	the amazing race - triago nivalles	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3/8/2020	Etapas 4 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Hil levade AR-bordspel	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3/10/2020	Etapas 12 -> Producto: mouse Super 65€ < 70€	Evento I	780,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3/10/2020	Etapas 5 -> Producto: mouse Grande 65€ < 510€	Evento joaquin parcs	510,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3/10/2020	Etapas 6 -> Producto: mouse Grande 65€ < 510€	Evento Demo de demo	510,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
5/4/2020	Etapas 23 -> Producto: mouse Super 65€ < 510€	Evento video tiempo	1,430,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
5/4/2020	Etapas 34 -> Producto: mouse Jumbo 65€ < 170€	Evento videos tiempo	1,700,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
5/10/2020	mouseDemo demo authorization auto	Evento	0,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
6/16/2020	mouseDemo demo authorization auto	Evento f	0,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
6/16/2020	Etapas 630 -> Producto: mouse MAX 15€ < 9540€	West Brom - Go Remote	9,540,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
11/8/2020	Event received: Evento 5 Team 5 Starts 15/02/2020 4:20:09 PM Until 15/02/2020 11:58:59 PM Duration per team 2400 ticket for each team , name: ikki, email: sguruwadeeby.com, ip: 128.168.100.104	Evento f	0,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
12/6/2020	Team 435 -> Producto: mouse MAX 15€ < 6525€	Gemas del Infinito Scuba GBS	6,625,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
12/6/2020	Team 434 -> Producto: mouse MAX 15€ < 6525€	Gemas del Infinito Scuba GBS	6,625,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
12/6/2020	Team 630 -> Producto: mouse MAX 15€ < 9540€	West Brom - Go Remote	9,540,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
12/8/2020	Team 630 -> Producto: mouse MAX 15€ < 9540€	West Brom - Go Remote	9,540,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1/6/2021	Etapas 800 -> Producto: mouse MAX 15€ < 2000€	Challenge Accepted - EU	12,000,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1/10/2021	Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1/10/2021	Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1/10/2021	Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 13:49	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1/10/2021	Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1/10/2021	Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
9/13/2021	Etapas 4 -> Producto: mouse Small 100€ < 400€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19-	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
8/13/2021	Etapas 10 -> Producto: mouse Small 100€ < 400€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19-	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
8/13/2021	Etapas 4 -> Producto: mouse Small 100€ < 400€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:19-	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
8/16/2021	Etapas 2 -> Producto: mouse Small 100€ < 200€ Menos de 500€ < 500€	Polyimide Zwicki-Copla13/09/2021 14:48	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
8/22/2021	Etapas 15 -> Producto: mouse Super 65€ < 975€	Advertido	875,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
12/20/2021	Etapas 20 -> Producto: mouse Super 65€ < 1200€ remote	Advertido	1,200,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3/20/2022	Etapas 10 -> Producto: mouse Grande 65€ < 850€	Events con Rutas	850,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
7/1/2022	Etapas 12 -> Producto: mouse Super 65€ < 70€	ContadorEjecucion	780,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
8/2/2022	Etapas 10 -> Producto: mouse Grande 65€ < 850€	ContadorEjecucion	850,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
10/2/2022	Etapas 5 -> Producto: mouse Small 100€ < 500€	ContadorEjecucion	500,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																									

Payments

Muestra el historial de facturas/liquidaciones de la empresa.

Columna	Descripción
Fecha (Date)	Fecha de la liquidación
Importe (Amount)	Importe de la liquidación
Pagada (Paid)	Si la liquidación ha sido pagada (sí/no)

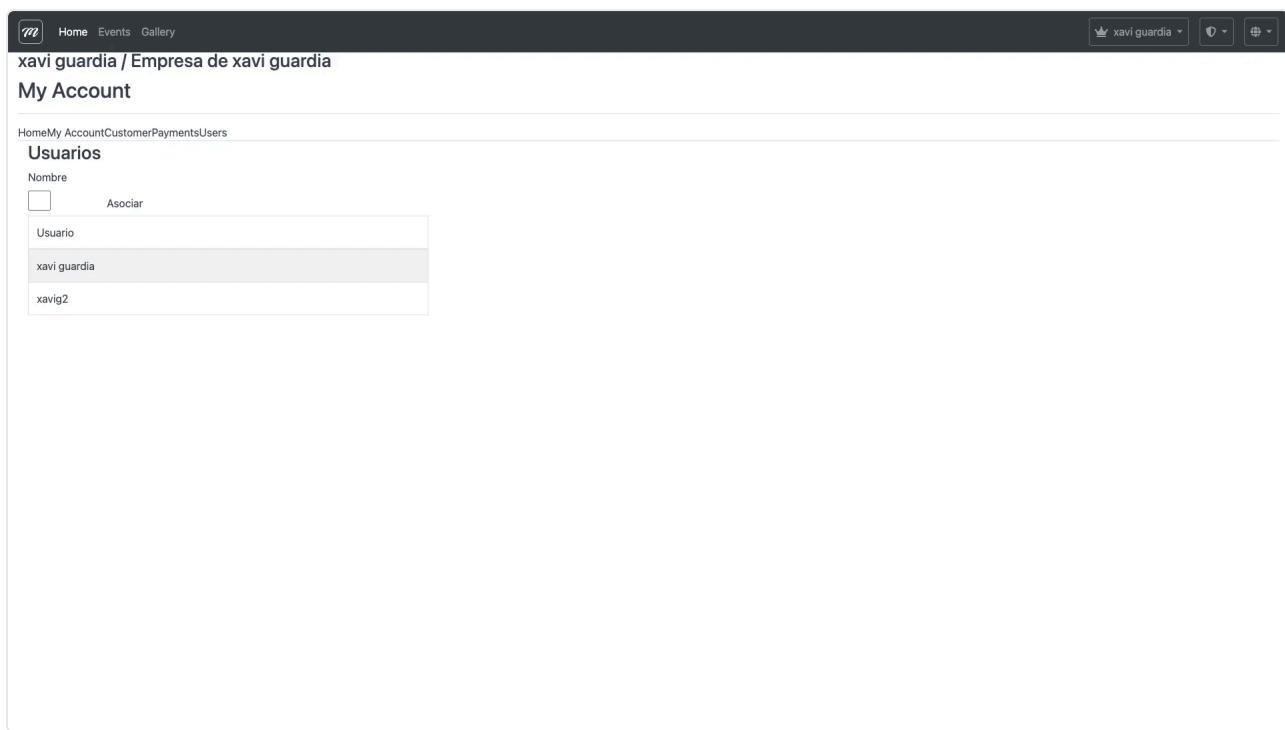
Users

Gestiona los usuarios asociados a la cuenta de tu empresa. Muestra la lista de usuarios actuales y permite asociar nuevos.

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Nombre (Name)	Texto	Nombre de usuario a asociar con esta empresa	Sí

Acción	Descripción
Asociar (Associate)	Vincular el nombre de usuario introducido a esta cuenta de empresa

La tabla de usuarios lista todos los usuarios actualmente asociados a la empresa (p. ej., “xavi guardia”, “xavig2”).



Comportamiento y reglas

- La acción “Associate User” valida que el nombre de usuario existe en el sistema. Si no existe, se muestra un error.

PELIGRO

Si el nombre de usuario ya está asociado a otra empresa, la asociación se transfiere a la empresa actual. Esta acción no se puede deshacer desde esta página.

- La redención de código de descuento valida que el código existe, no ha sido utilizado y no ha caducado (validez de 24 horas). Si es válido, la empresa se vincula al representante del código.

NOTA

Los datos fiscales son por empresa: si no existe un registro fiscal, se crea uno nuevo al guardar por primera vez. Edita los datos fiscales a través de [Datos fiscales](#).

- Roles requeridos: `admin` o `agencia` para la asociación de usuarios y funciones de código de descuento.
- Las transacciones de créditos mostradas en la pestaña Customer corresponden a los mismos datos que se muestran en [Créditos](#).

Menú de usuario – Configuración de correo

Qué hace

La sección de configuración de correo permite configurar un servidor SMTP personalizado para el envío de correos electrónicos desde la plataforma. Moove80 envía correos para notificaciones, entrega de resultados y otras comunicaciones automatizadas — esta página controla qué servidor de correo se utiliza.

Requisitos

Requisito	Detalles
Rol	admin o agencia (administrador a nivel de empresa)
Prerrequisito	Un servidor SMTP válido y credenciales

Cómo acceder

Desplegable de usuario (arriba a la derecha) → **Mail Settings**

Formulario de configuración de correo

Mail settings

Smtp server address
smtp.serviciodecorreo.es
e.g.: smtp.gmail.com

port
587
e.g.:587

User name
rafa2@mooveteam.com
e.g.: yourname@gmail.com, other ISP use different username patterns

Password

the smtp server password, we keep it encrypted

From
rafa2@mooveteam.com
the user name that is sending the email, e.g: yourname@gmail.com

Send test mail to address:

in order to verify the correctness of settings we will send an email to this address

Save

Campos / Opciones

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
SMTP server address	Texto	Nombre de host del servidor SMTP (p. ej., smtp.gmail.com , smtp.serviciodecorreo.es)	Sí
port	Número	Puerto del servidor SMTP (p. ej., 587 para TLS, 465 para SSL)	Sí
User name	Texto	Nombre de usuario para autenticación SMTP (p. ej., yourname@gmail.com)	Sí
Password	Contraseña	Contraseña del servidor SMTP (almacenada cifrada)	Sí
From	Texto	Dirección de correo del remitente que aparece en los correos salientes	Sí
Send test mail to address	Email	Dirección a la que enviar un correo de verificación	No

Acciones

Acción	Descripción
Save	Guardar la configuración SMTP
Back	Volver a la pantalla anterior sin guardar

Comportamiento y reglas

- Cada campo tiene un texto de ayuda debajo que explica el formato esperado:
 - Server address: “e.g.: smtp.gmail.com”
 - Port: “e.g.:587”
 - User name: “e.g.: yourname@gmail.com, other ISP use different username patterns”
 - Password: “the smtp server password, we keep it encrypted”
 - From: “the user name that is sending the email, e.g: yourname@gmail.com”
 - Test mail: “in order to verify the correctness of settings we will send an email to this address”
- La contraseña se almacena cifrada en el servidor.

 CONSEJO

Utiliza siempre el campo “Send test mail to address” para verificar tu configuración SMTP antes de guardar. Esto envía un correo real a través de tu servidor y confirma que la configuración funciona.

 NOTA

Esta configuración es por empresa: cada cuenta de empresa tiene su propia configuración SMTP. Los cambios aquí afectan a todos los correos enviados por la plataforma para tu empresa, incluyendo notificaciones y entrega de [resultados de eventos](#).

Menú de usuario — Claves API

Qué hace

La sección de claves API permite ver y gestionar la clave API utilizada para integrar Moove80 con sistemas externos. La clave autentica el acceso programático a los endpoints de la API de Moove80.

Requisitos

Requisito	Detalles
Rol	admin o agencia (administrador a nivel de empresa)

Cómo acceder

Desplegable de usuario (arriba a la derecha) → **API Keys**

Página de claves API

The screenshot shows the 'API Keys' page. At the top, there's a message: 'Your api key has been regenerated'. Below it, the 'Api Key' field contains the value '1_2f2784ac-4a17-423f-a7cd-5858818eb0e4'. Under 'API docs', there's a 'Creation date' field with the value '2/10/2026 1:13:50 PM'. The 'Last used' and 'Times used' fields both show '0'. In the 'Change history' section, it says '2/10/2026 1:13:50 PM - Api key created - previous key:'. At the bottom, there's a yellow bar with the text 'You can regenerate API key for security purposes' and a 'Regenerate API Key' button.

Campos / Opciones

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Api Key	Visualización (solo lectura)	La cadena de clave API actual (p. ej., 1_2f2784ac-4a17-423f-a7cd-5858818eb0e4)	—
Creation date	Visualización (solo lectura)	Fecha y hora en que se generó la clave actual	—
Last used	Visualización (solo lectura)	Fecha y hora en que la clave se usó por última vez en una llamada API	—
Times used	Visualización (solo lectura)	Número total de llamadas API realizadas con esta clave	—
Change history	Visualización (solo lectura, área de texto)	Registro de todos los eventos de regeneración con marcas de tiempo y referencias a claves anteriores	—

Acciones

Acción	Descripción
Regenerate API Key	Generar una nueva clave API, invalidando inmediatamente la anterior
Back	Volver a la pantalla anterior

Comportamiento y reglas

- Todos los campos son de solo lectura — usa esta página para ver la información de la clave y regenerarla, no para editarla.

⚠️ PELIGRO

Cuando haces clic en **Regenerate API Key**, la clave antigua deja de funcionar inmediatamente. Cualquier integración externa que use la clave anterior dejará de funcionar hasta que se actualice con la nueva clave.

- Un banner de éxito (“Your api key has been regenerated”) confirma la acción.
- El historial de cambios registra cada regeneración con el formato: {fecha} - Api key created - previous key: {clave_anterior} .
- El formato de la clave API es {companyId}_{GUID} — el prefijo identifica a qué empresa pertenece la clave.

- Hay un aviso en la parte inferior: “You can regenerate API key for security purposes” — la regeneración está pensada para la rotación de claves o si una clave se ha visto comprometida.
- El enlace “API docs” se muestra debajo del campo de la clave como documentación de referencia.

 CONSEJO

Comprueba los campos “Last used” y “Times used” antes de regenerar para confirmar si la clave está siendo utilizada activamente por alguna integración.

Menú de usuario — Escenas de RA

Qué hace

La sección de escenas de RA permite crear y gestionar escenas de realidad aumentada que se pueden asignar a retos de tipo RA en tus eventos. Cada escena define qué contenido (imagen, vídeo u objeto 3D) se superpone sobre una imagen marcadora del mundo real al visualizarse a través de las apps móviles MooveXR o MooveGoXR.

Requisitos

Requisito	Detalles
Rol	admin o agencia (administrador a nivel de empresa)
Prerrequisito	Al menos una imagen subida a la Galería para usar como marcador

Cómo acceder

Desplegable de usuario (arriba a la derecha) → **AR Scenes**

Listado de escenas de RA

Augmented Reality scenes	
	Scene Name
	cristal amarillo
	artest
	Geschiedenis: Apollo
	Ford
	Tech&Gadgets: iPhone 5
	Camera Steampunk
	Gundam
	Colt revolver
	greg van avermaet
	dennis bergkamp
	Muziek: Bouzouki
	Holland & België
	Taal, lamborghini
	puzzel
	Geschiedenis: Apollo
	Ford
	Tech&Gadgets: iPhone 5
	Camera Steampunk
	Gundam
	Colt revolver
	greg van avermaet
	dennis bergkamp
	Muziek: Bouzouki
	Holland & België
	Taal, lamborghini
	puzzel

Tabla de escenas

Columna	Descripción
(Acciones)	Botones de editar (ícono de lápiz) y eliminar (ícono de papelera) para cada escena
Scene Name	Nombre de la escena de realidad aumentada

Acciones

Acción	Descripción
New	Crear una nueva escena de RA (abre el formulario de creación)
Edit (ícono de lápiz)	Editar la configuración de una escena existente
Delete (ícono de papelera)	Eliminar una escena (con confirmación)

Campos del formulario de creación / edición

Al crear o editar una escena, los siguientes campos están disponibles:

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Scene Name	Texto (máx. 100 caracteres)	Nombre visible de la escena	Sí
Image to Augment	Selección de imagen (de la Galería)	La imagen marcadora del mundo real que activa la superposición de RA	Sí
Type of Augmentation	Selector (Image / Video / 3D Object)	Qué contenido superponer sobre el marcador	Sí
Augmented Image	Selección de imagen (de la Galería)	La imagen superpuesta (cuando el tipo = Image)	Condicional
Video	Selector (de Characters/Videos)	El vídeo superpuesto (cuando el tipo = Video)	Condicional
3D Object	Selector (de Gallery 3D)	El modelo 3D a mostrar (cuando el tipo = 3D Object)	Condicional
Width in cm	Número (8-200)	Anchura física de la imagen marcadora en centímetros	Sí
Transform Scale	Coordenadas XYZ	Escala del contenido aumentado	No
Transform Position	Coordenadas XYZ	Desplazamiento de posición del contenido aumentado	No
Transform Rotation	Coordenadas XYZ	Rotación del contenido aumentado	No

Comportamiento y reglas

- El tipo de aumentación determina qué campo de medios es obligatorio:

- **Image** → Augmented Image es obligatorio
- **Video** → Video (Character) es obligatorio
- **3D Object** → 3D Object es obligatorio
- Las escenas tienen alcance por empresa: cada empresa solo ve y gestiona sus propias escenas.

NOTA

El campo “Width in cm” debe estar entre 8 y 200. Esto indica al motor de RA el tamaño físico del marcador impreso para un seguimiento preciso. Un valor incorrecto hará que la superposición aparezca a una escala errónea.

- Los objetos 3D provienen de la [Galería 3D](#) (objetos públicos + objetos propios de la empresa).
- Los personajes/vídeos provienen de la sección de personajes (gestionada por separado en Admin).

CONSEJO

Las escenas se refieren desde la configuración de retos. Al crear un AR Shell u otro tipo de reto de RA, seleccionas qué escena usar. Crea tus escenas aquí primero, luego asignalas a los retos.

Menú de usuario — Créditos

Qué hace

La página de créditos muestra el historial de transacciones de créditos de tu empresa — cada crédito añadido y cada crédito consumido por la ejecución de eventos. Los créditos son la moneda virtual en Moove80: 1 crédito = 1 equipo jugando en modo Real Game.

Requisitos

Requisito	Detalles
Rol	Cualquier usuario autenticado (solo visualización)

Cómo acceder

Menú desplegable de usuario → **Credits**

Página de créditos

Campos / Opciones

Tabla de historial de transacciones

Columna	Tipo	Descripción
Date	Visualización	Fecha de la transacción
Concept	Visualización	Descripción del movimiento de créditos (p. ej., nombre del evento, cantidad de equipos, motivo de compra)
User Name	Visualización	Quién realizó la transacción
Quantity	Visualización	Créditos añadidos (+) o consumidos (-)
Balance	Visualización	Saldo acumulado después de esta transacción

Resumen por usuarios

Debajo de la tabla principal, las transacciones se agrupan por el usuario que las creó. Cada grupo muestra:

Columna	Tipo	Descripción
User	Encabezado	Nombre de usuario con su cantidad total de créditos
Date	Visualización	Fecha de la transacción
Quantity	Visualización	Cantidad de créditos

Acciones

Esta página es de solo lectura. No hay acciones disponibles — los créditos son añadidos a tu cuenta por tu gestor de cuenta de MooveTeam.

Comportamiento y reglas

- **Las transacciones positivas** representan créditos añadidos a tu cuenta (paquetes de créditos comprados, promociones, correcciones).
- **Las transacciones negativas** representan créditos consumidos al iniciar un evento en [modo Real Game](#). El concepto incluye el nombre del evento, número de equipos y tipo de evento (Normal o Indoor).
- La columna de saldo muestra un total acumulado — léela de abajo hacia arriba para orden cronológico (más antiguo primero).
- Esta página muestra las transacciones de créditos limitadas a tu empresa.

 CONSEJO

Los equipos de staff no consumen créditos — solo cuentan los equipos jugadores. Usa equipos de staff para pruebas sin gastar créditos.

 CONSEJO

El [modo Demo](#) no consume créditos. Úsallo para verificar la configuración de tu evento antes de pasar a producción.

- **Flujo de consumo de créditos:** Compra créditos → confirma una venta especificando el número de equipos → [inicia el evento](#) (el sistema deduce 1 crédito por equipo jugador). Si ninguna venta pagada cubre la fecha del evento, el evento arranca en modo Demo (máx. 2 equipos, sin consumo de créditos).

Menú de usuario — Etiquetas

Qué hace

La sección de etiquetas permite crear y gestionar etiquetas codificadas por color para organizar y clasificar tus eventos. Las etiquetas aparecen en la lista de eventos y se pueden usar para filtrar eventos por categoría, estado o cualquier agrupación personalizada que definas.

Requisitos

Requisito	Detalles
Rol	admin o agencia (administrador a nivel de empresa)

Cómo acceder

Desplegable de usuario (arriba a la derecha) → **Tags**

Página de etiquetas

The screenshot shows the 'Tags' section of the Moove80 user interface. At the top, there's a navigation bar with icons for Home, Events, and Gallery. On the right side of the header, there's a dropdown menu for the user 'xavi guardia' and other account-related options. The main area is titled 'Tags' and contains a table with one row. The table has columns for 'Name', 'Color', and 'Actions'. The single row shows the entry 'active' with a color swatch labeled '#808080' and an 'Actions' button. A green button labeled 'Create new tag' is located at the top left of the table area.

Tabla de etiquetas

Columna	Descripción
Name	Nombre visible de la etiqueta
Color	Muestra de color y código hexadecimal (p. ej., #808080)
Actions	Botones Save y Delete para cada etiqueta

Acciones

Acción	Descripción
Create new tag	Abre un formulario en línea para añadir una nueva etiqueta con nombre y color
Create	Confirmar la creación de la nueva etiqueta (aparece en el formulario en línea)
Save	Guardar los cambios en el nombre o color de una etiqueta existente
Delete	Eliminar la etiqueta permanentemente
Cancel	Cancelar la operación actual de creación/edición

Comportamiento y reglas

- Las etiquetas se gestionan en línea — no hay una página separada de creación/edición. La propia tabla sirve como editor.
- Cada etiqueta tiene un nombre y un color. El color se muestra como una pequeña muestra de color junto al código hexadecimal.
- Las etiquetas tienen alcance por empresa: cada empresa gestiona su propio conjunto de etiquetas.
- Una vez creadas, asigna etiquetas a eventos desde la [lista de eventos](#). En la lista de eventos, usa el filtro “Tags” para filtrar eventos por sus etiquetas asignadas.

 **PELIGRO**

Eliminar una etiqueta la quita de todos los eventos a los que estaba asignada. Esta acción no se puede deshacer.

Menú de usuario — Indoor / Modo Quiz

Qué hace

La sección Indoor proporciona una interfaz dedicada de gestión de eventos para eventos en modo quiz — actividades de team building que se ejecutan sin navegación GPS, normalmente en un local, aula o sala de conferencias. Los eventos indoor utilizan la misma plataforma Moove80 que los eventos al aire libre pero con un modelo de juego simplificado: sin seguimiento GPS, sin retos geolocalizados y un conjunto reducido de gadgets.

El modo indoor es un tipo de evento alternativo diseñado para espacios donde el GPS es impracticable o irrelevante. Cuando activas la marca `ModoQuiz` en un evento (a través de [Evento — Datos generales](#)), el evento cambia al modo quiz. El menú Indoor proporciona una vista filtrada que muestra solo estos eventos en modo quiz.

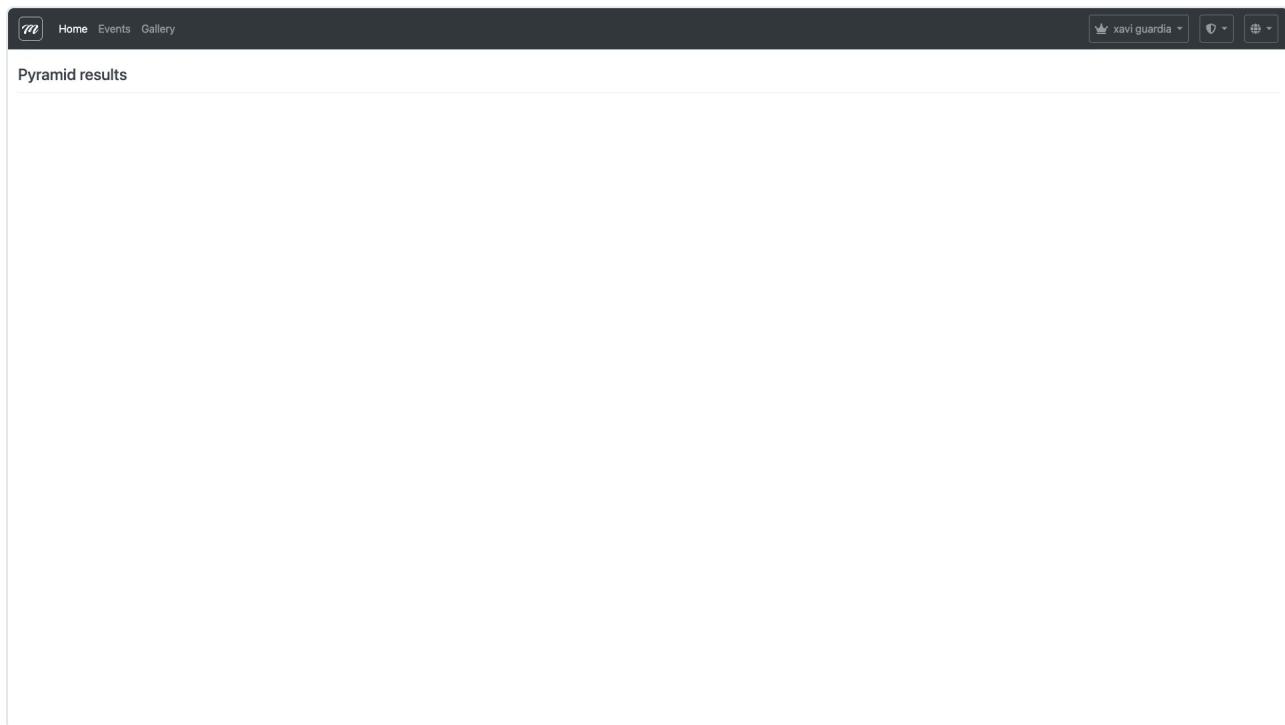
Requisitos

Requisito	Detalles
Rol	Se requiere el rol <code>indoor</code> (este elemento del menú está oculto para usuarios sin él)

Cómo acceder

Desplegable de usuario (arriba a la derecha) → **Indoor** (visible solo para usuarios con el rol `indoor`)

Página Indoor



Campos / Opciones

La página Indoor replica la sección principal de [Eventos](#) pero filtrada para mostrar solo eventos en modo quiz. Proporciona:

- **Lista de eventos** — paginada, buscable, mostrando solo eventos con `ModoQuiz = true`
- **Crear, editar, eliminar** — misma funcionalidad que la sección principal de Eventos
- **Iniciar, detener, reiniciar** — mismas operaciones de [control en vivo](#)
- **Seguimiento** — mismo panel de seguimiento (sin datos GPS)
- **Resultados** — visualización de resultados en estilo pirámide

El encabezado de la página muestra “Pyramid results” — cuando los eventos indoor están activos con la mecánica de pirámide, los resultados en vivo aparecen aquí.

Comparación exterior vs indoor

Característica	Exterior (estándar)	Indoor (modo quiz)
Seguimiento GPS	Obligatorio — equipos rastreados en un mapa	No se usa — sin seguimiento en mapa
Activación de retos	Proximidad GPS, escaneo QR, iBeacon, selección del usuario	Solo escaneo QR, entrada de código, selección del usuario
Efectos de gadgets	10 tipos (Bomba, Alcohol, Rayos X, Susto, Pedo, Amor, Fuegos artificiales, Pantalla rota, Pantalla invertida, Bloqueo de pantalla)	8 tipos (excluye Rayos X y Pantalla invertida)
Tipos de reto	Los 14 tipos	Subconjunto — los tipos geolocalizados (dependientes de GPS) están desactivados
Visualización de mapa	Mapa GPS interactivo con chinchetas de retos	Estático o ninguno
Panel de seguimiento	Posiciones GPS + completado de retos	Solo completado de retos
Tabla de objetos	Visible	Oculta (los objetos requieren GPS para ubicación en mapa)
Rutas	Ordenación de rutas con editor de mapa	Ordenación de rutas sin mapa
Columnas de alianza/ruta en Equipos	Visibles	Ocultas
Informe de resultados	Incluye distancia GPS, tiempo de movimiento, conteos de posición	Disposición de quiz — sin columnas GPS
Columnas de segmento en Equipos	Visibles	Visibles

Acciones

Acción	Descripción
Crear evento	Crea un nuevo evento en modo quiz (mismo formulario que los eventos estándar)
Editar evento	Abre la página de edición del evento con todas las pestañas
Eliminar evento	Elimina el evento (mismo flujo de confirmación que los eventos estándar)
Start / Stop / Restart	Mismas operaciones de control en vivo que los eventos estándar

Comportamiento y reglas

ⓘ NOTA

El acceso está restringido a usuarios con el rol `indoor`. El elemento del menú no aparece para usuarios estándar de administración o agencia. Contacta con un administrador de la plataforma para que te asignen este rol.

💡 CONSEJO

No necesitas el rol indoor para crear eventos en modo quiz — cualquier usuario admin o agencia puede activar la marca ModoQuiz en un evento estándar. El menú Indoor es una conveniencia para usuarios que ejecutan principalmente eventos indoor.

- **El modo quiz afecta a todo el evento.** Todos los equipos, retos y gadgets del evento operan bajo las reglas indoor. No puedes mezclar retos indoor y outdoor en el mismo evento.
- **8 efectos de gadget en lugar de 10.** Rayos X y Pantalla invertida se excluyen porque dependen de funcionalidades del dispositivo que no funcionan bien en entornos indoor. Consulta [Evento — Objetos / Gadgets](#) para la lista completa de efectos.
- **Sin métricas de distancia GPS.** El informe de resultados utiliza una disposición simplificada sin columnas GPS (distancia, tiempo de movimiento, conteos de posición).

Configurar un evento indoor

1. **Crea el evento** desde la página principal de [Eventos](#). Establece la ubicación en la dirección del local como referencia, aunque el GPS no se use.
2. **Activa el modo quiz** en [Evento — Datos generales](#) — establece el campo **ModoQuiz** a `true`.
3. **Crea retos** centrándote en tipos no geolocalizados: Questions, Photo/Video, Puzzle, Hangman, Guess the Word, Find the Pairs, Slot Machine, Related Words, Guess the Song. Usa la activación por código QR o “user chooses to do it” en lugar de proximidad GPS.

4. **Crea gadgets** (opcional) — usa el botón **Auto** para generar los 8 tipos de gadget compatibles con indoor. El sistema excluye automáticamente Rayos X y Pantalla invertida.
5. **Crea equipos** como de costumbre. En modo quiz, los desplegables de alianza y ruta están ocultos del formulario. Los equipos siguen teniendo números y nombres.
6. **Inicia el evento** usando el flujo normal de [Control en vivo](#). La confirmación previa al inicio funciona de forma idéntica a los eventos outdoor — modo Demo vs Real Game, consumo de créditos, etc.

Cuándo usar el modo indoor

- **Team building en local** — salas de conferencias, hoteles, restaurantes
- **Quizzes en aula** — colegios, sesiones de formación, talleres
- **Actividades en ferias** — búsquedas del tesoro en stands
- **Cualquier evento donde el GPS no esté disponible** — locales subterráneos, espacios interiores con mala señal

PhotoCall

Qué hace

PhotoCall es un servicio de fotos de recuerdo para los participantes de eventos. Crea configuraciones de PhotoCall con branding (imágenes de marco/fondo) y plantillas de compartición social, luego compra licencias con tiempo limitado que autorizan iPads para capturar y mostrar fotos en eventos en vivo. Las fotos de los participantes se suben en tiempo real, se visualizan en una galería en vivo y se pueden compartir por correo electrónico con texto personalizable para redes sociales.

Requisitos

- Debes tener sesión activa con el rol `admin` o `agencia`
- Las imágenes de marco y fondo deben ser de máximo 1 MB cada una (formato PNG)
- Se requiere una compra (licencia) antes de que los iPads puedan capturar fotos
- Las compras deben ser autorizadas por un administrador de MooveTeam antes de que los iPads puedan registrarse

Cómo acceder

Menú de administración → **PhotoCall** (elemento del sidebar)

No existe una captura de pantalla de las páginas de administración de PhotoCall (lista, crear, editar) en el conjunto de tests. La captura de pantalla anterior muestra la lista de administración de VentasPhotoCall, que gestiona los registros de compra. Estas páginas están documentadas a partir del análisis del código fuente a continuación.

Lista de PhotoCall (17.1)

La página de lista de PhotoCall muestra todas las configuraciones de PhotoCall pertenecientes a la empresa actual.

Vista de lista

Columna	Tipo	Descripción
(acciones)	Grupo de botones	Botones de editar y eliminar por fila
Name (Nombre)	Visualización	Nombre de la configuración de PhotoCall

Acciones

Acción	Descripción
New	Abre el formulario de creación de una nueva configuración de PhotoCall
Edit (por fila)	Abre la página de edición de ese PhotoCall
Delete (por fila)	Abre la página de confirmación de eliminación

Crear / Editar PhotoCall (17.2)

Formulario de creación

El formulario de creación contiene 5 campos para la configuración del PhotoCall. Al guardar, se crea el registro y se redirige a la lista.

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Name (Nombre)	Texto	Nombre visible de la configuración de PhotoCall	Sí
Mail Subject (MailSubject)	Texto	Asunto del correo electrónico enviado a los participantes con sus fotos	No
Mail Body (MailBody)	Área de texto (editor enriquecido)	Cuerpo HTML del correo enviado a los participantes. Usa la clase CSS <code>editor</code> (editor de texto enriquecido). Decorado con <code>[AllowHtml]</code> en la entidad	No
Twitter Text (TextTwitter)	Texto	Texto predefinido para compartir en Twitter	No
Facebook Text (TextFacebook)	Texto	Texto predefinido para compartir en Facebook	No

Formulario de edición

La página de edición incluye los mismos 5 campos que la creación, más tres secciones adicionales:

Recursos de imagen (marco y fondo)

El botón “Add Images” muestra una sección oculta con:

- **Imágenes de ejemplo** — Dos plantillas integradas: `frame_standard01.png` y `background_standard01.png` (en `~/Content/photocallbase/`)

- **Subida de marco** — Subida de archivo para un marco personalizado (máx. 1 MB, guardado como PNG con nombre GUID)
- **Subida de fondo** — Subida de archivo para una imagen de fondo personalizada (mismas restricciones)

Las imágenes subidas aparecen como miniaturas debajo del formulario. Cada miniatura tiene un botón **Delete** que elimina el archivo del servidor.

Campo de subida	Tipo	Descripción	Restricciones
Frame	Subida de archivo	Marco superpuesto aplicado a las fotos	Máx. 1 MB, guardado como PNG
Background	Subida de archivo	Imagen de fondo detrás de las fotos	Máx. 1 MB, guardado como PNG

Almacenamiento de imágenes: `~/Imagenes/Photocall_{id}/` — archivos nombrados `{type}_{guid}.png`.

Botón de compra

Un botón “Purchase” enlaza al formulario de compra (ver sección 17.4 más abajo).

Tabla de ventas

La página de edición también muestra una tabla de todas las compras (PhotoCallVentas) vinculadas a este PhotoCall:

Columna	Tipo	Descripción
Start Date / End Date	Visualización	Periodo de validez de la licencia
# of iPads (NumIpads)	Visualización	Número de iPads con licencia
Authorised (Autorizada)	Visualización	Si la compra está activa
Gallery	Enlace	Abre la galería de fotos en vivo de esa compra
Emails	Enlace	Muestra todas las direcciones de correo electrónico distintas recopiladas de las subidas de fotos

Eliminar

La página de confirmación de eliminación muestra el nombre del PhotoCall y un único botón “Delete”. Al confirmar, se elimina el registro de PhotoCall. Si el PhotoCall tiene ventas vinculadas (PhotoCallVentas), la eliminación fallará debido a una restricción de clave foránea — las ventas deben eliminarse primero.

Galería de fotos (17.3)

La página de galería muestra las fotos capturadas durante una sesión de compra de PhotoCall.

Vista de galería

Accede a la galería desde la tabla de ventas de la página de edición (ícono Gallery por fila de compra). La página de galería muestra miniaturas en una cuadrícula responsiva.

Actualización automática: La galería consulta al servidor cada 60 segundos en busca de nuevas imágenes, añadiéndolas automáticamente a la visualización. Esto permite la monitorización en vivo durante un evento.

API de galería para iPad/cliente

La app de PhotoCall para iPad se comunica con el servidor a través de un conjunto de llamadas de servicio (sin autenticación requerida):

- **Obtener imágenes** — Devuelve las 30 fotos más recientes de una compra, ordenadas de más nueva a más antigua. Soporta carga incremental (solo obtiene imágenes más recientes que el último ID conocido).
- **Subir imagen** — Sube una foto con la dirección de correo del participante. Si la subida falla, no se crea ningún registro.
- **Eliminar imagen** — Elimina tanto el archivo de la foto como su registro en la base de datos.

Vista de correos electrónicos

Accede a la vista de correos desde la tabla de ventas de la página de edición (ícono Emails por fila de compra). Muestra todas las direcciones de correo electrónico distintas recopiladas de las subidas de fotos de esa compra, mostradas como una lista separada por comas en un área de texto. Úsala para comunicación de seguimiento con los participantes.

Compra de fotos (17.4)

Formulario de compra (Comprar)

Accede al formulario de compra desde el botón “Purchase” de la página de edición. Esto crea un nuevo registro de PhotoCallVentas (periodo de licencia + cantidad de iPads).

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Start Date	Fecha	Inicio del periodo con licencia. Por defecto, fecha/hora actual	Sí
End Date	Fecha	Fin del periodo con licencia. Por defecto, fecha/hora actual +1 día	Sí
Number of iPads	Número	Cuántos iPads están autorizados para esta compra. Por defecto, 2	Sí

Comportamiento y reglas

- Tras una compra exitosa, se envía un **correo de notificación** al equipo de MooveTeam. El asunto del correo incluye el nombre de la empresa.
- Después de la compra, se redirige de vuelta a la página de edición de PhotoCall, donde la nueva compra aparece en la tabla de ventas.

 **PELIGRO**

Las nuevas compras comienzan como no autorizadas por defecto. La compra debe ser autorizada por un administrador de MooveTeam antes de que los iPads puedan registrarse contra ella.

API de lista del lado cliente

La app de iPad obtiene las compras activas de una empresa. La respuesta incluye:

Campo	Descripción
Name	Nombre del PhotoCall
Start date	Inicio del periodo con licencia
End date	Fin del periodo con licencia
Licensed iPads	Cuántos iPads están autorizados
Authorization status	Si la compra ha sido aprobada
Available iPads	Plazas de iPad restantes (cantidad con licencia menos cantidad registrada)

Solo se devuelven las compras activas (cuya fecha de fin no ha pasado).

Registro de iPad (17.5)

Los iPads se registran contra una compra específica para ser autorizados para la captura de fotos.

Cómo funciona el registro

1. El iPad envía su ID de dispositivo único y el ID de compra al servidor
2. El servidor comprueba si el iPad ya está registrado para esta compra
 - **Ya registrado:** El registro tiene éxito (idempotente)
3. El servidor cuenta los iPads actualmente registrados para esta compra
4. Si queda capacidad (cantidad de iPads con licencia menos los ya registrados):
 - **Capacidad disponible:** El iPad se registra y puede empezar a capturar fotos
 - **Sin capacidad:** El registro falla — todas las plazas de iPad están en uso

Modelo de datos

Cada configuración de PhotoCall pertenece a una empresa y puede tener múltiples compras (licencias). Cada compra puede tener múltiples iPads registrados y fotos capturadas.

Escenas de RA

Qué hace

Las escenas de RA definen el contenido de realidad aumentada que los jugadores ven cuando apuntan su dispositivo a una imagen marcadora del mundo real. Cada escena mapea un marcador impreso a uno de tres tipos de contenido: una imagen de reemplazo, un vídeo o un objeto 3D. Las escenas se asignan a retos de tipo RA (AR Shell, MooveXR, MooveGoXR) para que los jugadores experimenten contenido aumentado durante el juego.

Requisitos

- Debes tener sesión activa con el rol `admin` o `agencia`
- Las imágenes marcadoras deben estar subidas a la [Galería](#) antes de crear escenas
- Para contenido 3D, los modelos deben estar subidos a la [Galería 3D](#) primero

Cómo acceder

Desplegable de usuario (arriba a la derecha) → **AR Scenes**

Listado de escenas de RA

Augmented Reality scenes	
	Scene Name
	cristal amarillo
	artest
	Geschiedenis: Apollo
	Ford
	Tech&Gadgets: iPhone 5
	Camera Steampunk
	Gundam
	Colt revolver
	greg van avermaet
	dennis bergkamp
	Muziek: Bouzouki
	Holland & België
	Taal, lamborghini
	puzzel
	Geschiedenis: Apollo
	Ford
	Tech&Gadgets: iPhone 5
	Camera Steampunk
	Gundam
	Colt revolver
	greg van avermaet
	dennis bergkamp
	Muziek: Bouzouki
	Holland & België
	Taal, lamborghini
	puzzel

Listado de escenas

La vista principal muestra todas las escenas de RA pertenecientes a la empresa actual.

Columna	Tipo	Descripción
(Acciones)	Iconos	Editar (lápiz) y eliminar (papelera) por fila
Scene Name	Visualización	Nombre de la escena de realidad aumentada

Acciones

Acción	Descripción
New	Abre el formulario de creación de escena
Edit (lápiz)	Abre el formulario de edición de una escena existente
Delete (papelera)	Elimina la escena tras confirmación

Formulario de creación / edición

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Scene Name	Texto (máx. 100)	Nombre visible de la escena	Sí
Image to Augment	Selector de imagen (Galería)	La imagen marcadora del mundo real que activa la superposición de RA	Sí
Type of Augmentation	Selector	Tipo de contenido: Image , Video o 3D Object	Sí
Augmented Image	Selector de imagen (Galería)	La imagen superpuesta (visible cuando tipo = Image)	Condicional
Video	Selector (Characters/Videos)	El video superpuesto (visible cuando tipo = Video)	Condicional
3D Object	Selector (Gallery 3D)	El modelo 3D a mostrar (visible cuando tipo = 3D Object)	Condicional
Width in cm	Número (8–200)	Anchura física del marcador impreso en centímetros — utilizado por el motor de RA para un seguimiento de escala preciso	Sí
Transform Scale	XYZ (X, Y, Z)	Multiplicador de escala para el contenido aumentado	No
Transform Position	XYZ (X, Y, Z)	Desplazamiento de posición relativo al centro del marcador	No
Transform Rotation	XYZ (X, Y, Z)	Rotación en grados para cada eje	No

Comportamiento y reglas

- **El tipo determina los campos obligatorios.** Seleccionar “Image” requiere una Augmented Image; “Video” requiere un personaje de vídeo; “3D Object” requiere una entrada de [Galería 3D](#). El formulario muestra/oculta secciones condicionalmente según el tipo seleccionado.
- **Alcance por empresa.** Cada empresa solo ve sus propias escenas. El filtro de ID de empresa se aplica en el servidor.

NOTA

El campo **Width in cm** (8–200) indica al motor de RA el tamaño real del marcador físico en el mundo real. Una medición precisa es fundamental para los cálculos correctos de profundidad y escala en la vista de RA.

- **Los objetos 3D** provienen de la [Galería 3D](#) — tanto los modelos públicos como los modelos privados de la empresa están disponibles.
- **Las propiedades de transformación** controlan cómo se posiciona, escala y rota el contenido aumentado respecto al marcador. Los valores predeterminados son de identidad (sin transformación).
- **Las escenas se asignan a retos.** Al configurar un [AR Shell](#) u otro tipo de reto de RA, selecciona qué escena usar.

PELIGRO

Eliminar una escena que está asignada a retos quita la referencia de escena de esos retos. Verifica que ningún evento activo use la escena antes de eliminarla.

Integración con la app móvil

Dos endpoints internos de API sirven datos de escenas de RA a las apps móviles: uno devuelve una única escena con URLs completamente resueltas de imagen/vídeo/modelo 3D, y el otro devuelve todas las escenas de la empresa del usuario autenticado. Ambos requieren autenticación (usuario + contraseña) y devuelven datos de escena con URLs absolutas para todos los activos de medios.

Objetos 3D en el mapa

Qué hace

Los objetos 3D son elementos colecciónables colocados en el mapa del evento que los equipos pueden encontrar y recoger durante el juego. Cada objeto puede opcionalmente tener un modelo 3D adjunto (de la [Galería 3D](#)), haciéndolo aparecer como un elemento de realidad aumentada con el que los jugadores interactúan a través de la cámara de su dispositivo. Los objetos añaden una capa de búsqueda del tesoro a los eventos — los equipos caminan a ubicaciones, recogen objetos y los usan para desbloquear retos.

Requisitos

- Debes tener sesión activa con el rol `admin` o `agencia`
- Debe existir un evento (creado a través de [Eventos](#))
- El evento no debe estar en ejecución (crear/editar objetos está bloqueado durante eventos activos)
- Para modelos 3D: los modelos deben estar subidos a la [Galería 3D](#) primero

Cómo acceder

Lista de eventos → clic en el nombre del evento → pestaña **Objects / Gadgets** → sección Objects

Formulario de creación de objeto

Screenshot of the 'Create object' form in Moove80. The form includes fields for Object name, Object icon, Object Description (with rich text editor), Initial Stock, How much distance have to walk to obtain this gadget, 3d Model for augmented reality (with preview icon), and several checkboxes for item behavior and appearance.

Create object

Object name
Name

Object icon

Object Description

Initial Stock
3

How much distance have to walk to obtain this gadget

3d Model for augmented reality

Allow the user to observe the collected item
If this option is marked the user has the chance to observe the item during 1 minute. Otherwise the user will need to chase the object.

Where will appear the object
Floating in the air

It can appear floating in front of user; attached to an horizontal surface or attached to a vertical surface.

Reset quantity when segment changes
When the user changes segment, when a challenge changes segment or when staff changes segment the stock will be restablished

Save **Cancel**

Campos / Opciones

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Object name	Texto	Nombre visible mostrado a los jugadores	Sí
Object icon	Selector de imagen (Galería)	Icono 2D que representa el objeto en el mapa y en el inventario	No
Object Description	Editor de texto enriquecido	Descripción HTML mostrada a los jugadores. Soporta fuentes personalizadas (Pirata, Mayas, Crystal, Christmas) e inserción de imágenes de la galería.	No
Initial Stock	Numérico	Cantidad inicial disponible para cada equipo (por defecto: 3)	Sí
How much distance to walk to obtain	Numérico	Distancia en metros que un jugador debe caminar para activar la recogida del objeto	No
3D Model for augmented reality	Selector de modelo 3D	Selecciona un modelo de la Galería 3D. El selector carga los modelos disponibles automáticamente.	No
Allow user to observe collected item	Casilla de verificación	Cuando está activado, los jugadores pueden inspeccionar el modelo 3D durante hasta 1 minuto después de recogerlo. Cuando está desactivado, los jugadores deben perseguir el objeto para recogerlo.	No
Where will appear the object	Desplegable	Controla cómo aparece el objeto en la vista de RA: Floating in the air (0), Horizontal surface (1), Vertical surface (2)	No
Reset quantity when segment changes	Casilla de verificación	Restablece el stock del objeto a su valor inicial cuando cambia el segmento activo	No

Acciones

Acción	Descripción
Save	Crea o actualiza el objeto y vuelve a la pestaña Objects / Gadgets
Cancel	Descarta los cambios y vuelve a la lista

Cómo funcionan los objetos 3D en el mapa

Colocación

Los objetos no tienen sus propias coordenadas de mapa. Su posición se hereda de los retos a los que están vinculados. Cada reto tiene coordenadas de latitud/longitud, y el objeto aparece en la ubicación de ese reto.

Presentación en RA

La configuración “Where will appear the object” controla el modo de renderizado en RA:

Valor	Modo	Descripción
0	Floating in the air	El modelo 3D flota a la altura de los ojos, visible cuando el jugador mira a su alrededor a través de la cámara
1	Horizontal surface	El modelo se ancla a una superficie horizontal detectada (suelo, mesa)
2	Vertical surface	El modelo se ancla a una pared vertical o superficie vertical detectada

Flujo de recolección

1. El jugador se acerca a la ubicación del reto (detección de proximidad basada en GPS)
2. El modelo 3D se hace visible a través de la cámara del dispositivo (si hay un modelo 3D asignado)
3. Si se ha configurado la “distancia a caminar”, el jugador debe recorrer los metros especificados para activar la recogida
4. El objeto se añade al inventario del equipo
5. Si “observe” está activado, el jugador puede inspeccionar el modelo 3D después de recogerlo

Sistema de stock

- Cada equipo recibe `Initial Stock` copias cuando comienza el evento
- Completar retos puede otorgar copias adicionales
- El stock se restablece a `Initial Stock` cuando cambian los segmentos (si la casilla de restablecimiento está activada)
- Reiniciar un evento restablece todos los inventarios de equipos

Comportamiento y reglas

- **Los objetos comparten almacenamiento con los gadgets.** Tanto objetos como gadgets se almacenan en la misma tabla de base de datos, diferenciados por un campo de tipo. Los objetos siempre están marcados como colecciónables (pueden ser recogidos).
- **El modelo 3D es opcional.** Un objeto puede funcionar sin un modelo 3D — sigue apareciendo en el mapa y puede ser recogido, pero sin la visualización de RA.

PELIGRO

Crear, editar y eliminar objetos está bloqueado mientras el evento está activo. Realiza todos los cambios antes de [iniciar el evento](#).

- **Protección contra eliminación.** Los objetos vinculados a [retos](#) no pueden eliminarse. La página de confirmación muestra cuántos retos referencian el objeto y oculta el botón Delete si el conteo es > 0.

NOTA

La tabla de objetos está oculta para eventos Quiz/Indoor — solo los [gadgets](#) son relevantes en interiores.

- **Carga de modelos 3D.** El selector de modelos carga los modelos 3D disponibles de la biblioteca de la Galería 3D.

Subir archivos de RA (Metaio)

Obsoleto. Metaio fue adquirido por Apple en 2015 y discontinuado. Este mecanismo de subida todavía funciona pero es legacy. Para funcionalidades modernas de realidad aumentada, usa [Escenas de RA](#) con la biblioteca de modelos [Galería 3D](#) en su lugar.

Qué hace

La subida de paquetes de RA Metaio permite adjuntar un paquete de contenido de realidad aumentada pre-construido a un evento. Esta es una funcionalidad legacy de la plataforma de RA Metaio (adquirida por Apple en 2015). El paquete subido contiene definiciones de marcadores, contenido 3D y configuración de seguimiento que la app móvil usa para ofrecer experiencias de RA durante el juego.

Requisitos

- Debes tener sesión activa con el rol `admin` o `agencia`
- Debe existir un evento (la subida es parte de la [pestaña Documents](#) en la página de edición del evento)
- El evento no debe ser un evento MooveGo (MooveGo usa un pipeline de RA diferente)

Cómo acceder

Lista de eventos → clic en el nombre del evento → pestaña **Documents** → sección “Augmented Reality Package (Metaio)”

Pestaña Documents

The screenshot shows the Moove80 event editing interface. At the top, there's a navigation bar with links for Home, Events, and Gallery. On the right side of the header, there's a dropdown for 'xavi guardia' and other user-related icons. Below the header, the main content area has a title 'Edit Event Team building Ali ali'. A horizontal menu bar contains links for Event, Logo, Alliances, Teams, Challenges, Routes, Objects / Gadgets, Segments, Custom Map, and Documents. The 'Documents' tab is currently active. Under the 'Documents' section, there are two main categories: 'Document for teams' and 'Document for staff'. Each category has a 'Choose file' input field where 'No file chosen' is displayed, and a green 'Upload briefing PDF' button.

Campos / Opciones

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
AR Package file	Subida de archivo	Un archivo ZIP conteniendo el paquete de contenido de RA Metaio (<code>augmented.zip</code>)	No

Acciones

Acción	Descripción
Send (subir)	Sube el archivo seleccionado como el paquete de RA Metaio del evento
Delete	Elimina el paquete de RA subido y limpia los metadatos de superposición

Comportamiento y reglas

- **Nombre de archivo fijo.** Independientemente del nombre original del archivo subido, el archivo se almacena como `augmented.zip` en el directorio de archivos del evento (`Imagenes/{eventoid}/augmented.zip`).

⚠ PELIGRO

No se realiza validación del archivo. El servidor acepta cualquier archivo sin verificar formato o contenido. Asegúrate de subir un paquete de RA Metaio válido para evitar errores en tiempo de ejecución en los dispositivos móviles.

- **Sin límite de tamaño de archivo** en el código de la aplicación. Se aplican los límites del servidor (tamaño de petición IIS, timeout).
- **Un paquete por evento.** Subir un nuevo paquete reemplaza al anterior.
- **Metadatos de superposición.** El paquete de RA funciona junto con los datos de posicionamiento de superposición almacenados en el registro del evento. Estos metadatos definen las coordenadas y escala del marcador para el seguimiento de RA.
- **Exclusión de MooveGo.** La sección de Metaio solo se muestra para eventos que no son MooveGo. Los eventos MooveGo usan un pipeline de RA diferente.

ⓘ NOTA

Metaio fue adquirido por Apple en 2015 y discontinuado como producto independiente. Este mecanismo de subida sigue siendo funcional pero representa una integración legacy. Para funcionalidades modernas de realidad aumentada, usa el sistema de [Escenas de RA](#) con modelos de [Galería 3D](#) en su lugar.

Acciones de subida relacionadas en la pestaña Documents

La pestaña Documents contiene otras dos secciones de subida junto al paquete Metaio:

Sección	Tipo de archivo	Tamaño máx.	Propósito
Document for Teams	PDF	3 MB	Documento informativo para los participantes del evento
Document for Staff	PDF	3 MB	Documento interno para el staff de organización
AR Package (Metaio)	ZIP	Sin límite	Paquete de contenido de realidad aumentada

Almacenamiento de archivos

Todos los archivos adjuntos al evento se almacenan en el mismo directorio:

Imagenes/{eventoid}/	
● augmented.zip	Paquete de RA Metaio (esta funcionalidad)
● overlay.png	Imagen de marcador/superposición
● briefing.pdf	Documento informativo para equipos
● briefingstaff.pdf	Documento informativo para staff
● track.gpx	Archivo de track GPS
● logo.png	Logo del evento
● customlogo.png	Logo de branding personalizado

Cuenta y configuración — Referencia de campos

Configuración a nivel de cuenta para tu empresa: información fiscal, configuración de correo electrónico y gestión de usuarios.

Dónde: Desplegable de usuario (arriba a la derecha) → **My Data** o **Mail Settings**

My Data

My Data contiene cinco pestañas: Home, My Account, Customer, Payments y Users.

Pestaña Home

Muestra tu nombre de usuario y nombre de empresa. Proporciona navegación hacia todas las demás pestañas.

Pestaña My Account

Acción	Descripción
Tax Information	Abre el formulario de datos fiscales para ver o editar los datos fiscales de la empresa

Pestaña Customer

Muestra una tabla de todas las transacciones de créditos de la empresa.

Columna	Descripción
Date	Fecha de la transacción
Concept	Descripción (p. ej., “Event credit replenished”)
Event	Nombre del evento asociado
Amount	Cantidad de créditos (positivo = añadidos, negativo = consumidos)

Acción	Descripción
Redeem Discount Code	Introduce un código promocional para recibir créditos

Pestaña Payments

Muestra el historial de facturas/liquidaciones de la empresa.

Columna	Descripción
Date	Fecha de la liquidación
Status	Si la liquidación ha sido pagada

Pestaña Users

Gestiona los usuarios asociados a la cuenta de tu empresa.

Campo	Tipo	Descripción	Restricciones
Name	Texto	Nombre de usuario a asociar con esta empresa	Obligatorio

Datos fiscales

Dónde: Desplegable de usuario → My Data → pestaña My Account → botón **Tax Information**

Información fiscal y de contacto para efectos de facturación.

Campo	Tipo	Descripción	Restricciones
CIF	Texto	Número de identificación fiscal de la empresa	Opcional
Nombre	Texto	Razón social de la empresa	Opcional
Dirección	Texto	Dirección postal	Opcional
Población	Texto	Ciudad / localidad	Opcional
País	Texto	País	Opcional
Teléfono	Texto	Número de teléfono	Opcional
Organiza	Casilla de verificación	La empresa organiza eventos	Opcional
Alquila	Casilla de verificación	La empresa alquila equipamiento	Opcional

ⓘ NOTA

Todos los campos son opcionales. El formulario crea automáticamente un registro con valores de marcador de posición en el primer acceso. Unos datos fiscales precisos son importantes para la facturación de ventas.

Configuración de correo

Dónde: Desplegable de usuario → **Mail Settings**

Configura un servidor SMTP personalizado para el envío de correos electrónicos desde la plataforma.

Campo	Tipo	Descripción	Restricciones
SMTP server address	Texto	Nombre de host del servidor SMTP	Obligatorio. P. ej., <code>smtp.gmail.com</code>
Port	Número	Puerto del servidor SMTP	Obligatorio. P. ej., 587 para TLS, 465 para SSL
User name	Texto	Nombre de usuario de autenticación SMTP	Obligatorio
Password	Contraseña	Contraseña del servidor SMTP (almacenada cifrada)	Obligatorio
From	Texto	Dirección de correo del remitente en los correos salientes	Obligatorio
Send test mail to address	Email	Dirección para el correo de verificación	Opcional

Acción	Descripción
Save	Guarda la configuración SMTP
Back	Vuelve sin guardar

CONSEJO

Utiliza siempre el campo “Send test mail to address” para verificar tu configuración SMTP antes de guardar.

NOTA

Esta configuración es por empresa. Los cambios afectan a todos los correos enviados por la plataforma para tu empresa, incluyendo notificaciones y entrega de resultados.

Ver también

- [Cómo configurar el correo \(SMTP\)](#)

- [Cómo cambiar tu contraseña](#)
- [Cómo gestionar créditos](#)

Pantallas públicas — Referencia de campos

Moove80 proporciona tres páginas de visualización pública para pantallas de locales (proyectores, TVs). Estas páginas no requieren inicio de sesión — cualquier persona con la URL puede verlas.

Panel de control

Un marcador en vivo personalizable diseñado para proyección en locales.

Cómo acceder: Comparte la URL del panel de control de tu evento. La URL está disponible desde la interfaz de administración.

El panel de control renderiza una visualización basada en plantillas HTML/CSS/JS subidas. Puedes subir paquetes de visualización personalizados para personalizar el marcador según la marca de tu cliente.

La visualización consulta automáticamente al servidor para comprobar si la puntuación está suspendida:

- Cuando la puntuación está activa, el marcador muestra clasificaciones en vivo.
 - Cuando la puntuación está suspendida, el marcador se oculta (los resultados siguen acumulándose en segundo plano).
-

Resultados públicos

Una tabla completa de resultados visible para cualquier persona sin inicio de sesión.

Cómo acceder: Comparte la URL de resultados públicos de tu evento.

Columna	Descripción
Team	Nombre del equipo
Date	Marca de tiempo del evento de puntuación
Type of Challenge	Tipo de reto
Correct Answer	Respuesta esperada (para retos de quiz)
Answer	La respuesta enviada por el equipo
Picture	Miniatura de la foto enviada
Name	Nombre del reto
Points	Puntos otorgados
Extra points	Puntos de bonificación

La página incluye filtro de búsqueda y un enlace para generar el informe completo.

Puntuación de alianzas

Cuando existen alianzas, las puntuaciones se agregan: `Suma(puntos del equipo) / Número de miembros de la alianza`. Esto evita que las alianzas más grandes ganen automáticamente.

Pase de fotos

Una visualización cíclica de fotos enviadas por los equipos durante los retos.

Cómo acceder: Lista de eventos → desplegable de fila → **Photo slideshow**

Diseñado para proyección en pantallas del local durante o después de un evento. Cicla automáticamente entre las fotos enviadas.

Suspender puntuación

Oculta temporalmente el marcador de todas las pantallas públicas sin detener el evento.

Acción	Descripción
Suspend	Oculta las clasificaciones de todas las pantallas públicas
Resume	Muestra las clasificaciones de nuevo

Los resultados siguen acumulándose normalmente mientras la puntuación está suspendida.
Úsalo para:

- Pausar el marcador antes de una ceremonia de revelación final
- Ocultar resultados parciales mientras los jueces puntuán retos subjetivos

Reglas y advertencias

PELIGRO

Las páginas de pantallas públicas no requieren autenticación. Cualquier persona con la URL puede verlas. Comparte estas URLs intencionadamente — por ejemplo, proyecta el marcador en el local.

CONSEJO

Usa **Suspend Scoring** para ocultar el marcador antes de la revelación final, luego reanuda para mostrar las clasificaciones finales.

Ver también

- [Tutorial: Resultados y exportación](#)
- [Referencia de control en vivo](#)
- [Referencia de resultados](#)

04

Flujos

Procesos de extremo a extremo: ejecución de eventos,
ciclo comercial, resultados y seguimiento.

Flujo 1 — Crear un evento completo

Qué cubre este flujo

Sigue estos pasos para ir de cero a un evento completamente configurado en Moove80. Este flujo conecta cada pestaña de configuración de evento en una narrativa única: crear el evento, configurar sus opciones, añadir equipos, construir retos, definir rutas y verificar la configuración antes de ponerlo en marcha.

Prerrequisitos

- Una cuenta de Moove80 con rol `admin` o `agencia`
- Al menos una cuenta de empresa asociada a tu usuario
- Contenido de retos preparado (preguntas, fotos, coordenadas GPS)

Paso a paso

Paso 1 — Crear el evento

Navega a: Lista de eventos → haz clic en **New**

Name / Location	Date	Actions	Results	Buy
JTI BARCELONA Barcelona (Spain) active	2026-02-10	Elements	Start	
JTI BARCELONA- Copy(2/10/2026 8:58 PM) Barcelona (Spain) active	2021-12-10	Elements	Start	
JTI BARCELONA- Copy(2/10/2026 9:00 PM) Barcelona (Spain) active	2021-12-10	Elements	Start	

Rellena los campos básicos del evento:

Campo	Qué introducir
Name	El nombre visible del evento (visible para los participantes)
Duration	Número de días que la ventana del evento permanece abierta (por defecto: 15, mínimo: 3)
Map location	Haz clic en el mapa para colocar un pin en el centro del evento
Theme	Tema visual para la app de los participantes

Haz clic en **Save** para crear el registro del evento. Se redirige a la página de edición del evento con las 10 pestañas.

Consulta: [Resumen de eventos](#) para la referencia completa de campos

Paso 2 — Configurar la pestaña Event (datos generales)

Pestaña: Event (primera pestaña, seleccionada por defecto)

The screenshot shows the 'Edit Event JTI BARCELONA' interface. The 'Event' tab is active. The 'Name' field contains 'JTI BARCELONA'. The 'Number of teams' field is set to 14. The 'Duration of game in days' field is set to 3. A large map of Barcelona is centered on the Gothic Quarter, showing various landmarks and pins. Below the map, there are several configuration options: 'Allow players to click over map icons to activate challenges' (unchecked), 'Don't allow users to switch segment' (unchecked), 'Enable custom point labeling' (unchecked), 'Display rankings exclusively for the active segment' (unchecked), 'Hide chat icon on app' (unchecked), and a dropdown for 'Select a theme to change event visuals, sounds, and style' currently set to 'Default'. At the bottom, there are 'Save', 'Cancel', and 'Export' buttons.

Revisa y configura las opciones de juego:

Opción	Efecto	¿Premium?
Allow players to click map icons to activate challenges	Si está desactivado, los equipos deben llegar físicamente a las ubicaciones GPS	No
Don't allow users to switch segment	Bloquea a los equipos en su segmento asignado	Sí
Enable custom point labeling	Permite texto personalizado en los pinos de retos	No
Display rankings exclusively for the active segment	Oculta la clasificación global	Sí
Hide chat icon on app	Elimina el chat de equipo en la app	Sí

Haz clic en **Save** después de configurar.

Consulta: [Evento — Datos generales para la referencia completa de campos](#)

Paso 3 — Subir logo y branding (opcional)

Pestaña: Logo

The screenshot shows the 'Edit Event JTI BARCELONA' interface. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Events', and 'Gallery'. On the right, there's a user profile for 'xavi guardia'. Below the navigation, there are tabs for 'Event', 'Logo', 'Alliances', 'Teams', 'Challenges', 'Routes', 'Objects / Gadgets', 'Segments', 'Custom Map', and 'Documents'. The 'Logo' tab is currently selected. The main content area has two sections: 'Event logo' and 'Custom logo'. Each section contains a placeholder image of a cartoon rabbit holding a sign that says 'Golf & Tennis ACME Products'. Below each image is a 'File' input field with 'Choose File' and 'No file chosen' options, and a green 'Send Logo' button.

Sube dos imágenes:

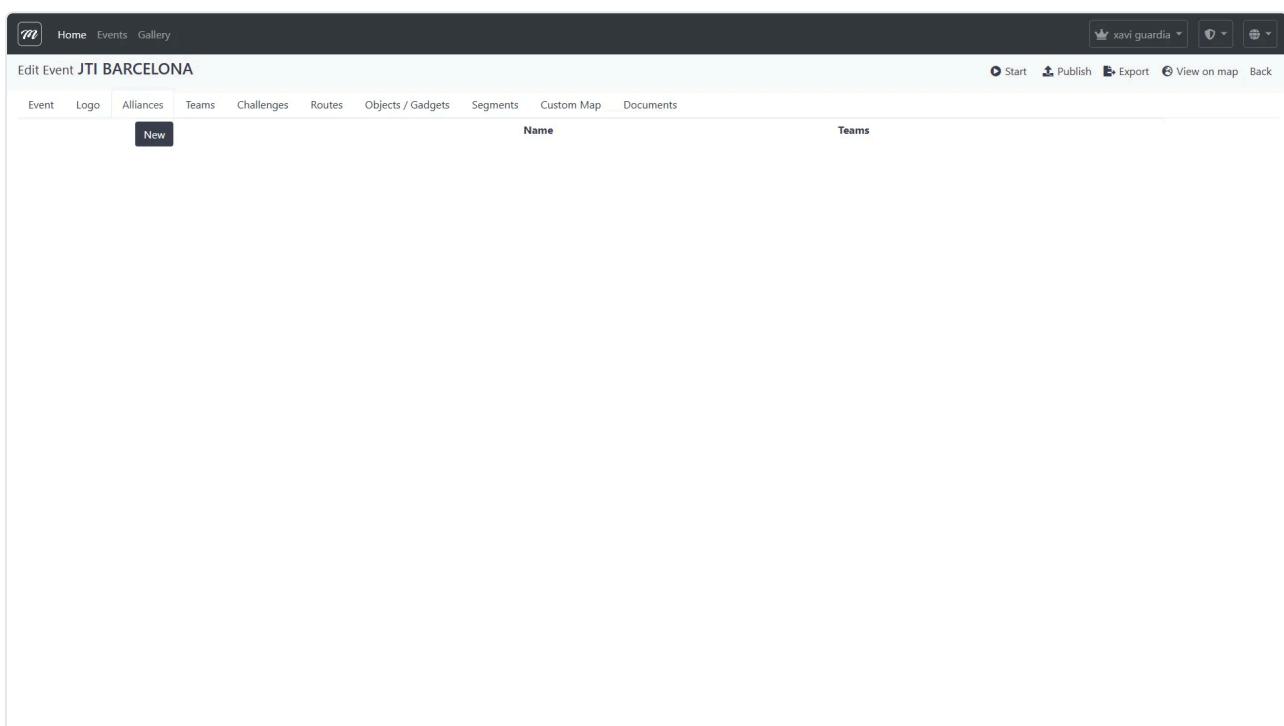
- **Logo del evento** — 512 x 512 px. Aparece en la cabecera de la app y la pantalla de selección de evento.
- **Logo de barra inferior** — 211 x 70 px. Aparece en la barra de navegación de la app durante el juego.

Omite este paso si el branding predeterminado es aceptable.

Consulta: [Evento — Logo](#) para especificaciones de subida

Paso 4 — Crear alianzas (opcional)

Pestaña: Alliances



Las alianzas agrupan equipos en facciones cooperativas. Las puntuaciones se promedian entre los miembros de la alianza para que las alianzas más grandes no ganen automáticamente.

CONSEJO

Omite este paso para competición directa entre equipos. Las alianzas solo son necesarias cuando quieras puntuación cooperativa basada en facciones.

Si es necesario:

1. Haz clic en **New**
2. Introduce el nombre de la alianza

3. Guarda — los equipos se asignan a alianzas en el paso 5

Consulta: Evento — Alianzas para la mecánica de alianzas

Paso 5 — Añadir equipos

Pestaña: Teams

New	Number	Name	e-mail Address	Alliance	Route	Staff	Picture of the team	Details
	14	131		N/A	N/A			
	15	132		N/A	N/A			
	1	1		N/A	1			<ul style="list-style-type: none"> 12/10/2021 8:55:06 AM Id dispositivo: D7EA8EF9-B82E-4B26-B37F-23779300B60D Unassign device
	2	2		N/A	2			
	3	3		N/A	3			
	4	4		N/A	4			
	6	6		N/A	6			
	7	7		N/A	7			
	8	8		N/A	8			
	9	9		N/A	9			

Para cada equipo:

1. Haz clic en **New**

2. Rellena: Name, Number, asignación de ruta (o déjalo vacío por ahora), segmento inicial, alianza

3. Opcionalmente sube una foto de equipo y establece un correo electrónico para reenvío de mensajes

4. Guarda

CONSEJO

Haz clic en **Import** para subir equipos desde un archivo CSV en lugar de crearlos uno por uno.

Después de crear todos los equipos, usa la sub-pestaña **QR Code** para generar códigos de activación, y **Export Text Elements** para exportar datos de equipos para campañas de correo electrónico.

The screenshot shows the 'Edit Team10' page. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Events', and 'Gallery'. On the right, there's a user profile 'xavi guardia' and a 'Back' button. The main form has fields for 'Name' (containing '10'), 'Number' (containing '10'), 'Route' (containing '10'), 'Initial Segment' (set to 'None'), 'Alliance' (set to 'None'), and 'Available Segments' (a dropdown menu). Below these, there's a note about team segments and a checkbox for 'This team is Organization Staff'. There's also a field for 'Forward messages for this team to this email address' with an empty input field. At the bottom, there's a 'Picture of the team' section with a 'Choose File' button (showing 'No file chosen') and a small icon of three people. Finally, there are 'Save' and 'Cancel' buttons.

Consulta: [Evento — Equipos](#) para la referencia completa

Paso 6 — Crear retos

Pestaña: Challenges

The screenshot shows the 'Edit Event JTI BARCELONA' screen in the Moove80 software. The 'Questions' tab is active. There are 36 questions listed, each with a title, points, and a list of possible answers. Some answers are marked as correct with a checkmark. The interface includes a search bar, a toolbar with various icons, and navigation buttons at the bottom.

Name	Question and possible answers	Points
BCN22 10 pts.	WHICH MYTHOLOGICAL ANIMAL DIES ON THE WALLS OF "PALAU DE LA GENERALITAT"? a) GEKO ✓ b) DRAGON c) SANT JORDI d) GOS D'ATURA	10
BCN1 10 pts.	There are some round objects in the shop related to alcohol. Do you know the name of the drink? a) Moscatel b) Gin ✓ c) Cava d) Champagne	10
BCN2 10 pts.	How many windows with semi-circular arches are there? a) 34 b) 35 c) 29 ✓ d) 33	10
BCN3 10 pts.	Who is sitting in the square? a) Manolo García ✓ b) Angel Guimera c) Josep Oriol d) Pau Casals	10
BCN4 10 pts.	How many orange trees can you count in the courtyard? a) 22 b) 19 ✓ c) 20 d) 18	10
BCN5 10 pts.	Who is the eternal flame dedicated to? a) F.C. Barcelona ✓ b) Catalans 1714 c) Bourbons 1714 d) Catalans 1936	10
BCN6 10 pts.	You can't get in the cloister, but, can you tell us who is buried there? a) Miguel Cervantes b) Jordi Pujol ✓ c) Ramon Balcells d) Lluís Companys	10
BCN7 10 pts.	What is Madonna's name? a) Louise Veronica Ciccone ✓ b) María Cervelló c) Montserrat d) La Pietà	10
BCN8 10 pts.	The price of the most expensive boots in the window is... ✓ a) Between 600 & 640€ b) More than 1200€ c) 420€ d) 89€	10
BCN9 10 pts.	What is a "Chapela"? a) Chapel b) Shrine c) Hat ✓ d) Basque hat	10

Showing 1 to 10 of 36 entries

Para cada reto:

1. Haz clic en **New**
2. Selecciona el tipo de reto de los 14 tipos disponibles (Questions, Photo, Puzzle, Hints, etc.)
3. Rellena: nombre, texto de la pregunta, puntos, respuesta correcta, coordenadas GPS
4. Para retos de foto/vídeo: establece el modo de puntuación (automático o manual)
5. Guarda

CONSEJO

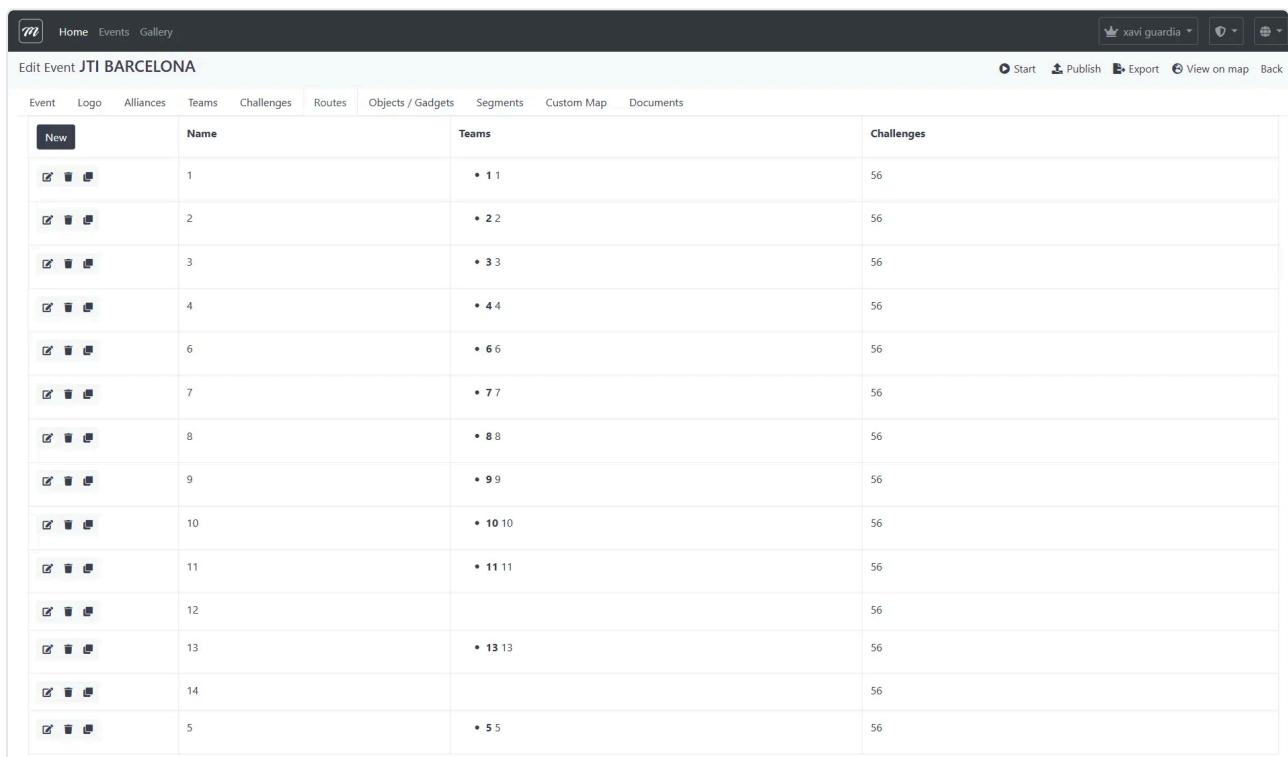
Haz clic en **Import Challenges from other events** para copiar retos de un evento anterior, ahorrando tiempo significativo de configuración.

El sidebar izquierdo muestra un conteo por tipo de reto — úsalo para verificar la mezcla de contenido.

Consulta: [Evento — Retos](#) para la referencia de campos por tipo

Paso 7 — Crear rutas

Pestaña: Routes



Event	Logo	Alliances	Teams	Challenges	Routes	Objects / Gadgets	Segments	Custom Map	Documents	
New										
	1		• 1 1							56
	2		• 2 2							56
	3		• 3 3							56
	4		• 4 4							56
	6		• 6 6							56
	7		• 7 7							56
	8		• 8 8							56
	9		• 9 9							56
	10		• 10 10							56
	11		• 11 11							56
	12									56
	13		• 13 13							56
	14									56
	5		• 5 5							56

Las [rutas](#) definen el **orden** en que cada equipo encuentra los [retos](#). Diferentes rutas para diferentes equipos evitan aglomeraciones en la misma ubicación.

Para cada ruta:

1. Haz clic en **New**
2. Asigna retos a la ruta
3. Ordénalos usando arrastrar y soltar en la página de detalle, o usa **Sort by nearest distance** para ordenación por proximidad geográfica

4. Asigna un equipo a la ruta

The screenshot shows the 'Edit Route' screen for 'Route 1'. At the top, there are tabs for 'Home', 'Events', and 'Gallery', along with a user profile for 'xavi.guardia'. Below the tabs, the route name 'Route 1' is displayed, followed by a 'Name' input field containing '1'. A note below the input field states: 'Hide order indicator on points of interest (won't hide order of challenges set as "strict sequential order")' with a small icon.

The main area is divided into two sections: 'Detail' and 'List'. The 'Detail' section shows a single challenge point labeled '1' with the following details:

- Hints:** HINT SPECIAL RONALDO 60 pts.
- Picture/Video Point:** SPECIAL RONALDO 60 pts.
- Options:** Strict sequential Order, Launch next challenge, Always visible, Never show.
- Delete:** A delete button.

The 'List' section contains four challenge points, each with similar fields:

- Point 2:** Picture/Video Point: SPECIAL BOT 60 pts., Strict sequential Order, Launch next challenge, Always visible, Never show. Delete button.
- Point 3:** Picture/Video Point: HINT SPECIAL BOQUERIA 60 pts., Strict sequential Order, Launch next challenge, Always visible, Never show. Delete button.
- Point 4:** Picture/Video Point: HINT SPECIAL BOQUERIA 60 pts., Strict sequential Order, Launch next challenge, Always visible, Never show. Delete button.
- Point 5:** Picture/Video Point: HINT SPECIAL TAPAS PI 60 pts., Strict sequential Order, Launch next challenge, Always visible, Never show. Delete button.

At the bottom left are 'Save' and 'Cancel' buttons. To the right is a map of Barcelona with challenge points marked as blue dots. The map includes labels for various neighborhoods like Eixample, La Rambla, El Raval, Sant Antoni, and La Barceloneta. There are also icons for 'Sort by nearest element', 'Reverse', and 'Custom Map'.

Cada tarjeta de reto en la ruta tiene controles de visibilidad:

- **Always visible** — el pin del reto se muestra en el mapa desde el inicio
- **Never show** — el reto está oculto hasta que lo activa un reto anterior
- **Launch next challenge** — completar este reto activa automáticamente el siguiente

Consulta: [Evento — Rutas](#) para sub-pestañas de ordenación y mapa

Paso 8 — Configurar objetos y gadgets

Pestaña: Objects / Gadgets

New	Object name	Initial Stock	Challenges ->	> Challenges
<input checked="" type="checkbox"/>	BROKEN SCREEN	10		
<input checked="" type="checkbox"/>	X RAY	10		
<input checked="" type="checkbox"/>	LOVE	10		
<input checked="" type="checkbox"/>	SCARE	10		

Los gadgets son elementos de sabotaje que los equipos pueden enviar a rivales durante el evento. Para cada gadget:

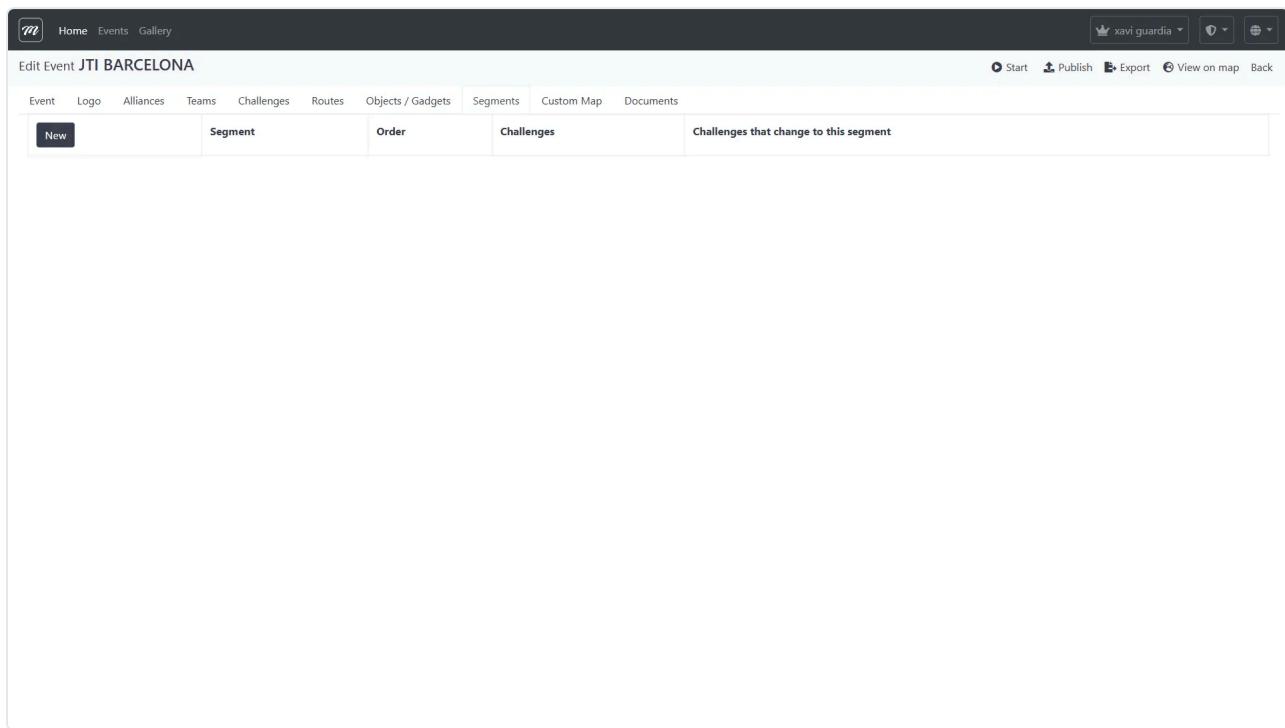
1. Haz clic en **New** (en la sección Gadgets)
2. Selecciona el tipo de efecto (Bomb, Alcohol, X Ray, Scare, Fart, Love, Fireworks, Broken Screen, Inverted Screen, Lock Screen)
3. Establece el stock inicial por equipo (p. ej., 10 usos)
4. Guarda

Los objetos son elementos 3D colecciónables colocados en el mapa. Configúralos de la misma forma si tu evento usa funcionalidades de RA.

Consulta: [Evento — Objetos / Gadgets](#) para los 10 tipos de efecto de gadget

Paso 9 — Añadir segmentos (opcional)

Pestaña: Segments



Los [segmentos](#) dividen el evento en fases. Los equipos progresan al siguiente segmento cuando completan suficientes retos en el actual.

CONSEJO

Omite este paso para eventos de una sola fase donde todos los retos están disponibles desde el inicio.

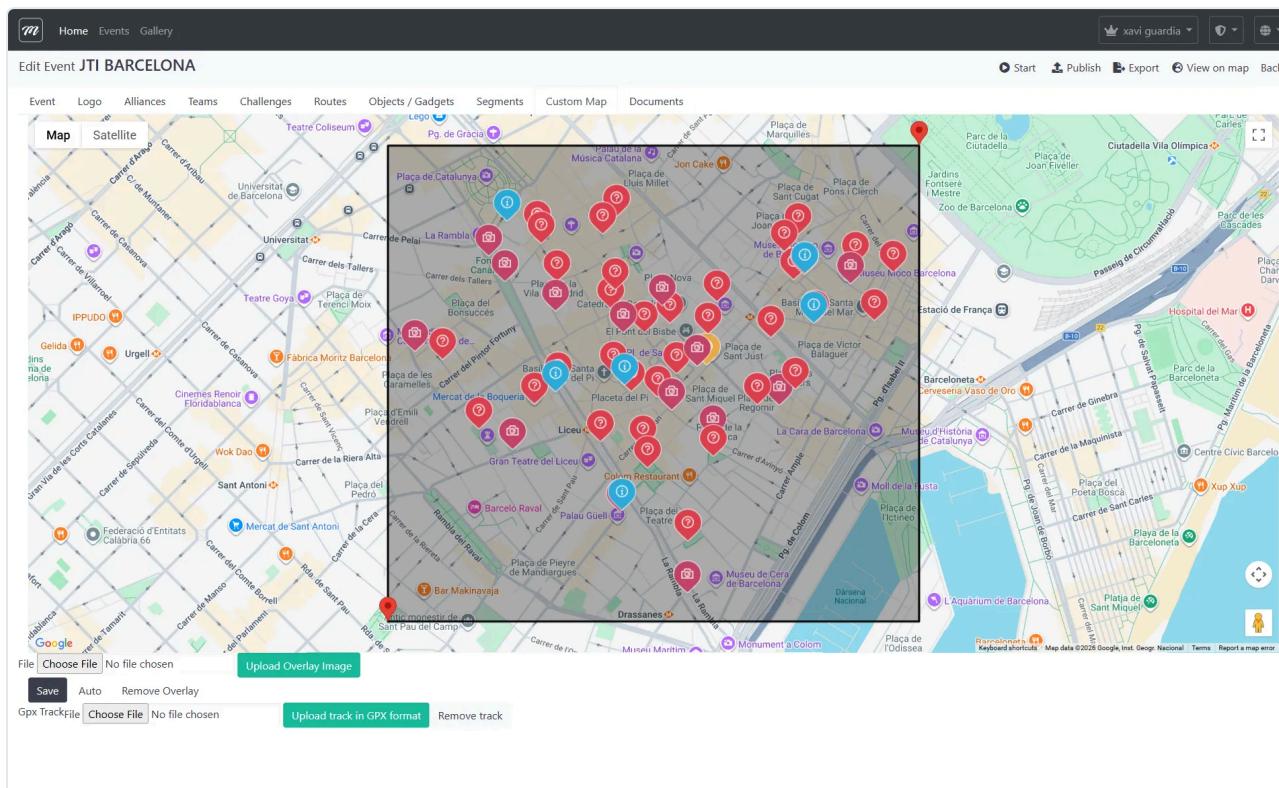
Si es necesario:

1. Haz clic en **New**
2. Establece nombre del segmento, orden y condiciones de desbloqueo
3. Asigna retos a cada segmento

Consulta: [Evento — Segmentos](#) para la mecánica dinámica de segmentos

Paso 10 — Subir un mapa personalizado (opcional)

Pestaña: Custom Map



Sustituye la apariencia estándar de Google Maps con una imagen superpuesta con marca:

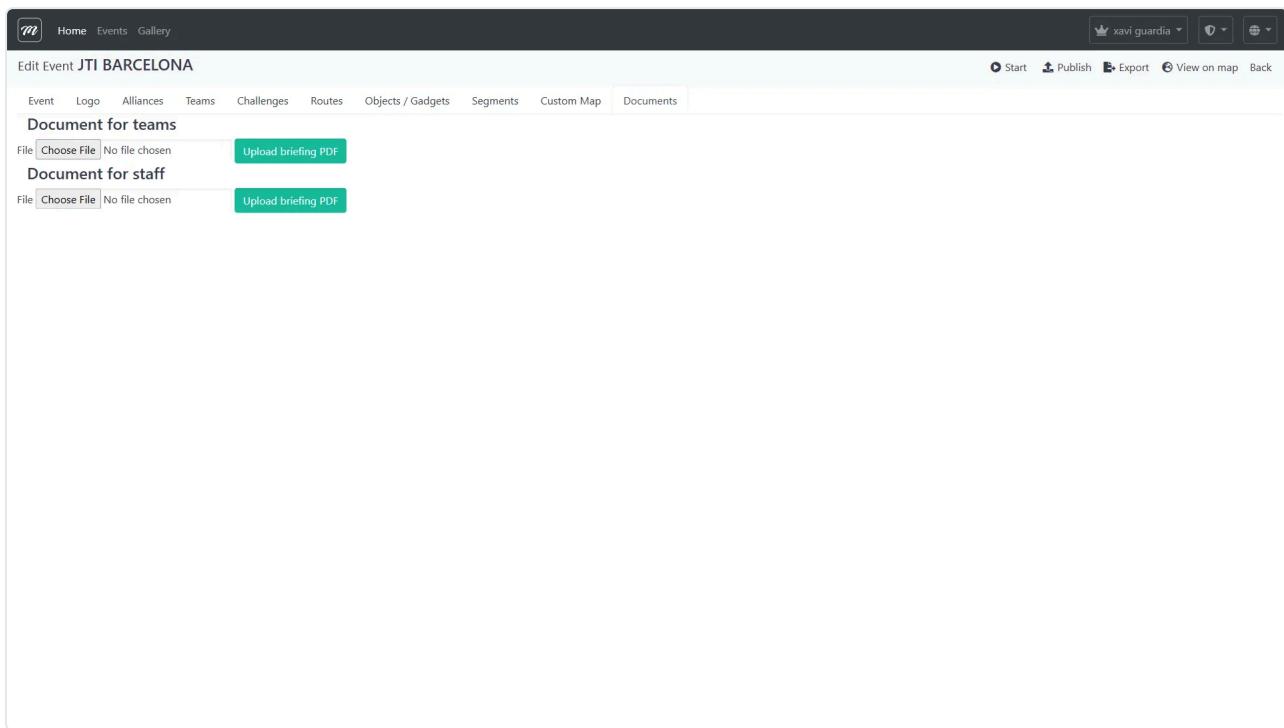
1. Haz clic en **File** para seleccionar una imagen de superposición
2. Haz clic en **Upload Overlay Image** para aplicar
3. Opcionalmente sube un archivo GPX de track para mostrar una ruta de paseo recomendada

La superposición crea una experiencia más atractiva y con marca en la app de los participantes.

Consulta: [Evento – Mapa personalizado](#) para configuración de superposición y GPX

Paso 11 – Adjuntar documentos (opcional)

Pestaña: Documents



Sube archivos complementarios en tres secciones:

- **Teams** — Documentos descargables por los participantes (reglas, mapas, instrucciones)
- **Staff** — Documentos solo para organizadores del evento
- **AR Package** — Paquete de contenido de RA Metaio (formato legacy)

Consulta: [Evento — Documents](#) para gestión de archivos

Paso 12 — Verificar la configuración

Antes de iniciar el evento, revisa:

Comprobación	Dónde mirar
Todos los equipos creados y asignados a rutas	Pestaña Teams — cada equipo tiene una ruta
Todos los retos tienen coordenadas GPS	Pestaña Routes → vista de mapa — todos los pinos están colocados
La ordenación de retos tiene sentido geográfico	Pestaña Routes → Sort by nearest distance
El stock de gadgets es apropiado	Pestaña Objects/Gadgets — verifica stock por equipo
Segmentos configurados correctamente (si se usan)	Pestaña Segments — condiciones de desbloqueo correctas
Mapa personalizado alineado (si se usa)	Pestaña Custom Map — la superposición coincide con las ubicaciones de retos
Logo subido (si tiene marca)	Pestaña Logo — ambas imágenes visibles

Usa la acción **View on map** desde la barra de acciones de edición del evento para ver todos los retos trazados en el mapa.

The screenshot shows the 'View on map' feature in the Moove80 software. On the left, there is a grid of 16 challenge cards, each with a location pin icon, a question count, and a point value. Below each card is a 'Delete' button. On the right is a map of Barcelona with numerous blue and black location pins placed across various landmarks and neighborhoods like La Rambla, El Raval, and Sant Antoni. The map includes street names, landmarks, and a legend at the top. At the bottom left are 'Save' and 'Cancel' buttons.

Challenge ID	Questions	Point Value
1	BCN22	10 pts.
2	BCN1	10 pts.
3	BCN2	10 pts.
4	BCN3	10 pts.
5	BCN4	10 pts.
6	BCN5	10 pts.
7	BCN6	10 pts.
8	BCN7	10 pts.
9	BCN12	10 pts.
10	BCN8	10 pts.
11	BCN9	10 pts.
12	BCN10	10 pts.
13	BCN11	10 pts.
14	BCN6	10 pts.
15	BCN7	10 pts.
16	BCN8	10 pts.

 CONSEJO

Ejecuta primero una demo (ver [Flujo 2 — Iniciar evento](#)) para probar todo antes de consumir créditos.

Flujos relacionados

- [Flujo 2 — Iniciar evento y seguimiento](#) — Qué hacer después de completar la configuración
- [Flujo 3 — Ejecución del evento](#) — Qué ocurre durante el evento en vivo

Flujo 2 — Iniciar evento y seguimiento en vivo

Qué cubre este flujo

Sigue estos pasos para publicar e iniciar un evento, elegir entre los modos demo y real game, y monitorizar equipos en tiempo real a través del panel de seguimiento. Este flujo conecta la configuración del evento (Flujo 1) con la fase de ejecución en vivo.

Prerrequisitos

- Un evento completamente configurado (ver [Flujo 1 – Crear un evento completo](#))
- Equipos creados con asignaciones de ruta
- Retos colocados en el mapa con coordenadas GPS
- Para el modo Real Game: saldo de créditos suficiente en la cuenta de tu empresa

Paso a paso

Paso 1 — Navegar a la lista de eventos

Navega a: Menú de administración → Events

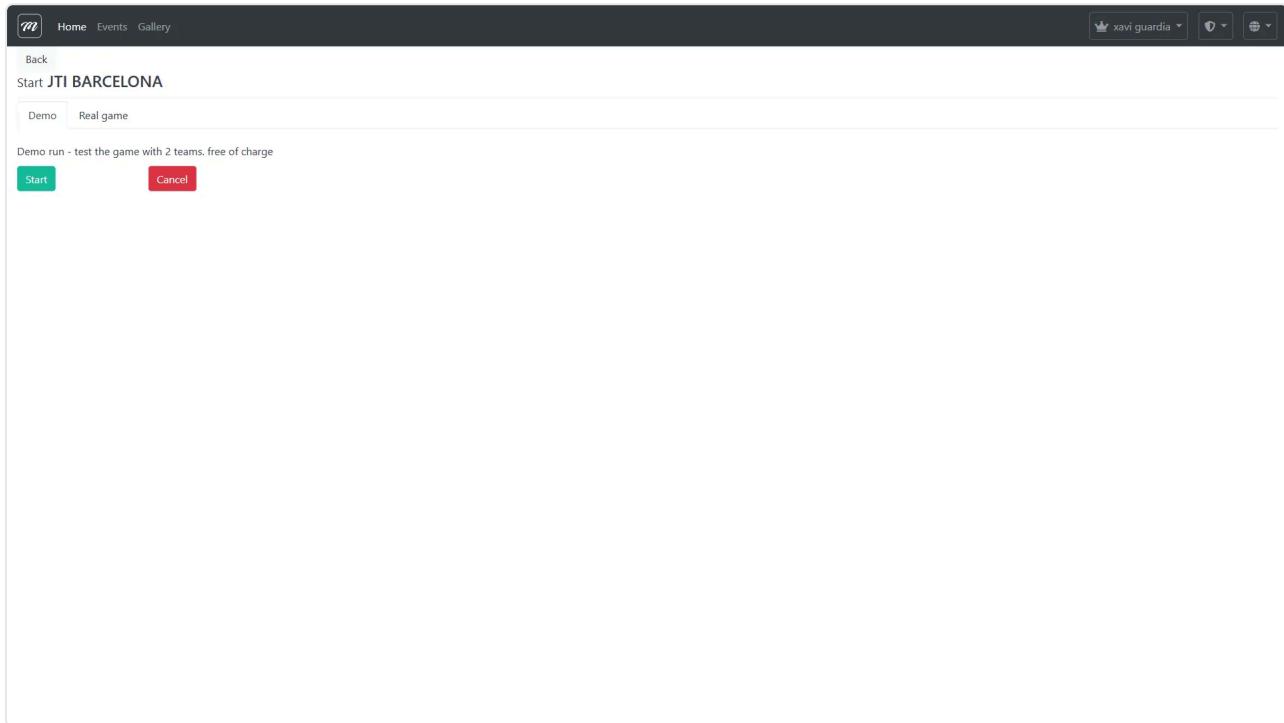
Name / Location	Date	Actions	Results	Buy
JTI BARCELONA Barcelona (Spain) active	2026-02-10	Start		
JTI BARCELONA- Copy(2/10/2026 8:58 PM) Barcelona (Spain) active	2021-12-10	Start		
JTI BARCELONA- Copy(2/10/2026 9:00 PM) Barcelona (Spain) active	2021-12-10	Start		

Busca tu evento en la lista. El botón **Start** (verde, en la columna Actions) es el punto de entrada principal. Alternativamente, abre la página de edición del evento y usa el botón **Start** en la barra de acciones arriba a la derecha.

Consulta: [Evento – Control en vivo](#) para la referencia completa

Paso 2 – Abrir la confirmación previa al inicio

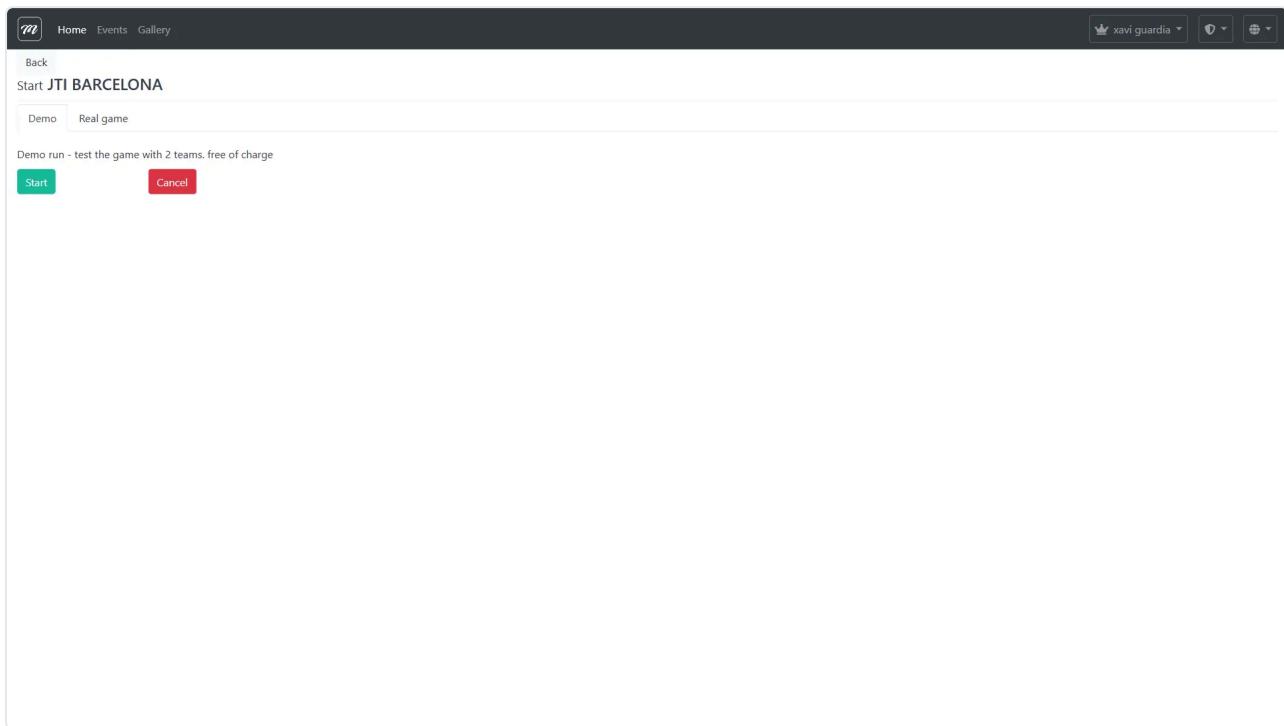
Haz clic en: Botón Start (verde) o Event Edit → barra de acciones → Start



La página de pre-inicio aparece con dos pestañas: **Demo** y **Real Game**. Este es el último punto de control antes de que el evento entre en vivo.

Paso 3 – Elegir modo Demo o Real Game

Opción A: Modo Demo (para pruebas)



- **Coste:** Gratis, ilimitado
- **Límite:** Máximo 2 equipos
- **Usar cuando:** Se prueba la configuración del evento antes de una ejecución real

Haz clic en **Start** bajo la pestaña Demo. No se consumen créditos.

Opción B: Modo Real Game (para eventos en vivo)

The screenshot shows the Moove80 software interface for starting an event. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Events', and 'Gallery'. Below it, a header says 'Start JTI BARCELONA'. The main area has tabs for 'Demo' and 'Real game', with 'Real game' selected. There are two input fields: 'Number of staff teams' set to 0 with a note '(free)' and 'Number of teams' set to 14. To the right, the text 'Credits remaining after' is followed by the value 95953. At the bottom are two buttons: a grey 'Accept sale and play' button and a red 'Cancel' button.

Campo	Descripción
Credit balance	Conteo de créditos actual de tu empresa
Number of staff teams	Equipos de staff (gratis — no consumen créditos)
Number of teams	Equipos jugadores (cada uno consume 1 crédito por dispositivo)
Credits remaining after	Saldo proyectado después de iniciar

Haz clic en **Accept sale and play** para iniciar. Los créditos se deducen inmediatamente.

⚠️ INICIAR DESTRUYE TODOS LOS DATOS PREVIOS

Todos los resultados, posiciones GPS, inventarios de gadgets, mensajes y registros de dispositivos se eliminan permanentemente. No hay deshacer. Exporta todo antes de reiniciar (ver [Flujo 4 – Finalizar](#)).

Paso 4 – El evento arranca — qué ocurre tras las escenas

Cuando haces clic en Start, Moove80 ejecuta esta secuencia:

- 1. Ventana de tiempo establecida** — La fecha de inicio se establece a ahora, la fecha de fin a ahora + días de duración (mínimo 3)

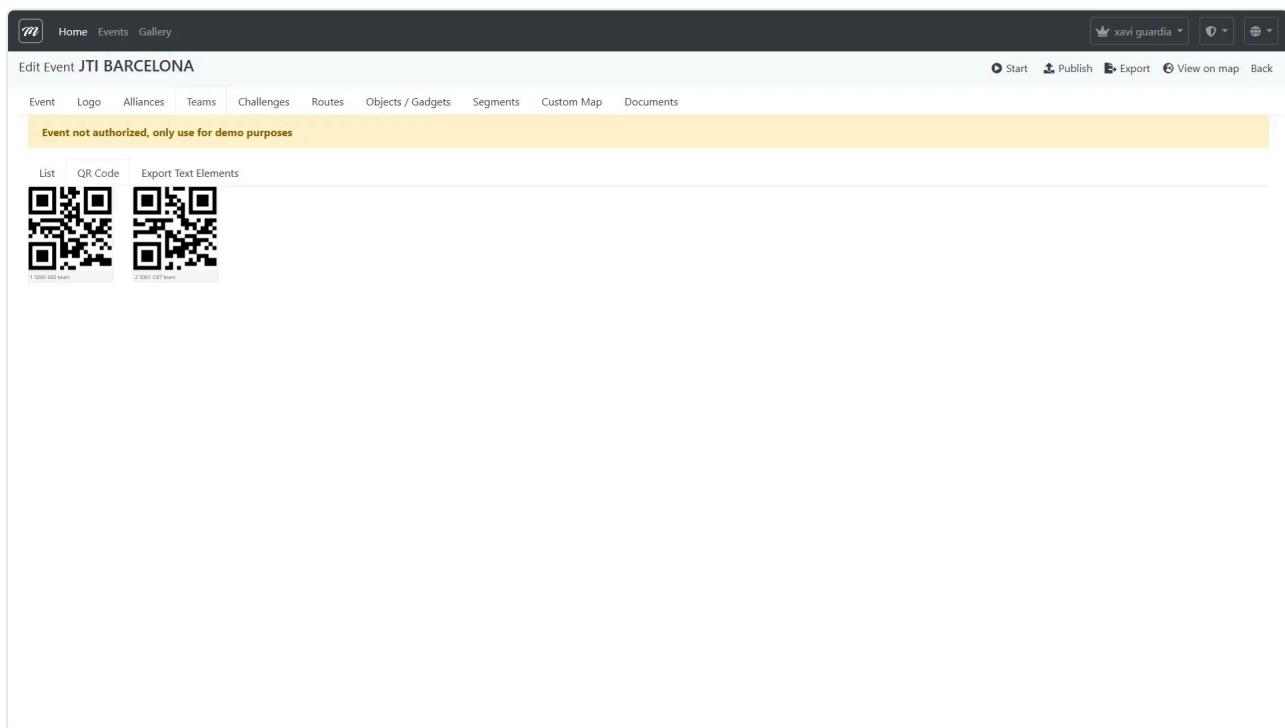
2. **Datos previos eliminados** — Todos los resultados, posiciones, gadgets y mensajes anteriores se eliminan
3. **Gadgets redistribuidos** — Stock nuevo de gadgets asignado a cada equipo
4. **IDs de dispositivo reiniciados** — Los equipos deben re-registrarse vía código QR
5. **ZIP HTML creado** — Contenido del evento empaquetado para uso offline
6. **Sesión de juego creada** — Una nueva sesión de juego rastrea esta ejecución
7. **Contador de ejecuciones incrementado** — El sistema registra el total de inicios

El evento está ahora **en ejecución**. Los equipos pueden conectarse vía la app MooveTeam.

Paso 5 — Distribuir códigos QR a los equipos

Antes de que el evento comience en el local, cada equipo necesita su código QR de activación.

Navega a: Event Edit → pestaña Teams → sub-pestaña **QR Code**



Cada código QR abre la app MooveTeam y carga este evento específico para ese equipo. Imprímelos o muéstralos en un proyector para que los equipos los escaneen.

CONSEJO

Genera los códigos QR antes del día del evento e inclúyelos en los materiales informativos impresos. Escanear en el local puede causar retrasos si la conectividad es deficiente.

Consulta: [Evento – Equipos](#) para detalles de códigos QR y exportación

Paso 6 – Abrir el panel de seguimiento

Navega a: Lista de eventos → desplegable de fila → interfaz de seguimiento

JTI BARCELONA			
Teams 0 / 14			
Filter segments		Filter routes	
A-Z		A-Z	
Total categories	Name	Teams pending	done / total
Questions	BCN2 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN1 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN2 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN1 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN4 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN5 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN6 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN7 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN12 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN8 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN9 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN10 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN11 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN23 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN13 10pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN14 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN15 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN16 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN17 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN18 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 1 ALIEN 1 20 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 2 ALIEN 2 20 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 3 ALIEN 3 20 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 4 ALIEN 4 20 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 5 CELEBRATION 20 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 6 ESMORZONAYA 20 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL PUPPETS 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL MUSIC 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL CAROLINA 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL BOQUERIA 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL TAPAS AR 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN19 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN20 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN24 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN21 10pts (from 17:15 to 19:00hrs).....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL TAPAS PI 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	SPECIAL RONALDO 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL FLAMENCO 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Hints	HINT SPECIAL TAQUERIA 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Hints	HINT SPECIAL RONALDO 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Hints	HINT SPECIAL FLAMENCO 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Hints	HINT SPECIAL TAQUERIA PI 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Hints	HINT SPECIAL BOQUERIA 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Hints	MEETING POINT HARD ROCK CAFE.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN0 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 7 COLON 20 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 8 POLICELMAN 20 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 9 OLDEST 20 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	PHOTO 10 AREVACA 20 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	SPECIAL MUSEU 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	SPECIAL BOT 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Picture/Vid.	SPECIAL CORREUS 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	SPECIAL CERAMICA 60 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN27 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN28 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0
Questions	BCN29 10 pts.....	▶Push ▶Skip	0 / 0

El tracker es la interfaz principal de monitorización. Muestra:

Columna	Qué te indica
Category	Tipo de reto (Questions, Photo, Hints, etc.)
Name	Nombre del reto y valor en puntos
Teams pending	Cuántos equipos aún no han intentado este reto
done / total	Ratio de completado (p. ej., “5 / 14” significa que 5 de 14 equipos lo completaron)

Usa las pestañas en la parte superior para filtrar:

- **Word** — Solo retos basados en texto
 - **Power Scoring** — Interfaz de puntuación manual
 - **All tracker** — Todos los retos (mostrado en la captura)
-

Paso 7 — Monitorizar el progreso de los retos

Total categories	Name	Teams pending	done / total	
Questions	BCN2 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN3 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN4 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN5 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN6 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN7 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN8 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN9 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN10 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN11 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN12 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN13 10pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN14 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN15 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN16 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN17 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN18 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 1 ALIEN 1 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 2 ALIEN 2 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 3 ALIEN 3 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 4 ALIEN 4 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 5 CELEBRATION 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 6 ESMORODIÑA 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL PUPPETS 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL MUSIC 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL CAROLINA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL BOQUERIA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL TAPAS AR 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN19 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN20 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN24 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN21 10pts (from 17:15 to 19:00hrs).	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL TAPAS PI 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	SPECIAL RONALDO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL FLAMENCO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL TAVAS AR 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL RONALDO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL FLAMENCO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL TAVAS PI 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL BOQUERIA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	MEETING POINT HARD ROCK CAFE	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN20 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 7 COLON 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 8 POLICELMAN 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 9 OLDEST 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 10 AREVACA 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	SPECIAL MUSEU 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	SPECIAL BOT 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	SPECIAL CORREUS 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL CERAMICA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN27 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN28 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN29 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>

Observa cómo los ratios de completado se actualizan en tiempo real. Indicadores clave:

- **Todo “0 / N”** — Ningún equipo ha llegado a ningún reto todavía (el evento acaba de empezar, los equipos aún están caminando)
- **Algunos retos en “N / N”** — Todos los equipos completaron esos retos (populares/fáciles)

- **Números grandes de “teams pending”** — Los equipos están atascados o no han llegado a esas ubicaciones

Haz clic en los botones de acción azules de cada fila para ver las respuestas individuales de equipos y puntuarlas manualmente si es necesario.

Paso 8 — Rastrear posiciones de equipos por segmento

Navega a: Seguimiento → Vista de seguimiento por segmentos

Si tu evento usa segmentos (fases del juego), esta vista muestra en qué segmento está actualmente cada equipo. Puedes reasignar manualmente un equipo a un segmento diferente si es necesario — esto envía una notificación a la app móvil del equipo.

Para eventos sin segmentos, esta vista sigue mostrando el estado de los equipos.

Paso 9 — Usar la barra de acciones para operaciones rápidas

La barra de acciones en la parte superior de la página de edición del evento proporciona accesos rápidos durante un evento en vivo:

Acción	Uso durante evento en vivo
Publish	Hacer visible el evento para los jugadores (si no lo está ya)
Start	Re-iniciar (restablece todos los datos — usar con precaución)
Export	Exportar configuración del evento como backup XML
View on map	Ver todas las ubicaciones de retos y posiciones de equipos

Paso 10 — Opcionalmente suspender la puntuación

Si quieres ocultar la clasificación en vivo para una revelación dramática al final:

Usa la acción **Suspend scoring** desde el panel de [Control en vivo](#).

Esto alterna la visibilidad de la clasificación en todas las pantallas públicas (Control Panel, ViewResults). Los resultados siguen acumulándose normalmente — simplemente se ocultan al público.

NOTA

Suspender la puntuación no afecta a la recopilación de datos. Todos los resultados siguen registrándose normalmente entre bastidores.

Para reanudar la visualización de clasificaciones, alterna la acción de suspensión de nuevo.

Casos de uso:

- Crear tensión antes de una ceremonia final
- Ocultar resultados parciales mientras los jueces puntúan manualmente retos subjetivos

Qué ocurre después

El evento está ahora en vivo y en seguimiento. Los equipos están caminando, resolviendo retos y acumulando puntos.

- Para lo que ocurre durante el evento en sí, consulta [Flujo 3 – Ejecución del evento](#)
- Para cómo finalizar el evento y extraer resultados, consulta [Flujo 4 – Finalizar y exportar](#)

Flujos relacionados

- [Flujo 1 – Crear un evento completo](#) – La configuración que precede a este paso
- [Flujo 3 – Ejecución del evento](#) – Qué ocurre durante el evento en vivo
- [Flujo 4 – Finalizar, resultados y exportación](#) – Cómo finalizar el evento y obtener los datos

Flujo 3 – Ejecución del evento

Qué cubre este flujo

Este flujo describe lo que ocurre durante un evento Moove80 en vivo — desde la perspectiva de los participantes (conectarse y resolver retos) y desde tu perspectiva como administrador (monitorización, puntuación y gestión del evento en tiempo real). Cubre la activación de retos, el uso de gadgets, la puntuación y la monitorización del staff.

ⓘ NOTA

Este manual documenta el **back-office** (panel de administración) de Moove80. La app móvil se menciona aquí como contexto, ya que el admin monitoriza lo que los equipos hacen en la app. La app móvil en sí no está dentro del alcance.

Prerrequisitos

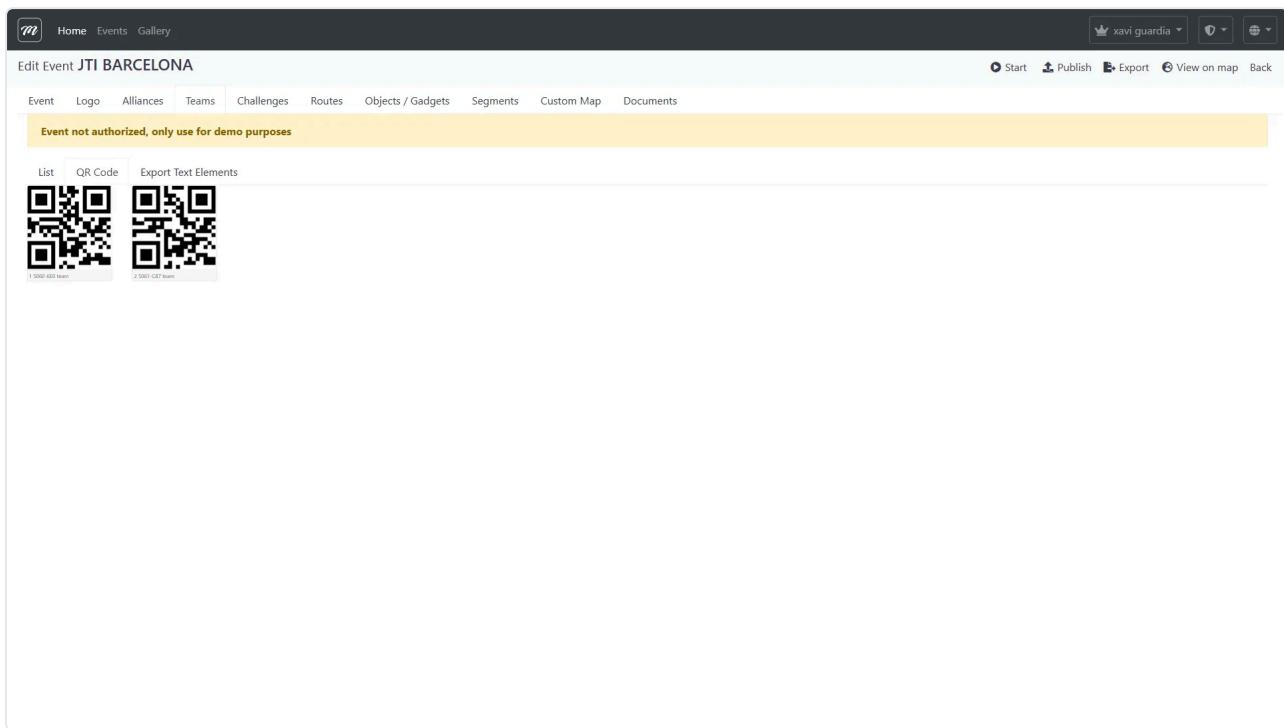
- Evento iniciado (ver [Flujo 2 – Iniciar evento y seguimiento](#))
- Códigos QR distribuidos a los equipos
- Panel de seguimiento abierto en un dispositivo del staff

Paso a paso

Paso 1 – Los equipos se conectan a través de la app móvil

Cada equipo escanea su código QR usando la app MooveTeam (iOS/Android) o un iPad del evento. El código QR:

1. Abre la app MooveTeam
2. Registra el dispositivo con el equipo (vínculo de ID de dispositivo)
3. Descarga el paquete del evento (retos, mapa, recursos)

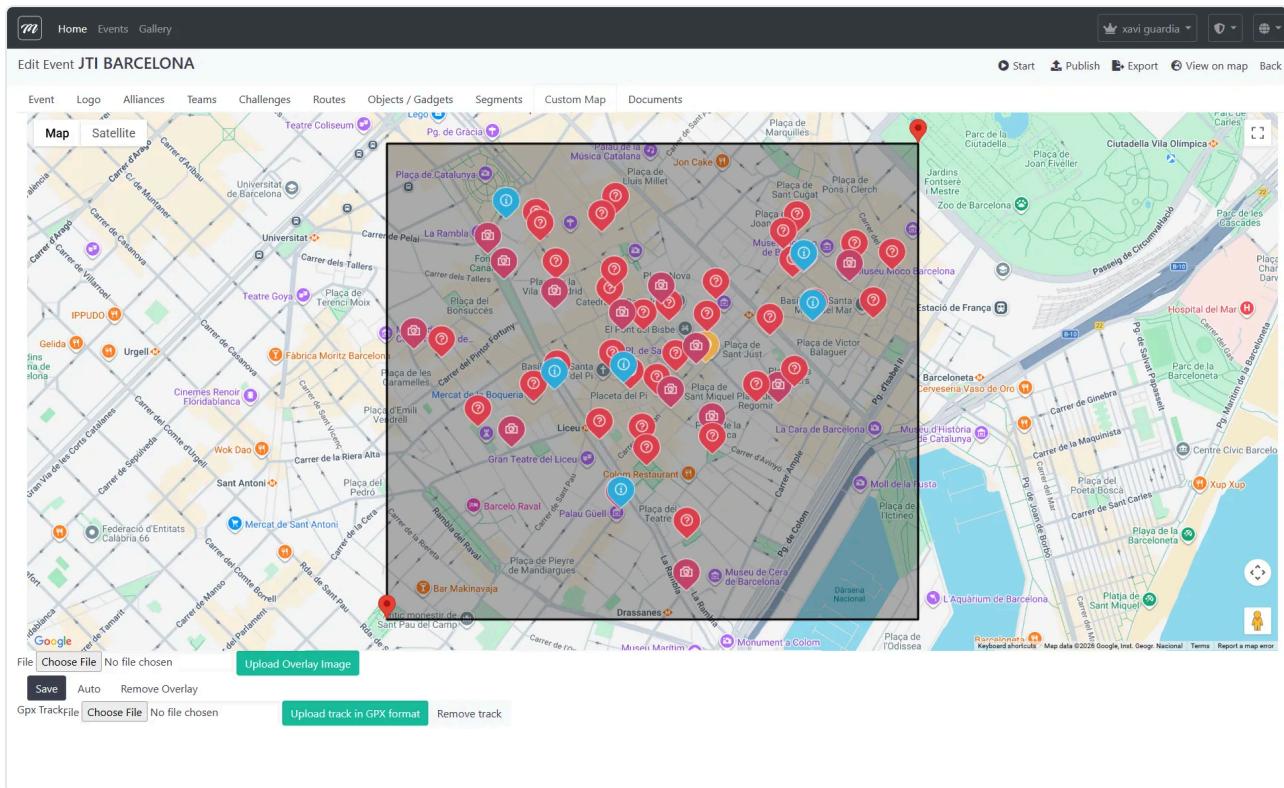


Vista del admin: A medida que los equipos se conectan, sus registros de dispositivo aparecen en el sistema. El panel de seguimiento comienza a recibir posiciones GPS.

Paso 2 — Los equipos ven el mapa del evento

Una vez conectados, los equipos ven el mapa del evento en su dispositivo:

- **Mapa estándar:** Google Maps con pinos de retos
- **Mapa personalizado:** Si se ha configurado (ver [Flujo 1 — Paso 10](#)), una ilustración superpuesta reemplaza el mapa predeterminado



Los pinos de retos son visibles según sus ajustes de visibilidad de ruta:

- **Always visible** — El pin se muestra desde el inicio
- **Sequential** — El pin aparece solo después de completar el reto anterior
- **Never show** — El pin está oculto (activado programáticamente)

Paso 3 — Los retos se activan por proximidad GPS

Cuando un equipo llega físicamente a la ubicación de un reto (activación basada en GPS), el reto se activa en su dispositivo. El tipo de reto determina qué ocurre a continuación:

Tipo de reto	Qué hace el equipo	Cómo se registran los resultados
Questions	Respuesta de opción múltiple	Puntuación automática: correcto/incorrecto + puntos
Photo/Video	Tomar una foto o vídeo	Se envía para puntuación manual (ver paso 6)
Hints	Leer contenido informativo	Sin puntuación – contexto para el siguiente reto
Puzzle	Resolver un puzzle de imagen	Puntuación automática al completar
Guess the Word	Adivinar a partir de pistas de letras	Puntuación automática al completar
Hangman	Juego clásico del ahorcado	Puntuación automática al completar
Find the Pairs	Juego de memoria emparejando cartas	Puntuación automática al completar
Related Words	Juego de asociación de palabras	Puntuación automática al completar
Slot Machine	Girar para emparejar símbolos	Puntuación automática por combinación
AR Shell	Juego de conchas en realidad aumentada	Puntuación automática por selección
Guess the Song	Identificar un fragmento musical	Puntuación automática por respuesta
Robots	Interacción basada en robots	Puntuación automática por interacción
Physical Activity	Movimiento rastreado por GPS	Puntuación automática por datos GPS
Geolocated Video	Ver vídeo en la ubicación	Puntuación automática al completar

ⓘ NOTA

Si “Allow players to click map icons” está desactivado (el valor predeterminado para eventos al aire libre), los equipos **deben** caminar físicamente hasta la ubicación del reto. Esta es la mecánica central de una búsqueda del tesoro GPS.

Paso 4 — Los puntos se acumulan en tiempo real

A medida que los equipos envían respuestas a los retos:

1. El servidor registra cada resultado con: equipo, reto, respuesta, puntos, marca de tiempo, foto
2. Los puntos se calculan inmediatamente (puntuación automática) o se establecen a 0 pendientes de puntuación manual (retos de foto)

3. La clasificación en vivo se actualiza en las pantallas públicas

Vista del admin — Panel de seguimiento:

Total categories	Name	Teams pending	done / total	
Questions	BCN2 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN1 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN2 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN1 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN4 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN5 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN6 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN7 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN12 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN8 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN9 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN10 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN11 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN23 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN13 10pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN14 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN15 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN16 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN17 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN18 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	PHOTO 1 ALIEN 1 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	PHOTO 2 ALIEN 2 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	PHOTO 3 ALIEN 3 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	PHOTO 4 ALIEN 4 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	PHOTO 5 CELEBRATION 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	PHOTO 6 ESPAÑOLETAS 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	SPECIAL PUPPETS 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	SPECIAL MUSIC 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	SPECIAL CAROLINA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	SPECIAL BOQUERIA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	SPECIAL TAPAS AR 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN19 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN20 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN24 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN21 10pts (from 17:15 to 19:00hrs).	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	SPECIAL TAPAS PI 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	SPECIAL RONALDO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	SPECIAL FLAMENCO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Hints	HINT SPECIAL TAVAS AR 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Hints	HINT SPECIAL RONALDO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Hints	HINT SPECIAL FLAMENCO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Hints	HINT SPECIAL TAVAS PI 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Hints	HINT SPECIAL BOQUERIA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Hints	MEETING POINT HARD ROCK CAFE	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN9 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	PHOTO 7 COLON 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	PHOTO 8 POLICELMAN 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	PHOTO 9 OLDEST 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	PHOTO 10 AREVACA 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	SPECIAL MUSEU 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	SPECIAL BOT 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Picture/Vid.	SPECIAL CORREUS 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	SPECIAL CERAMICA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN27 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN28 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail
Questions	BCN29 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	Detail

Observa la columna **done / total**. Cuando una fila de reto muestra “14/14”, todos los equipos lo han completado.

Paso 5 — Los equipos usan gadgets para sabotear a rivales

Durante el evento, los equipos pueden “enviar” gadgets a equipos rivales. El dispositivo del equipo receptor muestra el efecto del gadget.

Gadget	Efecto en el dispositivo del equipo objetivo
Broken Screen	Efecto de pantalla rota (disrupción visual)
X Ray	Revela información del equipo contrario
Love	Animación de corazones distractora
Scare	Animación de susto
Fart	Efecto de sonido y visual
Fireworks	Animación de fuegos artificiales superpuesta
Lock Screen	Bloquea temporalmente la interfaz del dispositivo
Inverted Screen	Invierte la orientación de la pantalla
Bomb	Efecto de animación explosiva
Alcohol	Efecto de distorsión visual

Cada gadget tiene un stock limitado por equipo (configurado en [Flujo 1 — Paso 8](#)). Una vez usado, se consume una unidad de gadget.

ⓘ NOTA

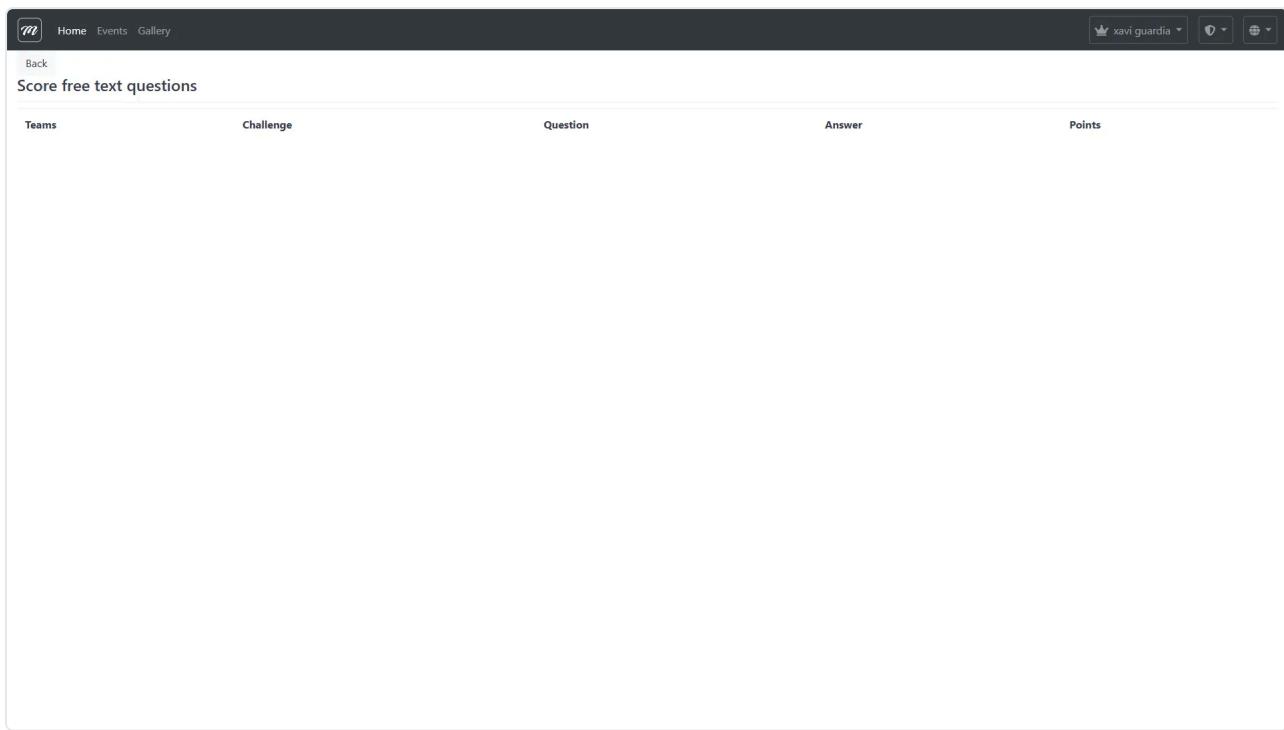
Los intercambios de gadgets se registran en el sistema de mensajes. El [informe de resultados](#) incluye un inventario completo de gadgets por equipo — útil para análisis post-evento.

Paso 6 — Puntuar retos de foto y texto libre manualmente

Algunos tipos de reto requieren puntuación manual por tu parte:

- **Retos de foto/vídeo** — Los equipos envían una foto; tú decides cuántos puntos otorgar
- **Preguntas de texto libre** — Los equipos escriben una respuesta; tú la evalúas

Navega a: Lista de resultados → enlace **Score free text questions**



Para cada respuesta sin puntuar:

1. Lee la respuesta del equipo o visualiza su foto
2. Introduce un valor de puntos en el campo Points
3. Haz clic en **Send** para guardar

También puedes puntuar directamente desde la lista de resultados: la columna Points para retos de foto es editable (clic → escribe → guarda).

Consulta: [Evento — Resultados](#) para referencia detallada de puntuación

Paso 7 — Monitorizar el evento desde el panel de seguimiento

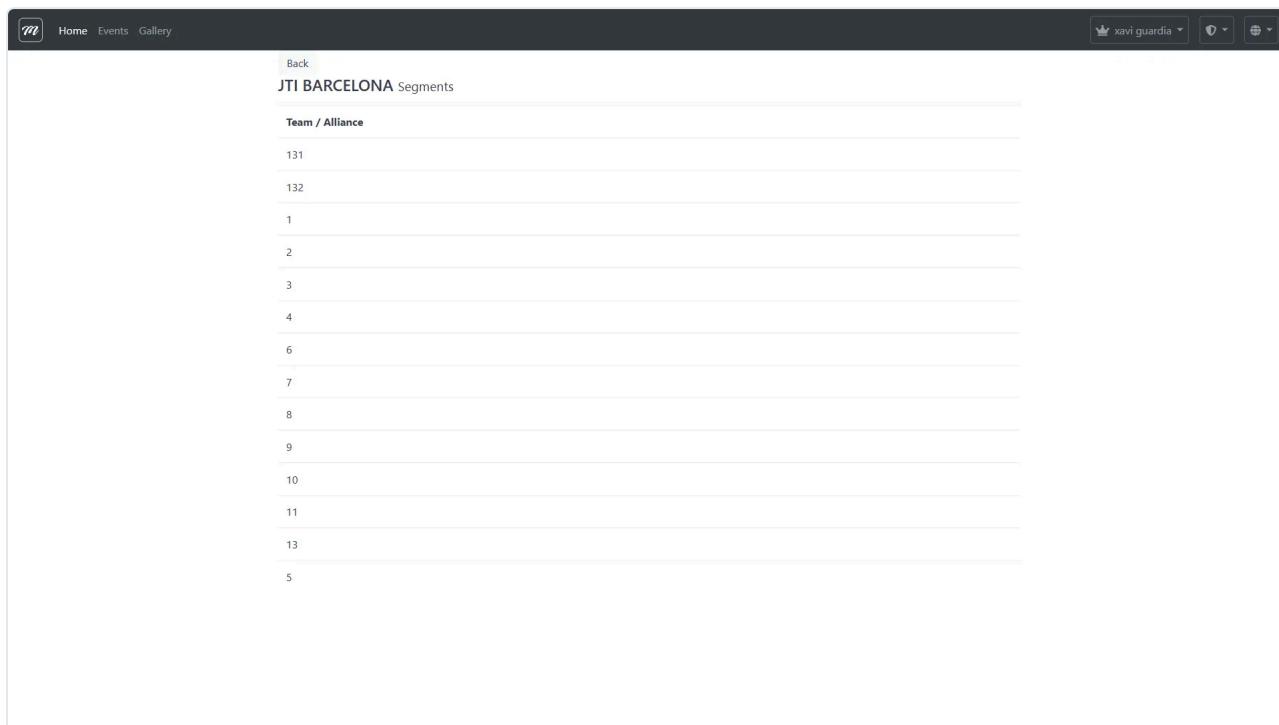
Durante todo el evento, mantén abierto el panel de seguimiento para:

Rastrear completado de retos:

Total categories	Name	Teams pending	done / total	
Questions	BCN2 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN3 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN4 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN5 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN6 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN7 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN8 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN9 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN10 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN11 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN12 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN13 10pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN14 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN15 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN16 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN17 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN18 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 1 ALIEN 1 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 2 ALIEN 2 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 3 ALIEN 3 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 4 ALIEN 4 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 5 CELEBRATION 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 6 ESPAÑOLETAS 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL PUPPETS 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL MUSIC 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL CAROLINA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL BOQUERIA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL TAPAS AR 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN19 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN20 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN24 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN21 10pts (from 17:15 to 19:00hrs).	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL TAPAS PI 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	SPECIAL RONALDO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL FLAMENCO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL TAVAS AR 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL RONALDO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL FLAMENCO 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL TAVAS PI 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	HINT SPECIAL BOQUERIA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Hints	MEETING POINT HARD ROCK CAFE	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN20 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 7 COLON 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 8 POLICELMAN 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 9 OLDEST 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	PHOTO 10 AREVACA 20 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	SPECIAL MUSEU 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	SPECIAL BOT 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Picture/Vid...	SPECIAL CORREUS 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	SPECIAL CERAMICA 60 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN27 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN28 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>
Questions	BCN29 10 pts.	▶Push ▶Skip	0 / 0	<button>Detail</button>

- Identificar retos con conteos de pendientes inusualmente altos (los equipos pueden estar confundidos o perdidos)
- Verificar que se están intentando todos los tipos de reto, no solo los fáciles

Rastrear segmentos (si están configurados):



- Ver en qué fase está cada equipo
- Reasignar manualmente equipos a un segmento diferente si es necesario (envía una notificación push a su dispositivo)

Usar pantallas públicas:

Pantalla	URL	Propósito
Tablero de resultados	<code>/Gamestation/ViewResults?eventoid={eventId}</code>	Clasificación en vivo para pantallas del local
Panel de control	<code>/Gamestation/ControlPanel?eventId={eventId}</code>	Visualización en vivo personalizable
Pase de fotos	Vía desplegable de fila → Photo slideshow	Cicla entre las fotos enviadas por los equipos

⚠️ PELIGRO

Estas URLs públicas no requieren autenticación — proyectalas en pantallas del local para que los participantes vean la clasificación en vivo.



Paso 8 – Gestionar casos especiales durante el evento

Situación	Acción del admin
Un equipo no puede conectarse	Verificar que el código QR es correcto; comprobar el registro de dispositivo en el sistema
Un equipo está atascado en un reto	Ver sus respuestas en la lista de resultados; considerar puntuar manualmente o dar pistas por mensaje
La puntuación necesita ocultarse	Suspender la puntuación (ver Flujo 2 – Paso 10)
Un equipo necesita cambiar de segmento	Usar seguimiento de segmentos → reasignación manual
El evento necesita terminar antes	Proceder al Flujo 4 – Finalizar

Qué ocurre después

Cuando el evento llega a su fin natural o decides detenerlo:

- Consulta [Flujo 4 – Finalizar, resultados y exportación](#) para saber cómo detener el evento, revisar resultados, generar informes y exportar datos.

Flujos relacionados

- [Flujo 2 – Iniciar evento y seguimiento](#) – Cómo se inició el evento
- [Flujo 4 – Finalizar, resultados y exportación](#) – Finalizar el evento y extraer valor
- [Flujo 1 – Crear un evento completo](#) – La configuración que define este evento

Flujo 4 — Finalizar, resultados y exportación

Qué cubre este flujo

Sigue estos pasos para finalizar un evento y extraer todo su valor: detener el juego, revisar resultados, puntuar las respuestas restantes, generar informes, exportar datos como Excel o fotos, y archivar. Esta es la recompensa de toda la plataforma — lo que el cliente recibe después de que termina el evento.

Prerrequisitos

- El evento está actualmente en ejecución (ver [Flujo 2 — Iniciar evento](#))
- Los equipos han completado retos y acumulado resultados
- Los retos de foto han sido puntuados (o se puntuarán en este flujo)

Paso a paso

Paso 1 — Detener el evento

Navega a: Interfaz de administración → acción de detener para el evento en ejecución

Si el evento ha acumulado resultados o posiciones GPS, Moove80 muestra una pantalla de confirmación previa a la detención:

Campo	Qué muestra
Event	Nombre del evento e información básica
Positions recorded	Total de registros de posición GPS capturados
Results recorded	Total de registros de completado de retos
Pending jobs	Si los trabajos en segundo plano aún están procesándose

Haz clic en **Stop** para confirmar.

ⓘ NOTA

Detener no elimina ningún dato. Todos los resultados, posiciones GPS y fotos se conservan para informes y exportación.

Qué ocurre cuando detienes:

1. **Fecha de fin retrasada** — La fecha de fin se establece a 3 minutos atrás, marcando inmediatamente el evento como detenido

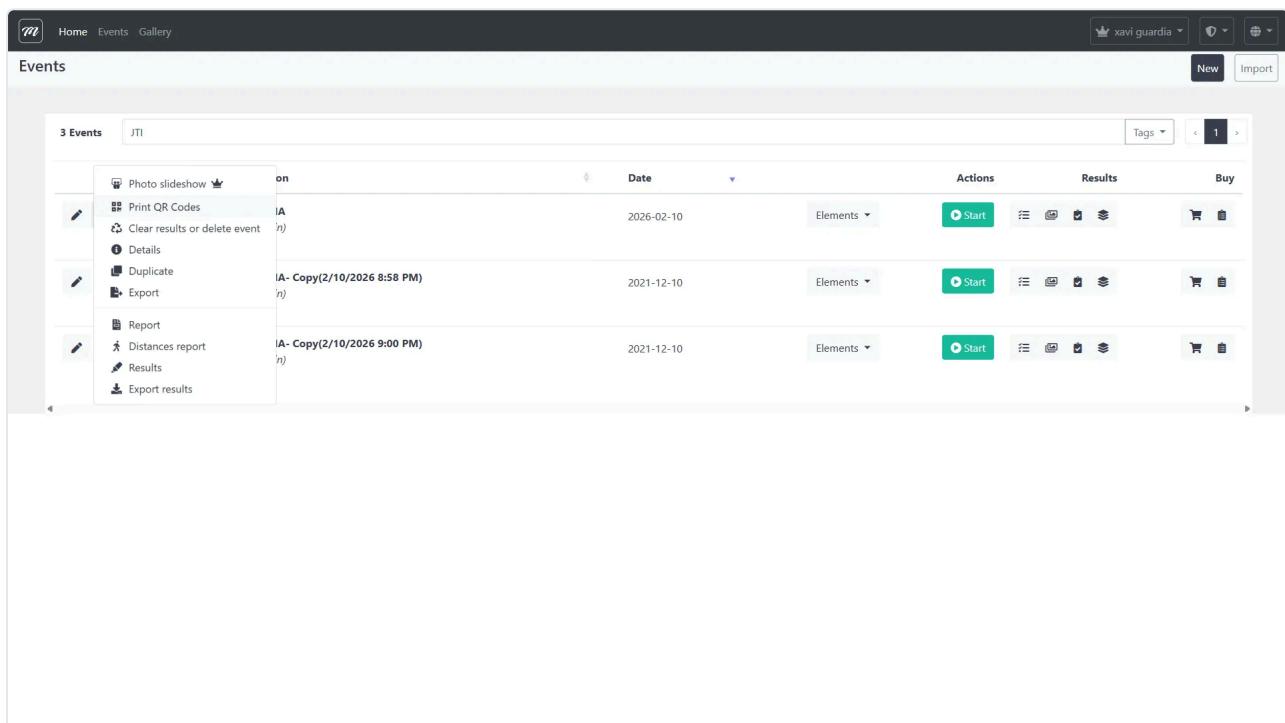
2. **Sesión de juego finalizada** — La sesión de juego se cierra con estadísticas finales

3. **Datos conservados** — Todos los resultados, posiciones GPS y fotos se mantienen para informes y exportación

Consulta: [Evento — Control en vivo](#) para la referencia completa de detención/reinicio

Paso 2 — Navegar a la lista de resultados

Navega a: Lista de eventos → menú desplegable de fila → **Results**



The screenshot shows the Moove80 software interface with the following details:

- Header:** Home, Events, Gallery, User icon (xavi guardia), Notifications, Import.
- Section:** Events
- Table:** Shows 3 Events. The columns are: on, Date, Actions, Results, Buy.
- Event Details:**
 - Row 1:** on [A- Copy(2/10/2026 8:58 PM)], Date: 2026-02-10, Actions: Elements, Results: Start, Buy: []
 - Row 2:** on [A- Copy(2/10/2026 9:00 PM)], Date: 2021-12-10, Actions: Elements, Results: Start, Buy: []
 - Row 3 (Selected):** on [A- Copy(2/10/2026 9:00 PM)], Date: 2021-12-10, Actions: Elements, Results: Start, Buy: []
- Context Menu (Open on Row 3):**
 - Photo slideshow
 - Print QR Codes
 - Clear results or delete event
 - Details
 - Duplicate
 - Export
 - Report
 - Distances report
 - Results
 - Export results

The screenshot shows a web-based application interface for managing event results. At the top, there's a navigation bar with links for 'Home', 'Events', and 'Gallery'. On the right side of the header, there's a user profile icon for 'xavi guardia' and some dropdown menus. The main content area has a title 'ResultsJTI BARCELONA'. Below the title, there are search and filter options: 'Show: 10 entries' and a 'Search:' input field. A table is displayed with the following columns: Team, Date, Type of Challenge, Correct Answer, Answer, Picture, Name, Points, and Extra points. A message 'No data available in table' is centered below the table. At the bottom of the table area, there are 'Previous' and 'Next' navigation buttons.

La lista de resultados muestra cada registro de puntuación en una tabla interactiva buscable y ordenable con 10 columnas incluyendo equipo, tipo de reto, respuestas, puntos y fotos adjuntas.

Consulta: [Evento — Resultados](#) para la referencia completa de columnas

Paso 3 — Revisar resultados individuales

Haz clic en cualquier fila de resultado para ver su detalle completo.

La vista de detalle muestra: nombre del equipo, tipo de reto, texto de la pregunta, respuesta del equipo, respuesta correcta, puntos otorgados, puntos extra, tiempo de respuesta y cualquier foto o video adjunto.

Desde aquí puedes **Edit** la puntuación o **Delete** el resultado.

Paso 4 — Puntuar las respuestas de foto y texto libre restantes

Si quedan retos de foto o preguntas de texto libre sin puntuar:

Navega a: Lista de resultados → enlace **Score free text questions**

Para cada respuesta sin puntuar:

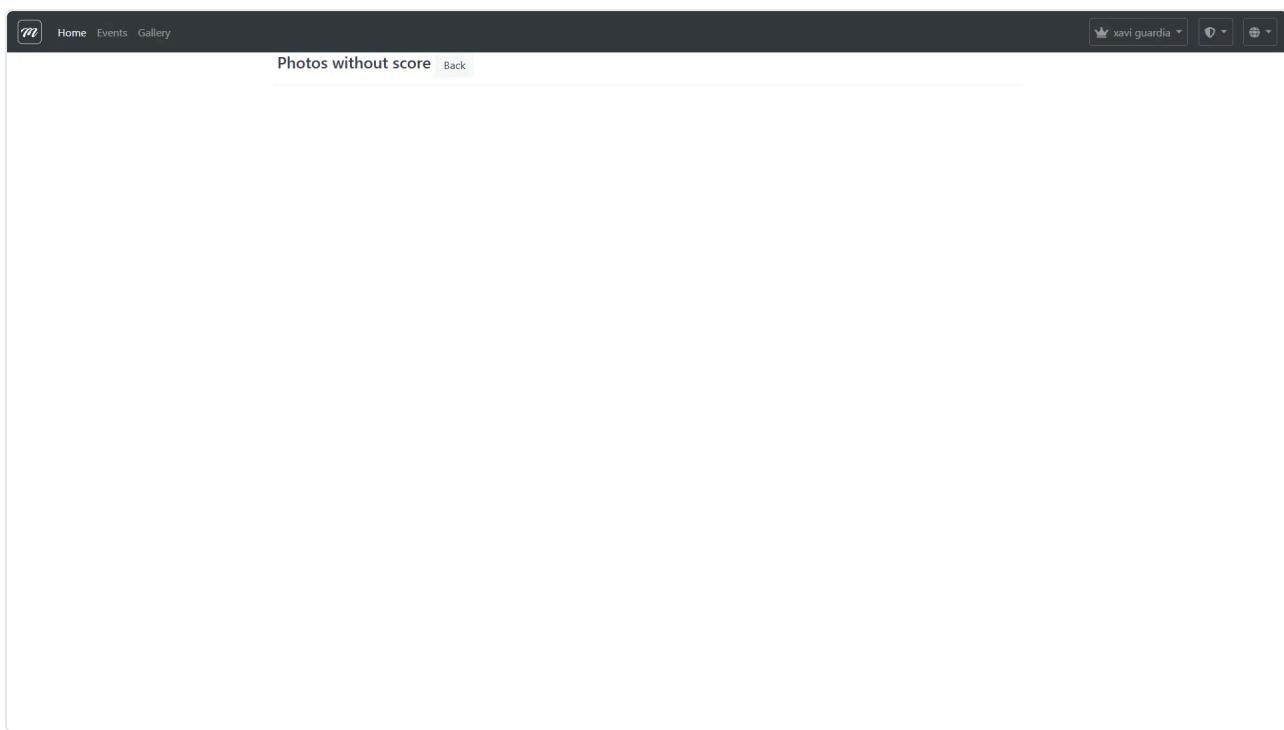
1. Lee la respuesta del equipo o visualiza su foto enviada
2. Introduce un valor de puntos en el campo Points (muestra `[score] / [maxPoints]`)
3. Haz clic en **Send** para guardar la puntuación de esa fila

CONSEJO

En la lista de resultados, la columna Points para retos basados en fotos es editable en línea. Haz clic en el valor, escribe la nueva puntuación, haz clic en Save. Los cambios se guardan sin recarga de página.

CONSEJO

Usa el filtro “Photos without score” para ver solo las fotos enviadas pendientes de revisión.



Paso 5 — Generar el informe de resultados

Navega a: Lista de eventos → desplegable de fila → **Report**, o Lista de resultados → botón **Report**

El informe genera un resumen completo. Moove80 produce diferentes diseños según el modo del evento:

Informe no-Quiz (eventos al aire libre/GPS)

Results Report

Alliances

Alliance	Score				Extra points					
Team Picture	Number	Name	Date & Time Team started competition	GPS Positions	Distance in meters Sum (*)	Time moving	Time between first & last answer	Answer	Points	Extra points
1	1			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
2	2			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
3	3			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
4	4			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
5	5			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
6	6			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
7	7			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
8	8			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
9	9			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
10	10			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
11	11			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
13	13			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
14	131			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0
15	132			0	0	00:00:00	00:00:00	0	0	0

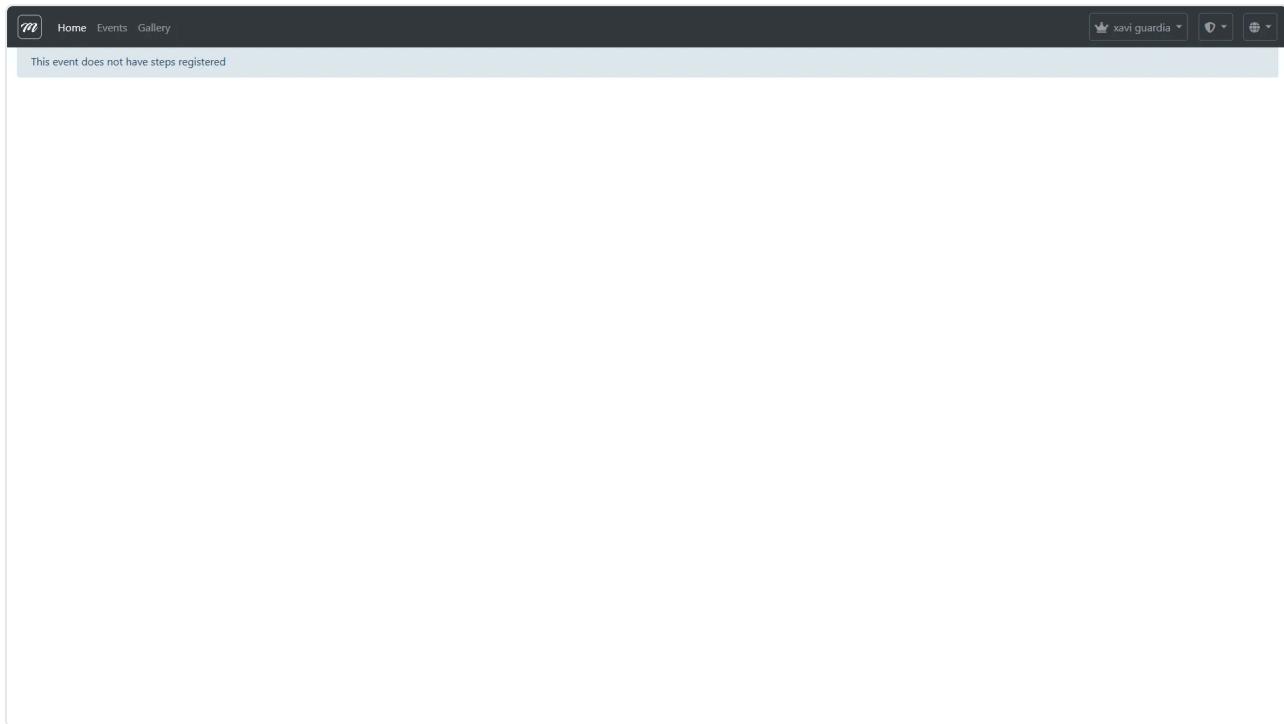
Details

Origin	Destination	Date	Gadgets	Message
--------	-------------	------	---------	---------

Incluye:

- **Resumen de alianzas** — Total de puntos y puntos extra por alianza
- **Resumen de equipos** — Foto del equipo, hora de inicio, posiciones GPS, distancia recorrida, tiempo en movimiento, total de respuestas, total de puntos
- **Detalle por equipo** — Tabla de resultados individuales con todas las respuestas a retos, más fotos/vídeos enviados
- **Inventario de gadgets** — Gadgets disponibles y usados por equipo
- **Registro de mensajes** — Todas las comunicaciones equipo-a-equipo y equipo-a-organización

Informe de distancias



Navega a: Lista de eventos → desplegable de fila → **Distances report**

Un informe enfocado que muestra solo métricas de distancia y movimiento. Útil cuando el movimiento físico es un factor de puntuación.

Listo para imprimir: Ambos informes incluyen saltos de página CSS entre secciones de equipos, diseñados para impresión o exportación a PDF.

Paso 6 – Exportar resultados como Excel

Navega a: Lista de eventos → desplegable de fila → **Export results**

on	Date	Actions	Results	Buy
[A- Copy(2/10/2026 8:58 PM) n)	2026-02-10	Elements	Start	
[A- Copy(2/10/2026 9:00 PM) n)	2021-12-10	Elements	Start	
[A- Copy(2/10/2026 9:00 PM) n)	2021-12-10	Elements	Start	

La exportación genera un libro de trabajo Excel en un archivo ZIP:

1. Haz clic en **Export results** desde el desplegable de fila
2. El sistema valida que el evento existe y tiene resultados
3. Se genera el libro Excel con:
 - **Hoja “Results”** — Tabla maestra: Team, Test Number, Title, Right Answer, Chosen Answer, Points, Date/Time, Image
 - **Hojas por equipo** — Nombradas “Images of Team: {nombre}” con fotos incrustadas
4. El archivo ZIP se descarga en tu navegador

The screenshot shows the Moove80 Events interface. At the top, there are navigation links for Home, Events, and Gallery. On the right, there are user profile icons and buttons for New and Import. The main area is titled "Events" and shows a list of "3 Events". A search bar at the top of the list contains the text "JTI". The list includes the following details:

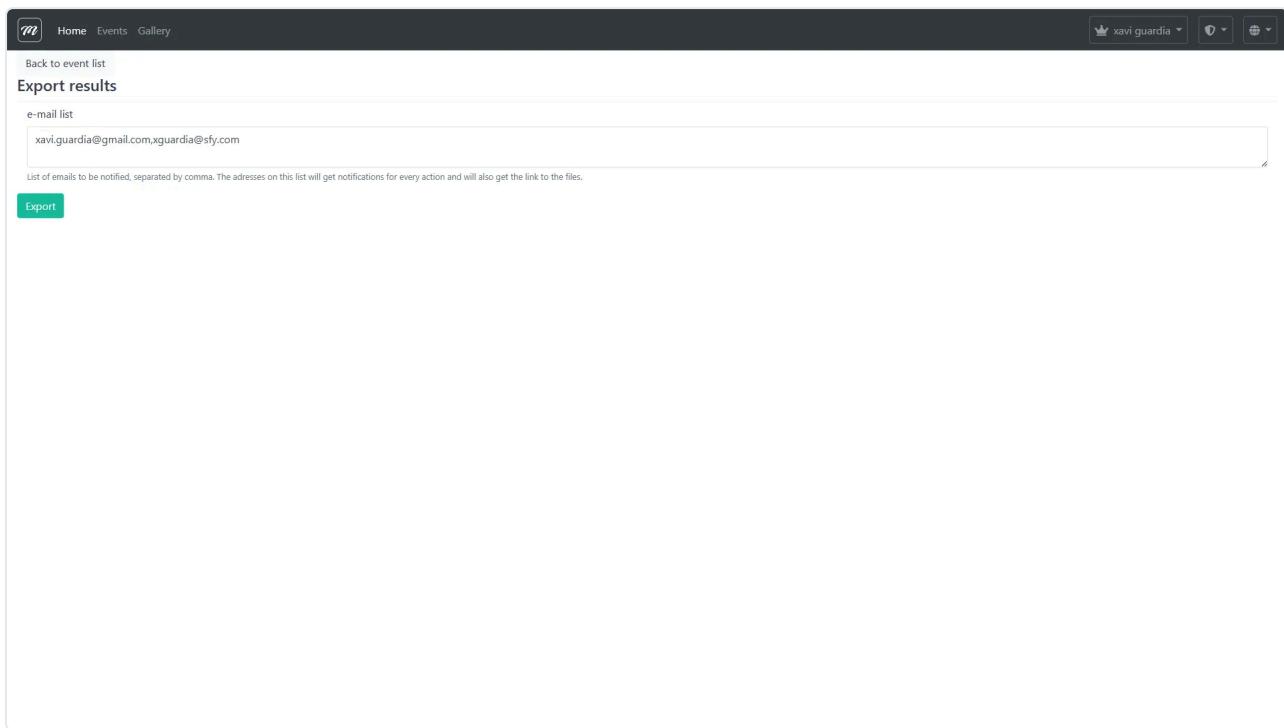
Name / Location	Date	Actions	Results	Buy
JTI BARCELONA Barcelona (Spain) active	2026-02-10	Elements		
JTI BARCELONA- Copy(2/10/2026 8:58 PM) Barcelona (Spain) active	2021-12-10	Elements		
JTI BARCELONA- Copy(2/10/2026 9:00 PM) Barcelona (Spain) active	2021-12-10	Elements		

Requiere al menos un resultado. Si el evento no tiene resultados, se muestra un error.

Consulta: [Evento – Resultados](#) para detalles de exportación

Paso 7 – Exportar fotos del evento a S3

Navega a: Lista de eventos → desplegable de fila → formulario de exportación de fotos



La exportación de fotos es asíncrona (a diferencia de la descarga instantánea de Excel):

1. Navega a la página de exportación de fotos
2. El sistema rellena previamente las direcciones de correo electrónico de las cuentas de usuario de tu empresa
3. Edita la lista de correos si es necesario (separados por comas)
4. Haz clic en **Export**
5. Se crea un trabajo en segundo plano
6. El servicio de procesamiento en segundo plano empaqueta todas las fotos y las sube a Amazon S3
7. Los destinatarios reciben un correo electrónico con enlaces de descarga

! PELIGRO

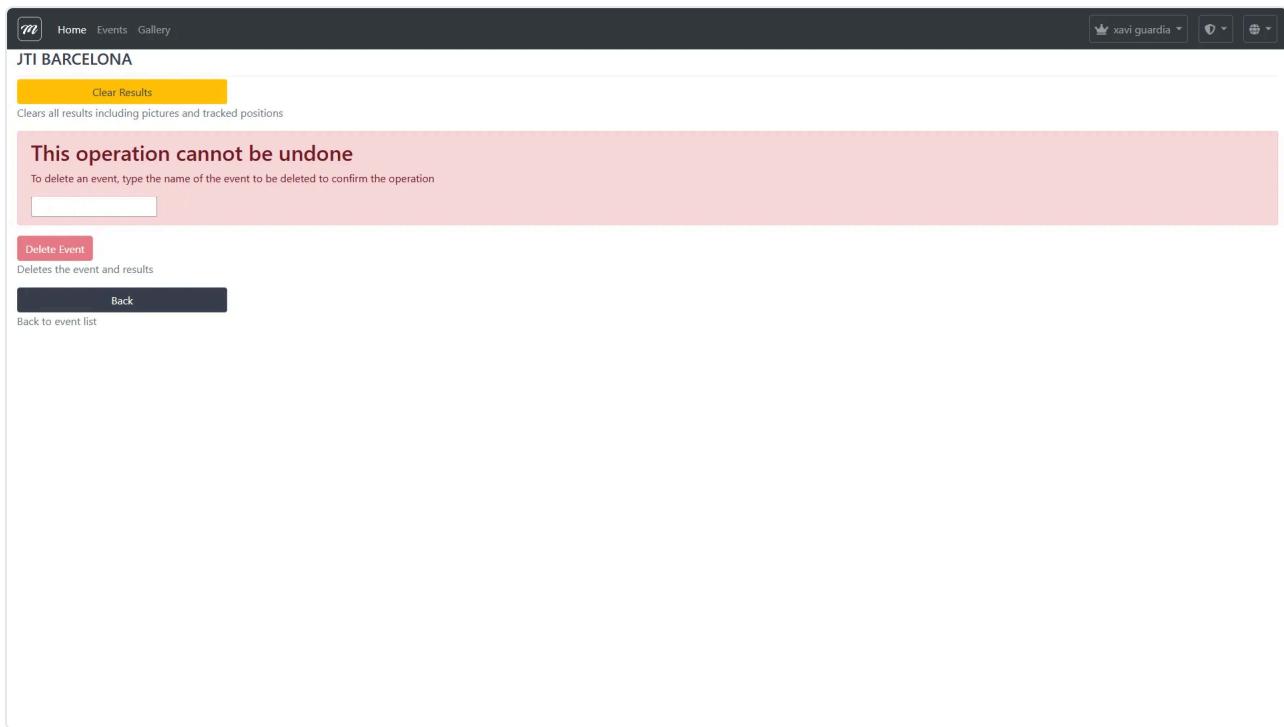
Los enlaces de descarga caducan a los 4 días. Guarda las fotos localmente antes de que los enlaces se vuelvan inactivos.

Comprueba el estado del trabajo en la misma página — muestra: Job Status, Last Time Active, Notification Emails y enlaces de descarga.

Paso 8 — Archivar el evento (opcional)

Después de exportar todos los datos necesarios, el evento puede archivarse.

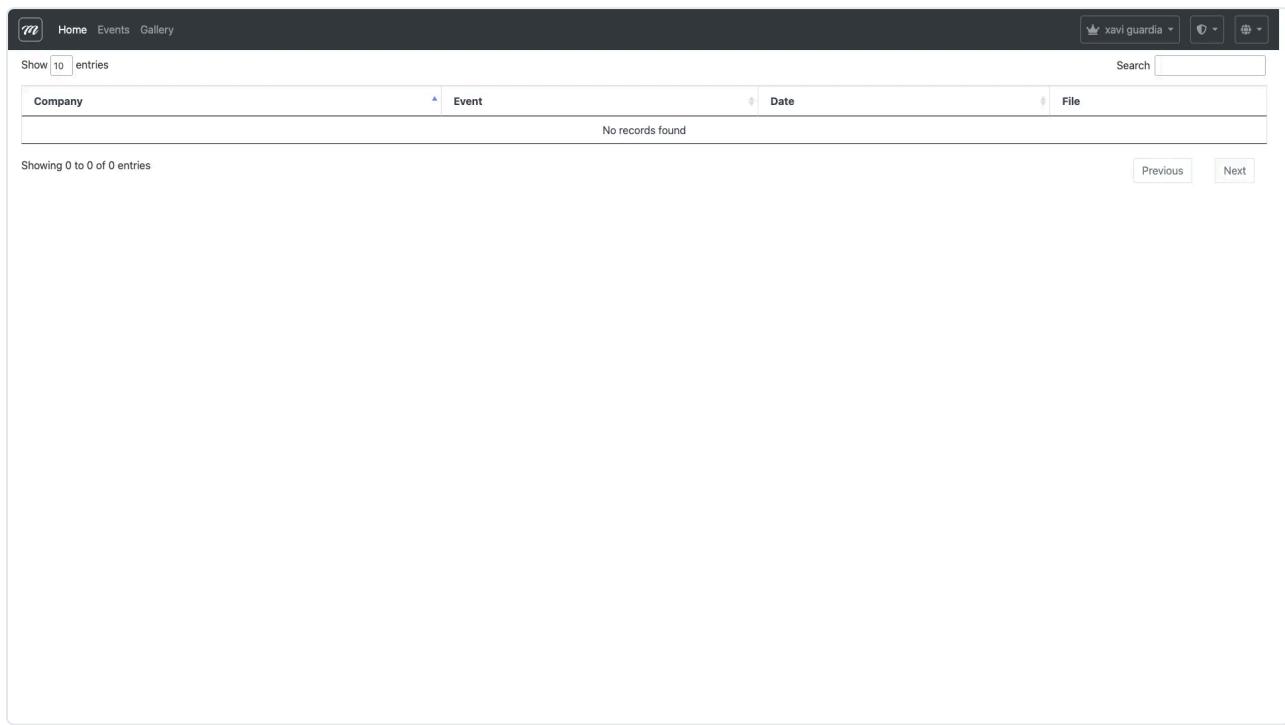
Navega a: Lista de eventos → desplegable de fila → **Clear results or delete event**



Dos opciones:

Acción	Efecto	¿Reversible?
Clear Results	Elimina todos los resultados, fotos y posiciones GPS. La configuración del evento (equipos , retos , rutas) se conserva.	No
Delete Event	Elimina permanentemente todo el evento y todos los datos. Requiere escribir el nombre del evento para confirmar.	No

Los archivos de resultados archivados permanecen accesibles desde el menú de Admin (gestionado por MooveTeam).



Paso 9 — Reiniciar el evento (si es necesario)

Si el evento necesita ejecutarse de nuevo (p. ej., segundo grupo de participantes, evento del día siguiente):

Usa la acción **Restart** desde el panel de [Control en vivo](#). Restart llama a la misma lógica de inicio que un inicio nuevo.

⚠ REINICIAR DESTRUYE TODOS LOS DATOS ACUMULADOS

Resultados, posiciones y gadgets se eliminan permanentemente. No hay deshacer.
Completa siempre los pasos 5–7 (exportar resultados, fotos) antes de reiniciar.

Lista de comprobación post–evento completa

Paso	Acción	¿Hecho?
1	Detener el evento	
2	Puntuar todas las respuestas de foto y texto libre	
3	Generar y revisar el informe de resultados	
4	Generar el informe de distancias (si es evento GPS)	
5	Exportar resultados como ZIP de Excel	
6	Exportar fotos a S3 (si existen retos de foto)	
7	Verificar que los enlaces de descarga de S3 llegaron por correo	
8	Archivar o limpiar resultados según sea necesario	

Flujos relacionados

- [Flujo 2 – Iniciar evento y seguimiento](#) – Cómo se inició el evento
- [Flujo 3 – Ejecución del evento](#) – Qué ocurrió durante el evento
- [Flujo 1 – Crear un evento completo](#) – Si necesitas ejecutar un nuevo evento

05

Apéndice

Resolución de problemas, glosario, checklists, leyenda de iconos y límites de la plataforma.

Checklist de puesta en marcha

Checklist secuencial para el día del evento. Sigue estos pasos en orden – desde la preparación en oficina hasta el cierre post-evento.

Imprime esta página o mantenla abierta en tu teléfono durante el evento.

Antes del evento (oficina)

- **Verifica que el saldo de créditos** cubre el número de equipos (1 crédito por equipo jugador). Compruébalo en Menú de usuario → Credits.
- **Confirma o crea una venta** para el evento. El modo Real Game requiere una venta activa y pagada cuyo periodo de autorización cubra el día de hoy. Contacta con tu gestor de cuenta de MooveTeam si es necesario.
- **Imprime los códigos QR** de todos los equipos. Abre la pestaña Teams → sub-pestaña QR Code → imprime. Consulta [Evento – Equipos](#).
- **Sube los documentos de equipos** (briefing de reglas, horario) a la pestaña Documents. Consulta [Evento – Documents](#).
- **Verifica que todos los retos tienen coordenadas GPS configuradas**. Abre la vista de mapa de retos y confirma que cada pin está colocado correctamente.
- **Ejecuta una sesión Demo** para probar el flujo completo de principio a fin. Inicia el evento en modo Demo (máximo 2 equipos, sin consumo de créditos), recorre algunos retos, verifica la puntuación y luego detén el evento. Consulta [Evento – Control en vivo](#).
- **Prepara impresiones QR de respaldo**. Imprime un juego extra por si se dañan en el local.

En el local (montaje)

- **Abre el mapa en vivo** en un proyector o pantalla del local. Usa la URL de seguimiento: `/Admin/Tracking/Segmentos?eventoid={eventId}`. Consulta [Evento – Control en vivo](#).
- **Inicia sesión en los iPads de staff** como equipos de “Organization Staff”. Los equipos de staff no consumen créditos y se excluyen de la clasificación.
- **Verifica la calidad de la señal GPS** en las ubicaciones clave de retos. Camina hasta 2–3 puntos de retos y confirma que la app móvil detecta la proximidad.
- **Memoriza la ubicación del toggle “Allow click map icons”** en [Evento – Datos generales](#). Si el GPS falla en el local, activa esta casilla como solución instantánea.
- **Distribuye los códigos QR impresos** a los capitanes de equipo. Verifica que cada código escanea correctamente antes de que comience el evento.

Puesta en marcha

- **Inicia el evento.** Haz clic en el botón verde **Start** desde la lista de eventos o desde la página de edición del evento. Revisa la pantalla de confirmación de pre-inicio. Consulta [Evento — Control en vivo](#).
- **Monitoriza el panel de seguimiento** para detectar equipos atascados. Si un equipo deja de moverse durante un periodo prolongado, comprueba si tiene un problema técnico.
- **Mantén abierta la página de Resolución de problemas** en tu teléfono o tablet como referencia rápida si algo sale mal.
- **Vigila problemas con dispositivos.** Si el dispositivo de un equipo se apaga, desasígnalo y re-escanea el QR en un nuevo dispositivo. Consulta [Resolución de problemas — Dispositivo apagado](#).

Después del evento

- **Detén el evento** haciendo clic en el botón rojo **Stop. NO pulses Restart** — Restart destruye todos los resultados. Consulta [Control en vivo — Aviso de Stop vs Restart](#).
- **Exporta los resultados** a Excel. Abre [Evento — Resultados](#) y usa la acción de exportación.
- **Exporta las fotos** desde la [Galería](#) si el evento incluía retos de foto/vídeo.
- **Revisa las puntuaciones** por si se necesitan ajustes manuales. Usa el formulario de edición de resultados o la acción de edición en línea.
- **Comparte los resultados públicos** con los participantes: `/Gamestation/ViewResults?eventoid={eventId}`.

Resolución de problemas

Guía de referencia rápida para problemas comunes durante eventos de Moove80. Cada entrada describe el síntoma, explica la causa y enlaza a la página de funcionalidad completa donde se realiza la corrección.

Mantén esta página abierta en tu teléfono o tablet durante los eventos en vivo.

El dispositivo de un equipo se ha apagado o bloqueado

Síntoma: Un equipo deja de reportar posiciones GPS y no puede completar retos. Su dispositivo no responde o está roto.

Solución:

1. Abre la pestaña Teams del evento: [Evento – Equipos](#).
2. Busca el equipo afectado en la lista. La columna Details muestra el UUID del dispositivo actual.
3. Haz clic en el **ícono de persona** (Unassign device) en la fila de ese equipo. Esto limpia el vínculo del dispositivo (`uid`) y la marca de tiempo de inicio.
4. Entrega al equipo un nuevo dispositivo. Pídeles que escaneen de nuevo su código QR para re-registrarse.

 **NOTA**

Desasignar un dispositivo no elimina los resultados ni el historial GPS del equipo. Solo se limpia el vínculo del dispositivo.

El GPS no funciona en esta ubicación

Síntoma: Los equipos están físicamente en la ubicación de un reto pero la app no lo activa. La señal GPS es débil o poco fiable (recintos interiores, cañones urbanos, edificios densos).

Solución:

1. Abre la pestaña de datos generales del evento: [Evento – Datos generales](#).
2. Activa la casilla “**Allow players to click over map icons to activate challenges**”.
3. Guarda el evento.
4. Informa a los equipos de que ahora pueden tocar los pinos de retos directamente en el mapa en lugar de depender de la proximidad GPS.

CONSEJO

Memoriza la ubicación de esta casilla antes de cada evento. Es la solución más rápida para problemas de GPS en un local.

Un equipo está atascado en un reto averiado

Síntoma: Un equipo no puede completar un reto específico (respuesta esperada incorrecta, multimedia no carga, o el reto está mal configurado) y están bloqueados sin poder avanzar.

Solución — Opción A: Reasignar el equipo a un segmento diferente.

1. Abre la vista de seguimiento de segmentos: [Evento — Control en vivo](#) (sección de seguimiento de segmentos).
2. Selecciona el equipo atascado y reasignalo a un segmento diferente. Esto envía una notificación push (tipo de mensaje 126) forzando a la app a cambiar de segmento.

Solución — Opción B: Puntuar el reto manualmente.

1. Abre el panel de puntuación: [Evento — Control en vivo](#) (sección de puntuación y seguimiento de retos).
2. Usa la pestaña **Power Scoring** para otorgar puntos manualmente para ese reto.
3. Alternativamente, abre [Evento — Resultados](#) y crea o edita un registro de resultado directamente.

El equipo no puede escanear el código QR

Síntoma: El código QR impreso de un equipo no escanea, o la app lo rechaza.

Solución:

1. Abre la pestaña Teams: [Evento — Equipos](#).
2. Ve a la sub-pestaña **QR Code** para verificar que los códigos se han generado correctamente.
3. Si la impresión está dañada, reimprime desde la sub-pestaña QR Code.
4. Si el escaneo sigue fallando, asigna manualmente el equipo usando la acción **Unassign device** en su registro actual (dañado), luego pídeles que escanean un código recién impreso.
5. Como último recurso, anota el código localizador del equipo (formato: `{TeamId}-{Checksum}`) e introduce el manualmente en la app si es compatible.

ⓘ NOTA

Los códigos QR contienen un token de registro en el formato `{TeamId}-{Checksum}` (p. ej., "5060-6E0"). Verifica que el código impreso coincide con el mostrado en la sub-pestana QR Code.

El evento no se inicia

Síntoma: Haces clic en **Start** pero el evento no comienza, o la página de pre-inicio muestra un problema.

Solución — Comprueba estos elementos en orden:

- Saldo de créditos:** La página de pre-inicio muestra tu saldo actual de créditos y el coste (1 crédito por equipo/jugador). Si el saldo es insuficiente, compra más créditos primero. Comprueba tu saldo en Menú de usuario → Credits.
- Venta activa:** El modo Real Game requiere una venta activa y pagada cuyo periodo de autorización cubra el día de hoy. Si no existe una venta válida, el sistema activa por defecto el modo Demo (máximo 2 equipos). Contacta con tu gestor de cuenta de MooveTeam para confirmar o crear una venta.
- Conteo de equipos:** Verifica que existe al menos un equipo no-staff en la [pestaña Teams](#).
- Trabajos pendientes:** La página de pre-inicio muestra si los trabajos en segundo plano aún están procesándose. Espera a que terminen antes de iniciar.
- Estado del evento:** Si el evento fue iniciado previamente, puede que ya tenga una ventana de tiempo activa. Comprueba las fechas de inicio/fin.

❗ PELIGRO

Iniciar un evento elimina todos los resultados previos, posiciones GPS, inventarios de gadgets, mensajes y registros de dispositivos. Consulta [Control en vivo — Iniciar un evento](#) para la lista completa de lo que se reinicia.

Los resultados no aparecen

Síntoma: El evento ha terminado pero no aparecen resultados en la tabla de resultados del admin ni en la vista pública de resultados.

Solución:

1. **Confirma que el evento está detenido, no solo expirado.** Abre [Evento — Control en vivo](#) y verifica el estado del evento. Detén el evento explícitamente si todavía está técnicamente en ejecución (fecha de fin en el futuro).
2. **Espera la sincronización.** Los resultados se registran a medida que los equipos completan retos. Si el evento acaba de detenerse, espera unos minutos para que los datos restantes se sincronicen desde los dispositivos móviles.
3. **Comprueba la página de resultados.** Abre [Evento — Resultados](#) y verifica que existen registros. Usa la búsqueda/filtro para buscar equipos específicos.
4. **Comprueba la página pública de resultados.** La página pública de resultados en `/Gamestation/ViewResults?eventoid={eventId}` puede mostrar resultados incluso si la vista del admin tarda en cargar.

NOTA

Detener un evento atrasa la hora de fin 3 minutos y finaliza la sesión de juego. No elimina ningún dato. Los resultados, posiciones GPS y fotos se conservan para informes y exportación.

Puntuaciones incorrectas

Síntoma: La puntuación de un equipo es incorrecta, o se otorgaron/dedujeron puntos incorrectamente.

Solución:

1. Abre [Evento — Resultados](#).
2. Busca el registro de resultado incorrecto usando el filtro de búsqueda.
3. Haz clic en **Edit** en la fila del resultado para corregir el valor de puntos.
4. Para cambiar puntos en línea sin abrir el formulario completo de edición, usa la opción de edición en línea disponible desde la interfaz de puntuación.
5. Si un resultado no debería existir, usa **Delete** para eliminarlo.
6. Para añadir un resultado que falta, usa **Create** para añadir un nuevo registro de resultado para el equipo y reto correctos.

CONSEJO

Comprueba primero la configuración de puntuación del reto. Si los puntos son consistentemente incorrectos para un tipo de reto, el problema puede estar en la configuración del reto en lugar de en los resultados individuales. Consulta [Evento — Retos](#).

Paquete del evento demasiado grande

Síntoma: La página de pre-inicio muestra un tamaño de evento muy grande en MB, el evento tarda demasiado en iniciarse, o la app móvil es lenta al descargar el paquete del evento.

Solución:

1. Abre el evento y usa la acción **Optimize** desde la página de edición del evento.
2. El sistema escanea todo el contenido HTML de los retos (texto introductorio, texto de respuesta correcta, texto de respuesta incorrecta) y elimina imágenes base64 incrustadas, etiquetas HTML redundantes, estilos en línea y marcado sobredimensionado de contenido copiado y pegado.
3. La respuesta muestra cuántos bytes se han ahorrado.
4. La optimización preserva el texto visible y las referencias de imágenes de la galería — solo se elimina el marcado innecesario.

CONSEJO

Ejecuta esto después de importar eventos desde XML o después de editar intensamente el contenido HTML de los retos. Los eventos con contenido pegado desde Microsoft Word o editores de texto Enriquecido son especialmente propensos a beneficiarse.

Glosario

Definiciones de los términos clave utilizados en la plataforma MooveTeam y su back-office Moove80.

A

Actividad

Sinónimo de **Evento**. Una experiencia gamificada completa creada en Moove80 y jugada a través de las apps.

Alianza

Una agrupación de equipos que cooperan entre sí y comparten puntuaciones. Permite dinámicas de cooperación entre múltiples equipos dentro del mismo evento.

RA (Realidad Aumentada)

Tecnología que superpone objetos virtuales (3D) sobre el mundo real a través de la cámara del dispositivo. Disponible en MooveXR y MooveGoXR.

Escena de RA

Configuración de una experiencia de realidad aumentada con objetos 3D posicionados en el espacio. Se gestiona desde la sección “Augmented Reality Scenes” de Moove80.

AR Shell

Un tipo de minijuego que usa la cámara y la RA para crear una experiencia de juego interactiva en el entorno real del jugador.

B

Back-Office

El panel de administración web (Moove80) donde se diseñan, configuran y monitorizan los eventos.

BYOD (Bring Your Own Device)

Un modo en el que cada jugador usa su propio smartphone. En este modelo, 1 dispositivo = 1 crédito.

C

Reto

La unidad fundamental de juego. Una tarea que los equipos deben completar para ganar puntos. MooveTeam soporta 14 tipos de retos.

Créditos

Moneda virtual del sistema. 1 crédito = 1 dispositivo por actividad. Los créditos no caducan. Se compran en paquetes con descuentos por volumen.

D

Deep Link

Una URL directa que, al abrirse en un dispositivo, lanza la app y carga una actividad específica. Se usa en los códigos QR de activación.

Demo

Modo de prueba gratuito e ilimitado que permite probar una actividad sin consumir créditos.

E

Evento

La entidad principal en Moove80. Contiene equipos, retos, rutas, segmentos, objetos, gadgets y toda la configuración para una actividad gamificada.

G

Gadget

Una herramienta de sabotaje que un equipo puede enviar a otro para dificultar su progreso. Funciona como una “broma” competitiva. Cada equipo tiene un stock limitado.

Vídeo Geolocalizado

Un tipo de reto en el que un vídeo se reproduce automáticamente cuando el equipo llega a una ubicación GPS específica.

glb / gltf

Formatos estándar para modelos 3D utilizados en la realidad aumentada de MooveXR. GL Transmission Format.

Track GPX

Un formato de archivo de ruta GPS que puede importarse como superposición en el mapa personalizado del evento.

H

Reto Oculto

Un reto que no es visible en el mapa y que los equipos deben descubrir durante el juego.

Pista (Hint)

Un tipo de reto informativo que presenta contenido narrativo (texto, vídeo, 360°) sin requerir una respuesta. Se usa para contar la historia.

I

iBeacon

Protocolo de comunicación Bluetooth de Apple utilizado para detección de proximidad en interiores. Permite retos indoor sin GPS.

M

Minijuego

Una categoría de retos que incluye juegos interactivos: Puzzle, Guess the Word, Hangman, Find the Pairs, Related Words, Slot Machine y AR Shell.

Moove80

El nombre del back-office (panel de administración web) de MooveTeam.

MooveGo

Un spin-off de MooveTeam (desde 2018) orientado al mercado turístico. Permite experiencias autoguiadas sin personal. Integración con WooCommerce.

MooveGoXR

Un producto que combina experiencias autoguiadas (MooveGo) con realidad aumentada (XR). Lanzado en mayo de 2025.

MoovelIndoor

App especializada para iPad para actividades indoor, usando códigos QR e iBeacons en lugar de GPS.

MoovePhotoCall

App para iPad para photocalls interactivos en eventos.

MooveQuiz

App para iPad para concursos de preguntas y competiciones tipo quiz en formato presentación.

MooveTeam

La plataforma principal para crear experiencias gamificadas basadas en GPS. Incluye el back-office (Moove80) y las apps de jugadores.

MooveXR

App con soporte avanzado de realidad aumentada (objetos 3D, escenas de RA) para team building con componente de RA.

Multiedit

Una funcionalidad del back-office que permite editar múltiples retos simultáneamente.

O

Objeto

Un elemento colecciónable virtual. Los equipos obtienen objetos al completar retos y pueden necesitarlos para activar otros. Puede tener visualización 3D en RA.

Mapa Superpuesto

Una imagen superpuesta sobre Google Maps que reemplaza la apariencia estándar del mapa con una versión personalizada temática.

P

Pago por uso

El modelo de negocio de MooveTeam: crear actividades es gratis, solo se pagan créditos al ejecutarlas con clientes reales.

Cuenta Premium

Nivel de cuenta con funcionalidades avanzadas como iconos personalizados, segmentos dinámicos y branding extendido.

Publicar

Acción que hace un evento visible para los jugadores. Paso previo a “Start”.

Notificación Push

Mensajes que el organizador puede enviar a equipos específicos durante un evento en vivo.

Q

Código QR

Código Quick Response. Se usa tanto para activar retos (indoor) como para activación de jugadores (QR con deep link que instala la app y carga la actividad).

R

Clasificación

Tabla de posiciones de equipos en tiempo real por puntuación. Puede ser global, por segmento o por alianza.

Robot

Un tipo de reto que implica interacción con robots o elementos automatizados.

Ruta

Un recorrido predefinido que agrupa retos y se asigna a equipos. Permite que diferentes equipos sigan diferentes caminos en el mismo evento.

S

Búsqueda del Tesoro

Un formato de actividad donde los equipos deben encontrar y completar retos distribuidos por un área geográfica.

Segmento

Una fase o nivel dentro de un evento. Los segmentos crean progresión: los equipos deben completar retos en un segmento antes de avanzar al siguiente.

Segmento Dinámico

Una funcionalidad premium que permite desbloquear segmentos condicionalmente basándose en objetos recogidos, tiempo transcurrido o retos completados.

Skin

Un tema visual estacional que cambia la apariencia de la app (Navidad, Halloween, etc.).

Perfil de Staff

Un perfil especial en la app que permite al organizador monitorizar el evento sin necesitar el back-office web.

Start

Acción que lanza un evento. Este es el momento en que se consumen los créditos.

Cuenta Pasos

Un tipo de reto que usa el podómetro del smartphone para medir la distancia caminada.

T

Etiqueta (Tag)

Metadatos para organizar y filtrar eventos en el back-office.

Equipo

Un grupo de jugadores que participan juntos. Puede ser un grupo usando un iPad (hasta 5 personas) o jugadores individuales en BYOD.

Tema

Configuración visual que cambia iconos, sonidos y estilo de la app para un evento.

Track

Funcionalidad del back-office que muestra las posiciones GPS de los equipos en tiempo real durante un evento.

W**Integración WooCommerce**

La integración de MooveGo con WooCommerce (WordPress) que permite vender experiencias autoguiadas directamente desde una tienda online.

Mapa Personalizado

Una imagen superpuesta sobre Google Maps para dar al mapa del evento una apariencia temática (p. ej., mapa medieval, mapa pirata).

Leyenda de iconos

Glosario visual de todos los iconos, badges e indicadores utilizados en el back-office de Moove80. El panel de administración usa **Bootstrap 2 Glyphicons** (basados en sprite) para todos los iconos de interfaz. Las cuentas premium también pueden ver iconos de mapa personalizados subidos desde la [Galería](#).

CONSEJO

Añade esta página a marcadores para referencia rápida mientras aprendes la interfaz de Moove80.

Fila de lista de eventos — visión general

La fila de la lista de eventos concentra muchos controles en una sola línea. Esta captura anotada muestra cada botón e ícono en contexto:

Nombre / Ubicación	Fecha	Acciones	Resultados	Comprar/Pagar
JTI BARCELONA Barcelona (Spain)	2026-02-12	Elementos	Iniciar	

De izquierda a derecha: **Edit** (lápiz), **Actions toolbox** (maletín con flecha desplegable), **Status tag** (badge “active” con botón eliminar), **Add tag** (más azul), nombre y ubicación del evento, fecha, desplegable **Elements**, botón **Start**, iconos de **Results** (cuatro botones pequeños), **Buy/Pay** (carrito de compra).

Iconos de navegación

Iconos que aparecen en el menú desplegable de usuario arriba a la derecha y en la navegación del sidebar/submenú.

	Usuario actual / Gestión de usuarios	Barra de menú superior, Users admin
	Selector de idioma / Posición GPS actual	Desplegable del menú superior, mapa de retos
	My Data (configuración de cuenta)	Menú de usuario
	Sección PhotoCall	Menú de usuario
	Página de descargas / Exportar a Excel	Menú de usuario, acciones de evento
	Contabilidad (compras de créditos y facturación)	Menú de usuario

	Lista de eventos / Gestión de tickets	Menú de usuario, tickets de MooveGo
	Personajes (avatares)	Menú de usuario
	AR Scenes / Gallery 3D	Menú de usuario, menú de admin
	Usuarios finales	Menú de usuario
	Cabecera del submenú de herramientas admin	Submenú de admin
	Jobs / Utilización de base de datos / Utilización de disco	Submenú de admin
	Control Panel / Lista de créditos	Submenú de admin, créditos
	Challenge Types / Retos	Submenú de admin, listas de elementos
	Error Log (ELMAH)	Submenú de admin
	Ventas / Mensajes especiales	Menú de admin, Gamestation
	Ventas de PhotoCall / Fotos de resultados	Menú de admin, resultados
	Empresas	Menú de admin
	Cerrar sesión	Menú de usuario (abajo)

Iconos de entidades y elementos

Iconos usados en el desplegable de Elements de la lista de eventos y en las páginas de índice de entidades. Cada ícono identifica un tipo de entidad hija dentro de un evento.



El desplegable **Elements** (Elementos) proporciona navegación rápida a cada tipo de entidad con un badge de conteo.

Icono	Significado	Dónde aparece
	Alianzas / Vista de seguimiento de segmentos	Desplegable de lista de eventos, seguimiento
	Equipos	Desplegable de lista de eventos
	Retos	Desplegable de lista de eventos
	Objetos y Gadgets / Segmentos	Desplegable de lista de eventos
	Rutas	Desplegable de lista de eventos
Imagen de trofeo	Cabecera de columna de resultados (PNG personalizado, no ícono de fuente)	Cabecera de lista de eventos, columna de resultados

Iconos de mapa

Iconos que aparecen en las vistas de Google Maps al editar retos, rutas o hacer seguimiento de eventos en vivo.

Pines de retos predeterminados

Las ubicaciones de retos en el mapa usan **pines numerados de la API de Google Charts**: pines azules con números secuenciales (1, 2, 3...). El patrón de URL es:

http://chart.apis.google.com/chart?chst=d_map_pin_letter&chld={number}|2a69f5|000000

Iconos de mapa estáticos (seleccionables por reto)

Las cuentas pueden seleccionar un ícono de mapa de un conjunto predefinido de imágenes.

Icono	Descripción
(predeterminado)	Pin numerado estándar (API de Google Charts)
	Cerveza
	Bomba
	Caja
	Buscar QR
	Bandera
	Comida
	Comida (variante)
	Google
	Minijuego Guess the Word
	Minijuego Find Pairs
	Minijuego Related Words
	Minijuego Puzzle
	Pista
	Megáfono
	Logo Moove
	Imagen (reto de foto)
	Pregunta
	Pregunta (verde)
	Realidad Aumentada
	Estrella
	Cronómetro
	Equipo
	Vídeo

	Zest
	Transparente (marcador invisible)

Iconos de mapa personalizados (solo Premium)

Las cuentas premium ven un desplegable adicional de **Customized Icon** que lista imágenes de la [Galería](#) de la empresa. Sube un PNG cuadrado a la Galería y luego selecciónalo como pin de reto personalizado.

Pines de seguimiento en mapa

Durante el seguimiento en vivo, las posiciones de los equipos usan **pines azules con letras** a través de la API de Google Charts:

```
http://chart.apis.google.com/chart?chst=d_map_pin_letter&chld={team}|0000FF|FFFFFF
```

Indicadores de estado

Señales visuales que comunican el estado actual de un evento o entidad.

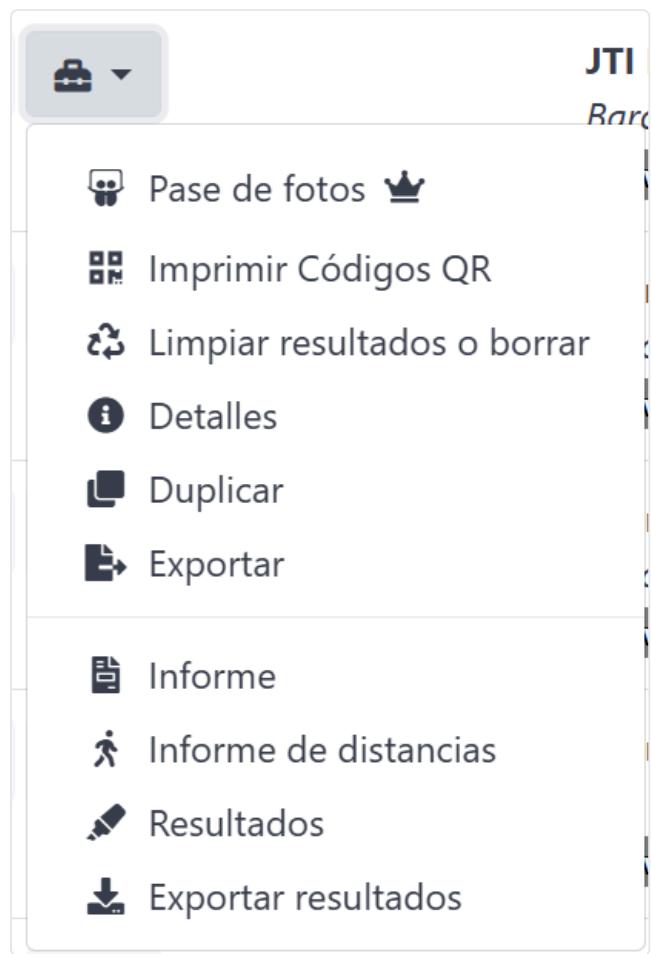
Indicador	Significado	Dónde aparece
	El evento está detenido — haz clic para iniciar	Lista de eventos, columna Actions
	El evento está en ejecución — haz clic para detener	Lista de eventos, columna Actions
Logo de MooveGo	El evento es un evento MooveGo (modo turismo autoguiado)	Lista de eventos, junto al nombre del evento
Badge azul con conteo	Número de entidades hijas (p. ej., “Teams 4”, “Challenges 12”)	Elementos del desplegable
	Valores de propiedades del reto (puntos, límite de tiempo, radio, etc.)	Columnas de lista de retos
	Respuesta correcta / Funcionalidad activada / Atributo verdadero	Detalles de reto, Multi-Edit, lista de equipos
	Respuesta incorrecta / Funcionalidad desactivada	Detalles de reto
	Spinner de carga — operación en progreso	Botón Start Event
	Indicador de funcionalidad solo Premium (ícono de corona)	Acciones de evento, configuración
	Badge de estado del evento — etiqueta removible	Fila de lista de eventos
	La empresa tiene suscripción premium	Lista de empresas

Iconos de acción

Iconos en botones que ejecutan operaciones de crear, editar y eliminar.

Barra de acciones de evento

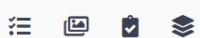
El botón **actions toolbox** (icono de maletín con flecha desplegable) abre el menú completo de acciones del evento:



El menú se divide en dos grupos. **Grupo superior** (gestión del evento): Photo slideshow, Print QR Codes, Clear results / Delete, Details, Duplicate, Export. **Grupo inferior** (resultados e informes): Report, Distances report, Results, Export results.

Iconos de fila de resultados

La columna de resultados muestra una fila compacta de cuatro iconos de acceso rápido:



De izquierda a derecha: Follow (lista de seguimiento), Photo slideshow, Results (portapapeles), Segments (capas).

Referencia completa de iconos

	Editar este elemento	Filas de lista (eventos, equipos, retos, etc.)
	Eliminar este elemento	Filas de lista, sub-elementos de reto
	Ver detalles del evento (página de resumen)	Desplegable de acciones de evento

	Duplicar evento / Exportar evento	Desplegable de acciones de evento
	Generar informe imprimible	Desplegable de acciones de evento
	Imprimir códigos QR / Gestión de tickets	Desplegable de acciones de evento, tickets de MooveGo
	Seguir en vivo (vista de seguimiento)	Lista de eventos, columna de resultados
	Confirmar compra / Comprar créditos	Lista de eventos, columna de compras
	Ver detalles de compra	Lista de eventos, columna de compras, panel de distribuidor
	Volver / Regresar a la lista padre	Todas las páginas de detalle/edición (arriba a la derecha)
	Iniciar evento	Lista de eventos, página de edición
	Detener evento	Lista de eventos
	Añadir imagen / Añadir elemento / Añadir tag	Formularios de sub-elementos de reto, creación de tags
	Eliminar imagen / Eliminar elemento	Formularios de sub-elementos de reto
	Exportar a Excel / Descargar datos	Desplegable de acciones de evento
	Exportar resultados	Desplegable de acciones de evento
	Exportar fotos y vídeos	Desplegable de acciones de evento
	Informe de distancias	Desplegable de acciones de evento
	Limpiar resultados	Desplegable de acciones de evento
	Ver detalles del sub-elemento	Índice de retos (listas de sub-elementos)
	Optimizar imágenes	Página de edición de evento
	Gestionar tareas del evento	Lista de eventos indoor
	Autorizar una venta	Panel de distribuidor
	Transferir créditos / Detalles de compra	Panel de distribuidor, lista de eventos indoor
	Mensajes	Resultados de Gamestation

Gestión de etiquetas

Los eventos pueden tener etiquetas de estado personalizadas mostradas como badges de colores en la fila de la lista de eventos.



Icono	Significado	Dónde aparece
	Crear una nueva etiqueta personalizada para este evento	Fila de lista de eventos, junto a las etiquetas de estado
	Eliminar esta etiqueta del evento	Dentro del badge de etiqueta de estado

Límites y capacidades

Referencia práctica de límites de tamaño de archivo, restricciones de formato y capacidades de entidades en Moove80. Usa esta página al planificar eventos para evitar errores de subida o comportamientos inesperados.

Cuando no existe un límite explícito, la restricción es la configuración de la base de datos o del servidor en lugar de la lógica de la aplicación.

Límites de subida de archivos

Contexto de subida	Tamaño máximo	Formatos permitidos
Imágenes de la galería	3 MB (3.000.000 bytes)	.png, .jpg, .jpeg
Dimensiones de imagen de galería	1500 px (redimensionado automático)	—
Logo de evento	500 KB	Formatos de imagen
Subida de documentos (Teams/Staff/AR)	3 MB	PDF y formatos comunes de documento
Imagen de PhotoCall	1 MB	Formatos de imagen
Vídeo de personaje (cuenta estándar)	5 MB	Formatos de vídeo
Vídeo de personaje (cuenta Premium)	25 MB	Formatos de vídeo

CONSEJO

Comprime las imágenes antes de subirlas a la [Galería](#). Las imágenes de más de 1500 px en cualquier lado se redimensionan automáticamente, lo que puede reducir la calidad de forma impredecible.

Límites de campos de texto

Campo	Longitud máxima
Nombre de usuario	100 caracteres
Contraseña (mínimo)	6 caracteres
Nombre de Gallery 3D	255 caracteres
Descripción de Gallery 3D	1000 caracteres

Conteo de entidades por evento

Entidad	Límite explícito	Notas
Equipos por evento	Sin límite explícito	Limitado por la base de datos. El límite práctico depende del saldo de créditos (1 crédito por equipo jugador).
Retos por evento	Sin límite explícito	Limitado por la base de datos. Sin tope en la lógica de creación de retos.
Rutas por evento	Sin límite explícito	Limitado por la base de datos.
Segmentos por evento	Sin límite explícito	Limitado por la base de datos.
Objetos por evento	Sin límite explícito	Limitado por la base de datos.
Gadgets por evento	Sin límite explícito	La auto-generación crea un gadget por tipo de efecto (10 outdoor, 8 indoor).
Alianzas por evento	Sin límite explícito	Limitado por la base de datos.

NOTA

“Sin límite explícito” significa que el código de la aplicación no impone un conteo máximo. El límite práctico viene determinado por la capacidad de la base de datos y el rendimiento del servidor. Los eventos con cientos de equipos o retos pueden experimentar cargas de página más lentas en la interfaz de administración.

Formatos de exportación

Exportación	Formato	Método de entrega
Resultados	.xlsx (Excel)	Descarga directa
Historial de ventas	.xlsx (Excel)	Descarga directa
Fotos y videos	.zip	Trabajo en segundo plano asíncrono, enlace de descarga enviado por correo
Códigos QR	Imágenes PNG	Renderizados en servidor, imprimibles desde el navegador

Otras restricciones

Restricción	Valor	Notas
Duración del evento (al iniciar)	Mínimo 3 días	El sistema establece la fecha de fin basándose en la duración configurada (mínimo 3 días). La duración real del evento se controla por el momento en que pulsas Stop.
Retroceso al detener	3 minutos	Detener un evento atrasa la hora de fin 3 minutos para compensar el retardo de sincronización de la app móvil.
Equipos en modo Demo	Máximo 2	Los eventos sin una venta activa y pagada usan por defecto el modo Demo, que limita el evento a 2 equipos.
Tipos de efecto de gadget (outdoor)	10	Bomb, Alcohol, X-Ray, Scare, Fart, Love, Fireworks, Broken Screen, Inverted Screen, Lock Screen
Tipos de efecto de gadget (indoor/quiz)	8	X-Ray e Inverted Screen se excluyen
Tipos de reto	14	Questions, Hints, Physical Activity, Picture/Video, Geolocated Video, Puzzle, Guess the Word, Hangman, Find the Pairs, Related Words, Slot Machine, AR Shell, Guess the Song, Robots



moove80.mooveteam.com

La plataforma para crear experiencias de equipo gamificadas



Versión 1.0 — febrero de 2026

© 2026 mooveTEAM. Todos los derechos reservados.

Barcelona, España