

# BIPPER



<https://www.bipper.be>

## Le concept :

Que vous soyez professeur d'éducation physique, moniteur, responsable d'un syndicat d'initiative ou simplement un marcheur, le but de Bipper est de créer une chasse aux balises pour faire bouger des personnes et leur faire découvrir des endroits et/ou de les inciter à chercher.

Bipper est assez flexible pour permettre de nombreux usages :

- organiser une course d'orientation et vérifier le passage des coureurs aux balises ;
- placer des balises à des endroits touristiques, culturels pour informer les visiteurs ;
- organiser une chasse aux balises avec des énigmes, des actions à réaliser,...
- placer des balises à des endroits stratégiques pour vous repérer lors de vos randonnées.
- ...

**Le concept de base : les bippers sont des balises virtuelles géolocalisées.**

Il y a deux profils possibles sur le site web Bipper : <https://www.bipper.be>

- Le joueur qui sera le chercheur de bippers (balises). L'inscription sur le site n'est pas obligatoire. Il suffit d'encoder le code fourni par le créateur pour jouer.
- Le créateur qui va placer virtuellement les bippers et organiser une chasse. Ce dernier communiquera le code de la chasse à ses joueurs.



## En tant que créateur<sup>1</sup> :

Pour s'identifier sur le site, il suffit de cliquer sur le bouton se connecter en haut à droite de l'écran puis d'encoder son identifiant et son mot de passe.

Lors de la première identification, l'interface ressemblera à ceci :

C'est la liste des bippers (balises) que vous avez créée. Au départ, il n'y a aucun bipper.

Enfin, vous trouverez un nouveau menu dans la barre de navigation : « Mes bippers ».

- Le menu « Mes bippers » vous permettra d'afficher l'ensemble de vos bippers (balises) et d'en créer des nouveaux.
- Le menu « Mes chasses » vous permettra d'afficher vos chasses et d'en créer.
- Le menu « Participer à une chasse » vous permettra de jouer vous-même à vos propres chasses ou à celles d'autres créateurs.

<sup>1</sup> Je recommande d'utiliser le mode "créateur" sur ordinateur pour une meilleure ergonomie. Mais il est tout à fait possible de l'utiliser sur une tablette ou sur un smartphone.

## Étape 1 : placer des bippers

La première étape consiste à placer vos bippers (balises virtuelles) sur une carte. Vous pouvez le faire à distance depuis votre ordinateur (si vous connaissez bien l'endroit) ou directement sur le terrain mais vous devez vous assurer de la précision de votre localisation<sup>2</sup>

«») Ajouter un nouveau bipper

Une carte apparaît à l'écran. Le site va vous demander l'autorisation de vous géolocaliser. Il est recommandé d'accepter afin que vous puissiez reconnaître les éléments géographiques de votre environnement.

Cliquez ensuite à l'endroit souhaité pour déposer votre bipper (votre balise) puis **cliquez sur le lien « enregistrer la position du bipper »**. C'est la pointe de la bulle de dialogue qui définit la précision de l'endroit. N'hésitez-pas à utiliser le bouton « + » pour zoomer sur la carte.



Ensuite, vous devez compléter un formulaire avec les données de votre bipper :

- Le nom de votre balise (vous avez le libre de choix d'indiquer un endroit ou un nom ). Le champ est obligatoire.

Conseil : prévoyez un bipper de départ/de rassemblement en utilisant une zone de recherche de couleur différente (voir ci-dessous).

- Cocher si la zone de recherche doit être visible ou non. Si vous cochez « OUI », un cercle de couleur sera visible pour les joueurs leur indiquant qu'ils doivent se rendre à cet endroit. La zone où se trouve la balise sera clairement identifiable.

Vous pouvez choisir la couleur de la zone : rouge (par défaut) – bleu - vert

<sup>2</sup> La localisation est plus précise sur un ordinateur que sur un téléphone (précision de 5 à 20 mètres)

Vous pouvez aussi décider de la taille de cette zone de recherche : précis – intermédiaire – large. Elle n’aura aucun impact technique. Il faudra toujours se rendre dans la zone du cercle pour déverrouiller la balise.

- Un message de départ : ce sera le message affiché à vos joueurs avant de partir à la recherche de cette balise. Vous pouvez utiliser cette zone pour poser une énigme pour trouver le lieu comme pour un rallye-photo (si vous n’affichez pas la zone de recherche par exemple) ou simplement pour poser une question, encourager vos participants. Le champ est facultatif.
- Un lien web : vous pouvez coller un lien web ou un lien web vers une image, une vidéo YouTube. Les joueurs pourront cliquer sur le lien et visualiser la ressource. Le champ est facultatif.  
Si vous souhaitez ajouter vos propres photos, Bipper ne permet pas pour le moment le chargement de photo. Toutefois, vous pouvez utiliser des sites web qui offrent ce service gratuitement comme <https://imgbb.com>. Vous sélectionnez votre photo et vous obtenez un lien web en retour. Vous n’avez plus qu’à copier-coller ce lien dans la zone « lien web » de notre site bipper.
- Un message de fin : lorsque les joueurs ont trouvé la balise, ce message apparaîtra. A nouveau, vous êtes libre d’utiliser ce champ comme vous l’entendez : message d’encouragement, description d’une épreuve à réaliser ou vous posez une question précise à vos joueurs.  
Le champ est facultatif.
- Un lien web : vous pouvez coller un lien web ou un lien web vers une image, une vidéo YouTube. Les joueurs pourront cliquer sur le lien et visualiser la ressource.  
Le champ est facultatif.
- Réponse attendue du joueur : si vous cochez « oui », les joueurs disposeront d’un champ de saisie pour fournir une réponse lorsqu’ils auront trouvé le bipper. Vous pourrez consulter les réponses dans les statistiques de votre chasse.

---

**Lorsque le bipper est trouvé :**

Message lorsque le bipper est trouvé (vous posez une question)

Lien web (site, image, vidéo,...) :

---

**Réponse attendue du joueur ?**

Oui

Non

Lorsque le bipper sera validé, le joueur pourra encoder une réponse (si vous avez posé une question dans le message).

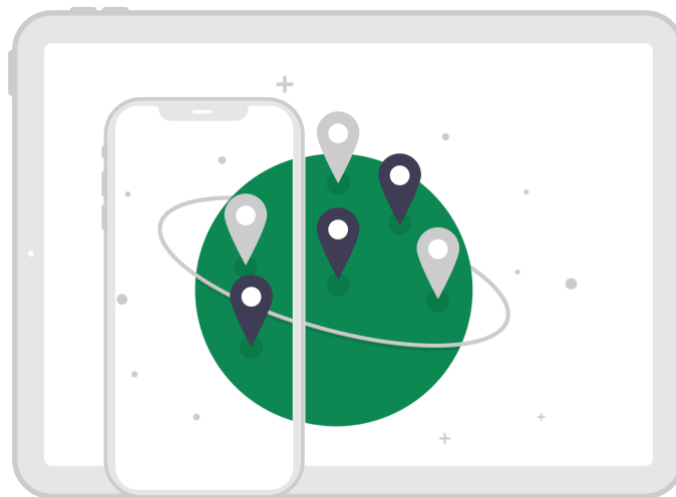
---

Valider

Cliquez sur le bouton « Valider » pour finaliser la procédure d'enregistrement de votre bipper.

Votre bipper apparaîtra dans la zone « Mes bippers ». Pour chaque bipper enregistré, il vous sera possible de :

- modifier les paramètres du bipper : nom, zone visible ou non, les messages de début et de fin,...
- visualiser le bipper sur une carte et de visualiser la zone de recherche (si vous avez coché l'option)
- supprimer le bipper (seulement s'il ne se trouve pas déjà dans une chasse).



## Étape 2 : créer une chasse en sélectionnant les bippers à trouver

Vous pouvez créer une chasse seulement si vous avez au minimum un bipper dans votre liste. Cette étape va vous permettre de sélectionner les bippers (balises) qui seront présents dans votre chasse et de définir un objectif pour les joueurs.

Pour créer une nouvelle chasse, accédez au menu « mes bippers » puis « mes chasses ». Cliquez ensuite sur le bouton « créer une nouvelle chasse ».

### Mes chasses aux bippers



Créez une chasse et sélectionnez les bippers à trouver. Communiquez ensuite ces [instructions](#) et le code de la chasse à vos joueurs.

Nom	Code Chasse	Bippers	Actions
<input type="button" value="Créer une nouvelle chasse"/>			

Vous obtenez un nouveau formulaire à compléter :

**Données de votre chasse**  
Modifier les options de votre chasse

Nom de la chasse

Type de carte à afficher aux joueurs

Ville  
 Topographique  
 Abstrait

---

Avant de choisir un bipper, permettre au joueur de visualiser l'ensemble des zones de recherche sur une carte (seulement si vos bippers possèdent une zone de recherche)

NON  
 OUI

---

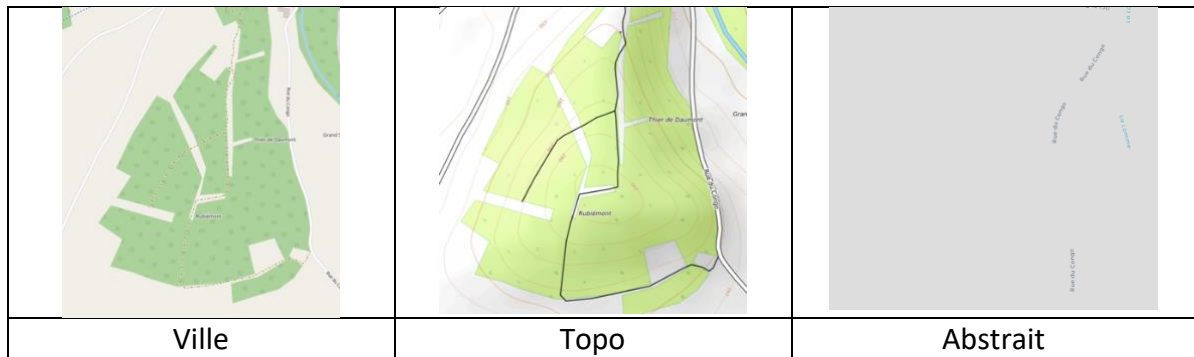
Détection approximative des bippers :

Rafraîchissement de la carte à l'approche du bipper :

---

Suivre la trace et les positions des joueurs en temps réel

- Nom de la chasse : c'est le nom de votre chasse aux bippers. Ex : « A la découverte de Rochefort »
- Type de carte à afficher aux joueurs : vous pouvez choisir trois types de carte : ville, topographique ou abstrait (carte très épurée où l'on voit juste des noms de rue)



- Possibilité d'activer la recherche séquentielle : un bipper déverrouillé donne accès au suivant. Cela signifie que les joueurs ne pourront pas choisir l'ordre des bippers (balises).
- Possibilité d'afficher aux joueurs l'ensemble des zones de recherche (si vous avez rendu les zones de recherche visible et si la recherche séquentielle est désactivée) pour leur permettre d'élaborer une stratégie de sélection des bippers. Si vous cochez « oui », le lien qui donne accès la carte avec les zones de recherche sera visible.
- Détection approximative des bippers. C'est la précision en mètre de détection de la balise.

Attention, la précision de la géolocalisation sur smartphone varie d'une marque à l'autre mais aussi du temps d'utilisation. Comme pour les gps professionnels de marche, il faut patienter un certain temps pour capter un maximum de satellites. Si le joueur désactive sa géolocalisation, la précision ne sera pas correcte. Il est recommandé de la laisser activée pendant la durée de la chasse. Il est également recommandé aux joueurs de garder la page web active sur leur téléphone (désactiver la mise en veille par exemple).

- Rafraîchissement de la carte à l'approche du bipper. Vous pouvez choisir le délai de rafraîchissement de la carte à l'approche de la balise (50-60 mètres approximativement)
- Suivre la trace et les positions des joueurs.

Le jeu dispose de deux modes : le mode « Sonar » et le mode « Tracking ».

Le mode « Sonar » permet aux joueurs d'activer un bip sonore à l'approche du bipper. Le téléphone émettra un bruit de sonar toutes les 10 secondes à 50-60 mètres de la balise.

Le mode « Tracking » permet de suivre en temps réel, la position des joueurs sur une carte et d'enregistrer leurs traces. Il sera donc possible d'étudier à posteriori les stratégies des joueurs. Malheureusement, dans ce cas de figure, le sonar des joueurs ne fonctionnera pas.

**Ce mode est désactivé pour le moment.**

- Objectifs : vous indiquez quel est l'objectif de votre jeu. Exemples : pour gagner un...., vous devez valider aux moins 5 balises sur 7. C'est un champ descriptif qui n'aura pas d'influence sur le système du jeu.
- Message final lorsque tous les bippers ont été trouvés : encodez un message final pour vos joueurs lorsqu'ils auront trouvé tous les bippers



Cliquez sur le bouton « enregistrer la chasse » pour valider. Un QR code sera généré pour une identification unique de votre chasse. Vous pouvez (éventuellement) sauvegarder et imprimer ce code.

Vous pouvez voir votre nouvelle chasse dans le tableau et les options disponibles :

#### Mes chasses aux bippers



Créez une chasse et sélectionnez les bippers à trouver. Communiquez ensuite ces [instructions](#) et le code de la chasse à vos joueurs.

Nom	Code Chasse	Bippers	Actions
Balade des Cresses	00h3ad6c	0	<a href="#">Modifier la chasse</a> <a href="#">Voir les bippers sur la carte</a> <a href="#">Stats</a> <a href="#">Supprimer</a>

[Créer une nouvelle chasse](#)

- **Modifier:** vous permettra d'ajouter ou retirer des bippers (balises) et d'accéder aux différentes options.

#### A la découverte de Rochefort

##### Objectifs :

Trouvez les différentes statues cachées dans Rochefort

##### Les bippers présents dans votre chasse :

Code QR	Nom du bipper

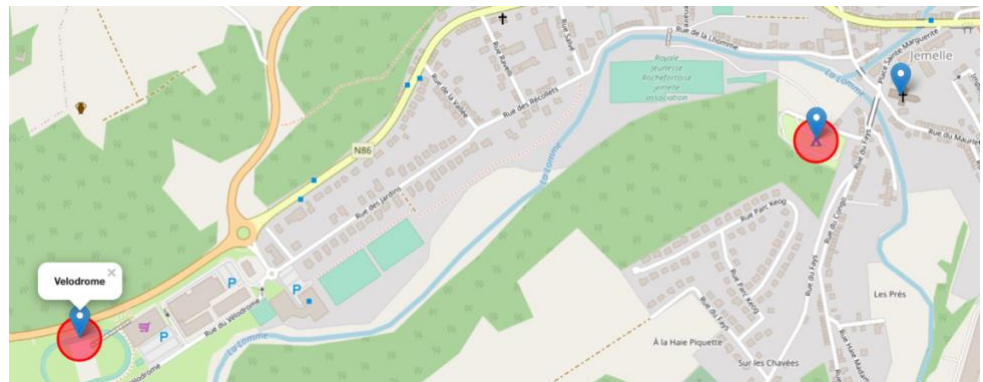
Ajouter un nouveau bipper à la chasse

- ✓ Camping
- Eglise
- Velodrome

[Ajouter le bipper](#)

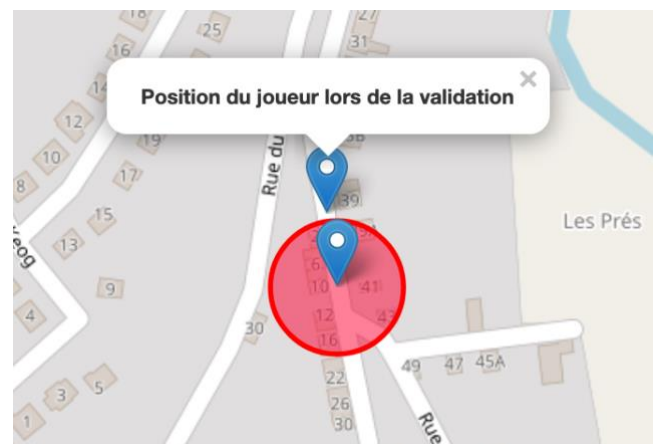
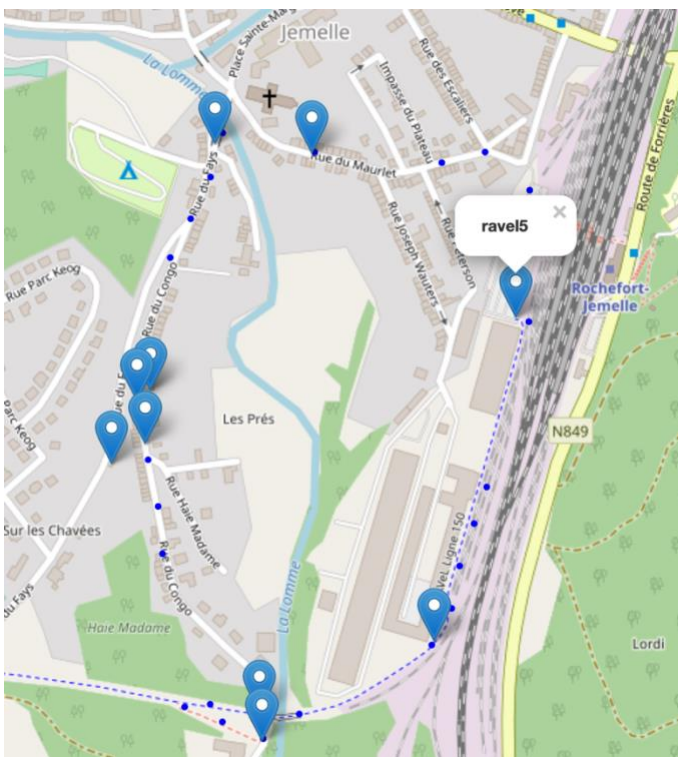
Il suffit de sélectionner dans le menu déroulant, le bipper à ajouter. Un QR Code va être généré (vous pouvez l'enregistrer sur votre ordinateur si vous voulez l'imprimer mais ce n'est pas spécialement nécessaire car les joueurs pourront le voir lors du jeu). En cliquant sur continuer, vous reviendrez dans la fiche descriptive de la chasse et vous pourrez (éventuellement) supprimer des bippers de la chasse.

- **Voir la carte :** en cliquant sur ce lien, tous les bippers de votre chasse seront affichés en même temps sur une carte. Les pins bleus montrent la position précise – les zones rouges indiquent les zones de recherche que vous avez décidé d'afficher à vos joueurs.



Dans l'exemple ci-dessus, les bippers (vélodrome, camping) seront visibles pour les joueurs. La zone près de l'église ne sera pas visible pour les joueurs, il faudra donc leur fournir des indices, énigmes ou une photo.

- Le nombre de bipper présent dans la chasse.
- Stats : ce lien vous affichera les visites réussies sur vos balises, le nom du joueur ou du pseudo de l'équipe, la date , l'heure de passage, l'endroit de validation de la balise (lien « vérifier ») et la trace laissée par les joueurs dans le mode « Tracking ».
- Imprimer : permet de générer un fichier pdf avec l'ensemble des QRcodes.



- Supprimer : ce lien n'apparaîtra que si vous avez supprimé l'ensemble des bippers présents dans la chasse.
- Le code chasse : ce sera le code à communiquer à vos joueurs pour participer à la chasse. Si vous cliquez sur lien, vous participerez à votre propre chasse en tant que joueur.

### Étape 3 : tester votre propre chasse ou la chasse d'un autre créateur

Enfin, vous pouvez participer en tant que joueur aux chasses des autres créateurs en cliquant dans le menu « Mes bippers » - « Participer à une chasse ». Il vous suffira d'encoder le code communiqué par le créateur ou vos propres codes.

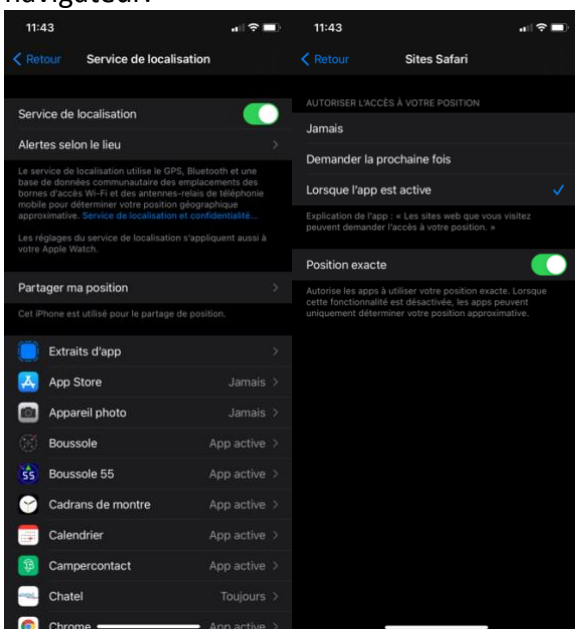
## En tant que joueur

Deux possibilités pour les joueurs :

- soit le joueur possède un compte (et dispose aussi des options de création) ;
- soit le joueur n'a pas de compte et encodera simplement le code fourni par le créateur.

Le joueur utilisera son smartphone avec un simple navigateur web (Safari, Firefox, Google Chrome,..) pour participer à la chasse.

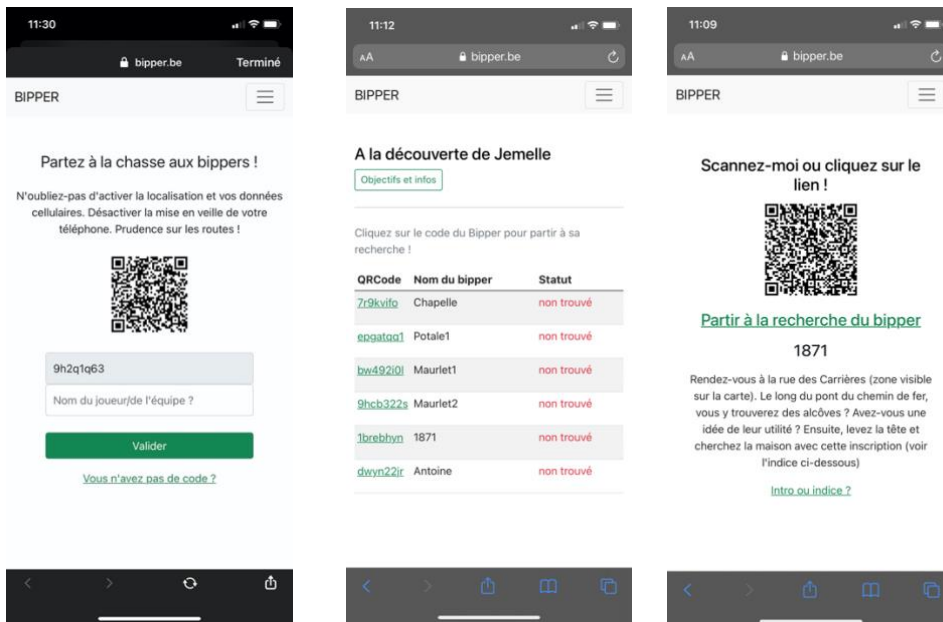
Il est nécessaire d'activer la géolocalisation sur le téléphone et d'autoriser la géolocalisation sur le navigateur.



Le jeu n'est pas possible sans connexion web. Toutefois, les joueurs peuvent couper la connexion cellulaire et la géolocalisation sur le chemin si la balise est très éloignée. Ils peuvent réactiver le tout à l'approche approximative de la zone de recherche. La géolocalisation risque toutefois d'être moins précise, si le joueur la coupe systématiquement.

Pour jouer, il suffit de cliquer sur le bouton « Jouer » sur la page d'accueil et d'encoder le nom du joueur ou de l'équipe. Il est également possible de scanner directement le QR code de la chasse pour participer. Chaque chasse possède son propre QR code ainsi que chaque bipper. Il est donc possible de les sauvegarder et de les imprimer pour en faire des balises réelles.

**Il faut bien entendu attirer l'attention des joueurs sur les mesures de sécurité à respecter lors des déplacements. Il faut éviter que les joueurs « restent le nez scotché sur le téléphone ».**



Attention, si le joueur possède déjà un compte, le premier champ (nom du joueur/équipe) disparaîtra vu que le système le reconnaîtra. Si le joueur n'a pas de compte, il est nécessaire que le joueur ou l'équipe encode un nom pour que l'on puisse les identifier lorsque les bippers seront validés.

#### Remarque importante :

Si le jeu dure trop longtemps, il est possible que le système déconnecte le joueur (durée des sessions limitée sur internet). L'équipe devra s'identifier à nouveau  
**Il est primordial d'encoder le même nom d'équipe (avec la même orthographe) sous peine que le système ne reconnaisse plus les bippers validés par l'équipe.**

Une fois le code entré, la liste des bippers (balises) apparaît. Le joueur peut cliquer sur le bouton « objectifs et infos » pour obtenir les détails de la chasse : objectif, type de carte, auteur,...

Le joueur sélectionne et clique sur le lien-code de chaque bipper pour voir accès au QR CODE (qu'un autre joueur peut scanner) et éventuellement à un lien vers une photo, vidéo). En cliquant sur le lien « partir à la recherche du bipper », la carte s'affichera avec la position du joueur.



Si un indice ou une ressource est présente, le lien « intro ou indice » apparaîtra. Le joueur devra juste cliquer sur ce lien pour obtenir l'image ou la vidéo



Si le mode « Tracking » n'a pas été activé, le joueur pourra appuyer sur le bouton « Activer le sonar ». Un bip sonar retentira pour signaler au joueur l'activation du sonar. Lorsque le joueur se trouvera à 40-60 mètres du bipper (balise), le bip sonar se fera entendre à chaque rafraîchissement de carte (paramètre que vous avez sélectionné dans la chasse).

Le bouton « chercher un autre bipper » permet au joueur de changer de balise en cours de partie.

Si le mode « Tracking » a été activé, les boutons ne sont plus disponibles et le joueur ne disposera pas du signal sonore lui indiquant sa proximité avec la balise.

Les joueurs peuvent se mettre en route vers l'endroit qu'ils ont déduit ou vers la zone de recherche rouge.

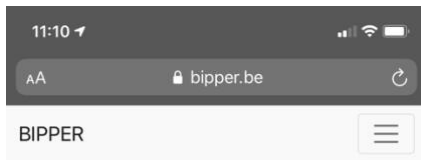
La carte se rafraîchira toutes les 30 secondes. Lorsque le joueur approchera du bipper (environ 50-70 mètres), la carte se réactualisera toutes les 5 ou 10 secondes (selon le délai choisi par le créateur afin de capter la balise).

Toutefois, le joueur peut rafraîchir manuellement sa position en cliquant (tapotant) une fois sur la carte.

Pour les enseignants :

Bipper n'a pas été créé pour être utilisé comme un GPS. A la base, j'ai créé Bipper pour mes futurs enseignants en éducation physique.

L'utilisation de carte (IOF,...) est vivement recommandée. En effet, vous pouvez vous servir de Bipper uniquement pour la validation des balises et utilisez les champs de départ et de fin pour poser des énigmes, demander un azimut,... (vous pouvez choisir une carte topographique ou une carte abstraite).



**BRAVO !**  
**Vous avez trouvé le bipper**

C'est bien notre maison. Quel est le numéro de cette maison ?

[Ressource à consulter](#)

Réponse à la question :

Votre réponse :

Envoyez votre réponse

Une fois, le joueur en place à la bonne géolocalisation (précision de 5-12m) , la bipper sera déverrouillé et le joueur recevra un message de succès avec les consignes du créateur (et éventuellement un lien vers une photo, vidéo, une question).

La chasse est terminée lorsque les joueurs ont validé l'ensemble des bippers.

Trois screencasts sont également disponibles pour vous guider (mais ils ne sont plus à jours par rapport aux dernières implémentations)

1. Créer et placer un bipper : <https://youtu.be/c3zETGsoLlg>
2. Créer une chasse aux bippers : <https://youtu.be/7tXyD4226hU>
3. Partir à la recherche d'un bipper : [https://youtu.be/\\_EiDor2FQql](https://youtu.be/_EiDor2FQql)



Le site évolue en fonction de vos remarques, il est possible que vous constatiez certains changements.

Je reste à votre disposition par mail

Fabian Demily  
 Enseignant

[contact@bipper.be](mailto:contact@bipper.be)