

ESE/IPS

Departamento de Desporto

2020/2021

CTESP Desportos de Natureza - 1º Ano, 1º Semestre

UC PERCURSOS HORIZONTAIS NATUREZA

ORIENTAÇÃO

Utilização do Software PURPLE PEN

Planear percursos em mapas de Orientação formato PDF

Percurso formal

Fase (F1) – Instalar e iniciar programa

1. Aceder a <http://purplepen.golde.org/>
2. Fazer download e correr o ficheiro de instalação
3. Abrir atalho no ambiente

F2 – Criar um evento

1. Ter disponível um **mapa em PDF** com escala e equidistância conhecidas;
2. Opção *Create a new event*>ok>dar nome ao evento>dar nome ao ficheiro>*Choose map file*>*next*>definir a escala do mapa em que se vai trabalhar>definir a escala de impressão>definir tamanho e orientação da folha>escolher local onde ficará guardado o ficheiro com o percurso>selecionar padrões IOF do mapa e sinalética (sempre as mais atuais)>definir primeiro código a utilizar (habitualmente 31 ou 101)>ok.
3. O evento está criado – abre-se uma janela com o mapa e barra de ferramentas horizontal para seleção de controlos e criação das pernasas, gerando-se automaticamente uma sinalética à esquerda.

F3 – Criar um percurso

1. Menu *Course*>*add course*>dar nome ao percurso (habitualmente é o escalão)>definir tipo de percurso (habitualmente *normal course* = percurso formal)>definir escala de impressão para este percurso>definir forma de apresentação da sinalética (habitualmente símbolos)>definir o tipo de etiqueta de cada controlo no mapa (habitualmente número da

nota – não esquecer de ir gravando periodicamente ao longo de todo o processo...

sequência)>definir número do primeiro controlo (habitualmente começa no 1)>ok.

2. Está criado o percurso, a que corresponde um separador com a respetiva designação por cima da sinalética, que foi automaticamente gerada do lado esquerdo da janela.

F4 – Planear as pernas de um percurso (estando no separador do respetivo percurso)

1. Começar pela escolha do local onde se entregam os mapas e começa a contagem do tempo (partida)

nota – sempre que necessário usar o zoom para ver melhor o mapa (encontra-se) no canto inferior direito da janela...

- I. Selecionar ferramenta *Add special item* na barra de ferramentas>opção *Time started* (habitualmente em Portugal escolhe-se a primeira opção entre as 3 que se colocam - o mapa é entregue no início do percurso balizado até ao triângulo)
- II. Clicar no local exato onde se pretende fazer a entrega dos mapas.

2. Passar ao triângulo

- I. Escolher um local para o triângulo

- i. Selecionar ferramenta com o ícone do triângulo (barra de ferramentas) e clicar no local exato onde se pretende colocar o triângulo.

Tratando-se de um percurso balizado até ao triângulo, a linha desde a partida não é reta ao contrário da automaticamente gerada, mas sim com a forma real (ver F6).

3. Definir o finish

- I. Escolher um local para o finish / chegada (habitualmente localiza-se na arena)
 - i. Selecionar ferramenta com o ícone do finish (barra de ferramentas) e clicar no local exato onde se pretende colocar o finish.

4. Planear as pernas e selecionar os pontos

Ver/recordar características de um bom percurso...

- I. Clicar no triângulo para colocar ponto 1 do percurso

- i. Triângulo fica vermelho
- ii. Selecionar ferramenta com o ícone do controlo na barra de ferramentas (círculo magenta) e clicar no local exato onde se quer colocar o ponto 1 - o controlo 1 é colocado no local e fica vermelho
- iii. Repetir II para todos os controlos seguintes até ao finish

5. Está criado o percurso e, ao mesmo tempo, um separador *All Controls* por cima da sinalética, onde vão ficando registados todos os pontos selecionados no conjunto dos percursos criados.

A distância do percurso (em linha reta – adequado para a floresta) é calculada automaticamente e atualizada na respetiva sinalética.

Os números no percurso, os círculos e os segmentos de reta, não devem ocultar informação importante no mapa; se necessário, devem ser introduzidos cortes (ver F7)

F5 – Planear um novo percurso

1. Repetir F3 (é aberto um novo separador para o novo percurso, já constando o triângulo e o finish, que são comuns a todos os percursos)
2. Repetir F4 a partir do n.º 3 (ter em conta que, habitualmente, o último controlo é comum a todos os percursos e que os diferentes percursos não devem ter todos o mesmo ponto 1)

Notas Menu View

1. *Permite ver os controlos já seleccionados para outros percursos (all controls) e seleccionar alguns dos controlos existentes para o novo percurso (opção All Controls);*
2. *Permite ver o mapa com contraste reduzido, o que facilita visualizar o percurso (opção Map Intensity).*

Dependendo do tamanho de cada percurso, podem definir-se diferentes tamanhos e áreas de impressão; ver F8.

F6 – Formatar balizados do triângulo e do finish

1. Clicar sobre o balizado (linha tracejada) da partida para o triângulo (fica vermelho – seleccionado);
2. Na barra de ferramentas, seleccionar penúltimo item (*Add bend*)
3. Clicar sobre o balizado – é inserido um ponto de quebra, que pode ser deslocado no espaço, criando uma curva na linha;
4. Repetir n.º 2 e n.º 3 as vezes que for necessário, até o balizado ter a forma desejada;
5. Replicar n.º 1 a n.º 4 para o balizado do último controlo para o finish.

F7 – Reposicionar números e cortar círculos e linhas

1. Estando num percurso, para reposicionar um número:
 - I. Clicar sobre número para seleccionar – fica vermelho;
 - II. Arrastar para a posição desejada;
2. Estando num percurso, para cortar círculos ou linhas:
 - I. Clicar sobre número para seleccionar – fica vermelho;
 - II. Na barra de ferramentas, seleccionar último item (*Add gap*) – o cursor assume a forma de cruz;

Reposicionar os números, se necessário, por forma a que:

- *Se vejam bem e não se confundam com o fundo;*
- *Não induzam em erro ao ficarem próximos de outro ponto;*
- *Não se sobreponham a informação importante do mapa, tendo em conta a direcção previsível de aproximação vindo do ponto anterior.*

- III. Clicar sobre o ponto onde se quer iniciar o corte, não largar, deslocar cursor até ao ponto se pretende terminar o corte, largar – a linha fica seccionada.

F8 – Definir tamanho e áreas de impressão

(para cada percurso em que se queira fazer diferente do definido em F2.2)

1. Selecionar o separador do percurso que se quer alterar
2. Menu *File>Set print área>This course*
3. É possível:
 - I. Manter o tamanho de impressão, mas “deslocar” a área – mover a mancha vermelha;
 - II. Alterar o tamanho da folha (A3, A4, A5...)
 - III. Alterar a posição da folha (deitado ou a alto)
4. No final – *Done*.

F9 – Fazer sinalética (descrição dos controlos)

1. Separador *All controls* (por cima da sinalética) – abre-se a sinalética para o conjunto de todos os pontos do evento;
2. Clicar sobre a linha do triângulo – fica amarela, o que significa que está selecionada;
3. Clicar coluna D – abre-se uma janela com todos os símbolos possíveis para esta coluna; selecionar o símbolo desejado;

Ao colocar o rato sobre cada símbolo, sem clicar, surge o respetivo significado.
4. Repetir procedimento para cada uma das colunas C, E, F, G e H.

Só devem ser preenchidas as colunas efetivamente necessárias e pertinentes.
5. Clicar última linha (chegada) para definir o tipo de chegada (habitualmente é a primeira opção – balizado até ao finish)

F10 – Arranjos gráficos (estando no separador de um dos percursos)

1. Integrar sinalética no mapa:
 - I. Na barra de ferramentas, selecionar *Add Descriptions* – o cursor assume a forma de cruz;
 - II. Levar o cursor ao local onde se pretende integrar a sinalética, pressionar botão esquerdo do rato e arrastar cursor (nota – a altura de cada linha deve ser entre 5 e 7mm; ver janela com dimensões no canto inferior esquerdo);
 - III. Para deslocar sinalética para uma nova localização:
 - i. Clicar para selecionar;
 - ii. Arrastar e largar.
1. Integrar texto (nome da prova e percurso, escala, equidistância, data e qualquer outro texto);
2. Incluir elementos de imagem (logotipos, seta do norte, etc...);
3. Incluir outros elementos de criatividade

F7 – Exportar para PDF

1. Menu *Export>Mapa e Percurso PDF>Export*
 2. Alternativa:
 - a. Menu *File>Print Courses*;
 - b. Escolher impressora PDF no canto superior direito (ex: *Microsoft print to PDF*);
 - c. Escolher os percursos a converter na janela da direita;
 - d. *Print*.
-

Percurso de Score

Repetir procedimentos do percurso formal até F2;

F3' - Criar um percurso

1. Menu *Course>add course>*dar nome ao percurso (habitualmente é o escalão)>definir tipo de percurso (neste caso, *score course*)>definir escala de impressão para este percurso>definir forma de apresentação da sinalética (habitualmente símbolos)>definir o tipo de etiqueta de cada controlo no mapa (neste caso sugere-se *Code and Score*)>definir coluna em que aparece a pontuação associada a cada controlo (sugere-se *H*)>*ok*.
2. Está criado o percurso, a que corresponde um separador com a respetiva designação por cima da sinalética, que foi automaticamente gerada do lado esquerdo da janela.

F4' - Planear um percurso (estando no separador do respetivo percurso)

1. Começar pela escolha do local onde se entregam os mapas e começa a contagem do tempo (partida) – num percurso de score, convém que seja uma zona central relativamente à distribuição de controlos no terreno;
 - I. Selecionar ferramenta *Add special item* na barra de ferramentas>opção *Time started* (habitualmente em Portugal escolhe-se a primeira opção entre as 3 que se colocam - o mapa é entregue no início do percurso balizado até ao triângulo)
 - II. Clicar no local exato onde se pretende fazer a entrega dos mapas.
2. Passar ao triângulo
 - III. Escolher um local para o triângulo
 - i. Selecionar ferramenta com o ícone do triângulo (barra de ferramentas) e clicar no local exato onde se pretende colocar o triângulo.
3. Definir o finish
 - IV. Escolher um local para o finish / chegada (habitualmente localiza-se na arena)
 - i. Selecionar ferramenta com o ícone do finish (barra de ferramentas) e clicar no local exato onde se pretende colocar o finish.
4. Selecionar os pontos

- I. Selecionar ferramenta com o ícone do controlo na barra de ferramentas (círculo magenta) e clicar no local exato onde se quer colocar o ponto
 - II. Repetir para todos os controlos desejados
5. Está criado o percurso.

F5' – Sinalética (descrição dos controlos)

1. Para cada controlo:
 - a. Clicar coluna D – abre-se uma janela com todos os símbolos possíveis para esta coluna; selecionar o símbolo desejado;
 - b. Repetir procedimento para cada uma das colunas C, E, F e G;
 - c. Clicar coluna H – registar a pontuação que pretende dar-se ao controlo respetivo;

Percurso de Escolha Livre

Utilizar procedimentos do percurso de score, com as seguintes diferenças:

F3'' - Criar um percurso

1. Menu *Course>add course>*dar nome ao percurso (habitualmente é o escalão)>definir tipo de percurso (neste caso, *score course*)>definir escala de impressão para este percurso>definir forma de apresentação da sinalética (habitualmente símbolos)>**definir o tipo de etiqueta de cada controlo no mapa (neste caso sugere-se Control code)>definir coluna em que aparece a pontuação associada a cada controlo (neste caso *do not display*)>ok.**
2. Está criado o percurso, a que corresponde um separador com a respetiva designação por cima da sinalética, que foi automaticamente gerada do lado esquerdo da janela.

Trabalhar com mapas que não de Orientação para atividades informais diferentes da Orientação (ex: Peddy-Paper)

Pode utilizar um mapa de Orientação ou um mapa não formal, como uma planta turística, uma fotografia aérea (ex: GoogleMaps), etc.

Repetir todos os procedimentos utilizados para o percurso formal, com as seguintes diferenças:

F3''' - Criar um percurso

(...) definir forma de apresentação da sinalética (**text**)>(…)

F9''' – Fazer sinalética (descrição dos controlos)

1. Menu *Event>Customize decription text*;
2. Na janela que se abre, escolher o primeiro símbolo à esquerda e clicar em *Change text* (à direita);
3. Na nova janela:
 - a. desseleccionar *Show plural forms*;
 - b. seleccionar a linha com o texto que descreve o símbolo seleccionado no n.º 2;
 - c. escrever o novo texto>ok;

Selecionar a check-box com a opção *Show meaning below symbolic descriptions*.

4. Clicar sobre a linha do triângulo – fica amarela, o que significa que está seleccionada;
 - a. Clicar coluna D – abre-se uma janela com todos os símbolos possíveis para esta coluna; seleccionar o símbolo desejado, a que corresponderá, na sinalética, o texto previamente associado;
5. Repetir este procedimento para cada um dos pontos, incluindo o *finish*.

Ao colocar o rato sobre cada símbolo, sem clicar, surge o respetivo significado, com o novo texto caso tenha sido criado.

Com os procedimentos referidos em F3 e F9, estamos a introduzir 2 configurações diferentes relativamente ao que se faz no percurso formal de Orientação:

1. Substituir, na sinalética, símbolos por texto;
2. Substituir o texto padrão associado a cada símbolo, por texto criado por nós, de acordo com as necessidades e características da atividade que estamos a planear.

Com estas alterações, podemos planear uma atividade diferente, em que usamos a sinalética para transmitir mensagens ou informações, lançar charadas ou fazer perguntas, na lógica, por exemplo de um peddy-paper ou de um percurso pedestre.

Sugere-se que se elaborem previamente todas as questões/informações, e se associe cada questão/informação a um símbolo, conforme procedimentos descritos.

Exemplos de “sinalética” que podemos obter com este procedimento:

40 Anos IPS		
Peddy Paper	5,4 km	
		Start: Vamos começar. O grupo deve permanecer junto.
1	32	Quantas janelas se podem ver a partir deste ponto?
2	31	Tirar uma selfie com os elementos do grupo a ver-se a estátua
3	33	A que preço vende hoje a D. Carolina 1kg de laranjas?
Navigate 60 m to finish		

40 Anos IPS		
Pedestr.	0,4 km	
		Start: Vamos começar. O grupo deve permanecer junto.
1	34	No Castelo de Palmela, visível deste miradouro, conhe-se ocupação desde o séc. VIII
2	35	O Roaz Corvineiro, da família dos defirídeos, vive em manada e é um dos mais conhecidos habitantes permanentes do Rio Sado, motivo de excursões e passeios de barco.
3	36	O PUJA (Parque Urbano de Albarquel), construído a partir de um antigo parque de campismo, é dos locais de lazer mais procurados em Setúbal.
Navigate 150 m to finish		

F9'''a) – Fazer sinalética (descrição dos controlos), adicionando uma linha de texto

É possível, em alternativa ou complemento ao procedimento descrito em F9''', adicionar uma linha de texto a cada linha da sinalética.

1. Com a sinalética gerada, clicar numa linha da mesma (fica amarela, o que significa que está selecionada);
2. Menu Add>Text Line;
3. Na janela que se abre, escrever o texto pretendido e ok;
 - a. NOTA – é possível editar este texto a qualquer momento, clicando na respetiva linha na sinalética.

Exemplos de “sinalética” que podemos obter com este procedimento:

40 Anos IPS		
Photo paper B	0,4 km	
		Start: Vamos começar. O grupo deve permanecer junto.
1	34	No Castelo de Palmela, visível deste miradouro, conhe-se ocupação desde o séc. VIII
Tire uma foto criativa, em que seja visível o castelo e 1 ou mais elementos do grupo.		
2	35	O Roaz Corvineiro, da família dos defirídeos, vive em manada e é um dos mais conhecidos habitantes permanentes do Rio Sado, motivo de excursões e passeios de barco.
Tire uma foto em que figure 1 ou mais elementos do grupo, imitando roazes, sendo também visível o local indicado no mapa		
3	36	O PUJA (Parque Urbano de Albarquel), construído a partir de um antigo parque de campismo, é dos locais de lazer mais procurados em Setúbal.
Fotografe, a partir deste ponto, um elemento que se possa relacionar com a atividade original do espaço em que se encontra o PUJA.		
Navigate 150 m to finish		

40 Anos IPS		
Photo paper A	0,4 km	
		Start: Vamos começar. O grupo deve permanecer junto.
1	31	Tirar uma selfie com os elementos do grupo a ver-se a estátua
A selfie deve ser tirada no local indicado na sinalética, direção NW		
2	32	Quantas janelas se podem ver a partir deste ponto?
Contar apenas as janelas que se encontram até 10 metros de distância a partir da sua posição.		
3	33	A que preço vende hoje a D. Carolina 1kg de laranjas?
O estabelecimento encontra-se a 20m da sua posição, direção S		
	60 m	Navigate 60 m to finish

Ricardo Chumbinho

7/abr/2021