DIMPA project
Digital Innovative Media Publishing for All

ERKLÄRENDE UNTERLAGEN: QUIVERVISION

Zur Erinnerung: Diese Roadmaps ermöglichen ein besseres Verständnis der Arbeitsabläufe bei der Produktion digitaler interaktiver Inhalte durch praktische Empfehlungen und Erfahrungsberichte.
Auf diese Weise wollen wir Lernende und Lehrende beim Lernen, aber auch nach der Ausbildung, in ihrem praktischen Arbeitsleben unterstützen.

1. Über die Technologie

Die verwendete Technologie	Augmented Reality für Druckmaterialien
Ziele und Ergebnisse	Erstellung einer AR-Erfahrung, bei der der Benutzer einen Auslöser (Trigger) mit seinem Smartphone scannt und damit ein Bild zum Leben erwecken kann (zusammen mit einigen Zusatzfunktionen)
Beschreibung	Quivervision verwendet eine AR, um deine Werke zum Leben zu erwecken und zwar auf eine Weise, die fesselt, bildet und inspiriert. Quivervision arbeitet mit Spezialisten und Pädagogen zusammen, um eine kreative und besondere Erfahrung für deine Benutzer zu schaffen.
Verwendetes Medium (Computer, Tablet, Handy)	Computer/Smartphone/Tablet
Wo wird es zugänglich sein (APP, Plattform, Webseite,…)?	Es ist über die APP QuiverVision und über die offizielle Webseite: https://quivervision.com/ zugänglich. Quivervision für iOS Quivervision für Android
Wie lange hat die Entwicklung gedauert?	Ca. 20 Minuten. Du musst nur die APP auf dein Smartphone oder Tablet herunterladen, die QuiVervision-Webseite öffnen und ein Paket herunterladen. Dann die APP öffnen und den Anweisungen folgen. 20 Min sind mehr als genug Zeit.

2. Verwendete Software

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

Name der Software	Quiver App
Name des Anbieters	QuiverVision
Copyright Status (CC, Urheberrecht, etc.)	QuiverVision ist keine Open Source APP

Zusätzliche Ressourcen die für die Inhalte verwendet wurden:

Keine

3. Kosten

Kosten für die Erstellung	0€ - wenn man nur die kostenfreien Vorlagen verwendet.
Allgemeine Gebühren	Ansonst gibt e seine Reihe von Preisoptionen: - Quiver Band 1 $2.99 - Dover Bd. 1 $2.99 - Amazing Animals of New Zealand $2.99 - Sommer & Meer Pack $0.99 - Quiver Monatliches Abonnement $0.99 - Quiver Band 2 $2.99 - Quiver Bildung Vol. 2 $0.99 - Quiver Feststoffe $2.99 - BBC Kinder in Not $4,99 - B-Daman Fireblast $2,99

Kosten für etwaige zusätzliche Ressourcen:

Keine zusätzliche Kosten für weitere Ressourcen.

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

4. Produktionsschritte

Designphase

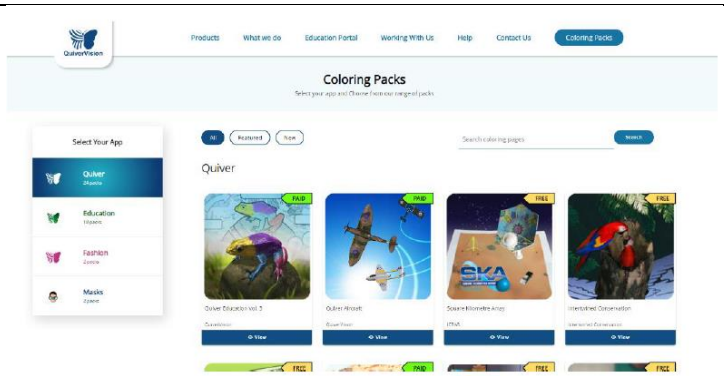
Warum wurde dieser Inhalt erstellt?	Das Ziel des Modells ist die erweiterte Realitätserfahrung anhand von gedrucktem Material. Dieses Modell ist hauptsächlich für Bildungszwecke bestimmt. Die Einbettung von AR-Materialien in Schulunterlagen hält das Interesse der Lernenden hoch und ermöglicht uns die Integration von zusätzlichem Lesematerial in einer cleveren, interaktiven und interessanten Form.
Welche Funktionalitäten hat es?	Die Quiver-App kombiniert Farbgebungen von dunkel bis taghell mit moderner AR-Technologie. Kostenlose Seiten findest du durch das Herunterladen der APP und auf der offiziellen Webseite (https.//www.quiverVision.com). Du kannst die Seite auch direkt aus der Quiver APP heraus speichern und drucken oder vom PC aus starten. QuiverVision ermöglicht die Interaktion mit deinem persönlich angepassten Modell. Jede bunte Seite wird auf eine einzigartige Art und Weise lebendig und gibt dir ein unmittelbares und besonderes Gefühl der Freude und des Stolzes! QuiverVision ist auch ein gutes Instrument um Fähigkeiten und Wissen zu verschiedenen Themen zu entwickeln. (Viele Angebote haben ein pädagogisches Ziel)
Was ist der Zweck? (pädagogische, kommunikative, Spiele, etc.)	Pädagogisch

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

5. Erstellungphase

Vorbereitung	Geh auf die Webseite von QuiverVision: https://quivervision.com/ Lade die Quiver APP auf dein Smartphone oder Tablet herunter. **iOS-Version:** Quiver - 3D Coloring App - Apps on Google Play **Android-Version:** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.puteko.colarmix&hl=en
Coloring Pack auswählen und ein Projekt anlegen	Klicke oben rechts auf das Symbol: **"Coloring Packs"** Wähle den "Coloring Pack" nach deinem Geschmack aus. Die Pakete unterscheiden sich nicht nur durch das Aussehen, sondern auch durch die enthaltenen Funktionalitäten

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

	
Öffne die App „Color“ und starte diese auf deinem Device	Öffne die Farbanwendung „Color“ und starte dann die Quiver-APP am Smartphone. Klicke in der unteren Hälfte des Bildschirms auf das Schmetterlingssymbol und zeige es dann deiner Kamera (Smartphone oder Tablet) auf dem „Coloring-Pack“, dass du gerade von der QuiverVision Webseite heruntergeladen hast.
Optional: färben des heruntergeladenen Pakets.	Dieser Schritt ist optional. Bevor du die Kamera vom Smartphone/Tablet auf das „Coloring Pack“ richtest, kannst du dein Paket mit Makern deiner Wahl einfärben. Das hat einen Einfluss darauf, mit welcher Farbe du deine AR später sehen wirst. Die Option macht Spaß!

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

Genieße die AR-Erfahrung	Genieße nun die AR-Erfahrung auf deinem Device. Du kannst das Smartphone oder Tablet bewegen und auf die Symbole klicken, die auf deinem Bildschirm erscheinen (Fakten, Farben, etc.).
The End !	Lade noch mehr “Coloring Packs” herunter und genieße sie!

6. Testphase

Wurde die Software von jemand anderen getestet?

Anzahl der User	-
Usergruppen (Trainer, Jugendliche, Fachleute, etc.)	-
Kummulierte Zeit der Prüfung durch die Benutzer	-

7. Inklusiver Ansatz

Welche Maßnahmen wurden ergriffen, um diese Software so vielen Benutzern wie möglich zugänglich zu machen?

Die APP ist mit verschiedenen Devices und Anbietern kompatibel (Android, Apple, Computer, Tablet, Handy).

8. Best practices

Wird diese Software an die Benutzer empfohlen?	Ja
Erläuterung	Sie Software ist am Smartphone und am Tablet wirklich einfach zu benutzen, solange du eine Internetverbindung hast. Wir

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220

	können die APP auch Nutzern empfehlen, die kein technisches Wissen haben.

Empfehlungen für die Erstellung von Inhalten mit dieser Technologie:

Das richtige “Coloring Pack” auswählen, das dem Bedarf entspricht, aber nicht übermäßig verwenden. Denke daran, dass der Zweck ein pädagogischer sein soll und am Ende steht das Lernen.

The #DIMPAproject has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2018-1-FR01-KA202-048220