

HOJAS EXPLICATIVAS: REALIDAD AUMENTADA CON ASSEMBLR

Recordatorio: Estas hojas de ruta permitirán comprender mejor el flujo de trabajo de la producción de contenidos digitales interactivos mediante recomendaciones prácticas y testimonios de profesionales. De esta manera, pretendemos apoyar a los alumnos y profesores en sus aprendizajes pero también después de la formación, en su vida laboral práctica.

1. Acerca de la tecnología

Tecnología Utilizada	Realidad aumentada
Objetivo final y resultado	Construir contenido de realidad aumentada con fines educativos utilizando Assemblr Vamos a utilizar un modelo 3D de Sketchfab para crear una experiencia de aprendizaje de RA.
Descripción de la herramienta	Assemblr es una plataforma para desarrollar fácilmente contenidos 3d y AR. Es posible desarrollar contenidos con una tableta o un teléfono móvil a través de la aplicación Assemblr app , o el ordenador with Assemblr Studio . Assemblr tiene una biblioteca de contenidos 3d y AR desarrollados por ellos y la comunidad.
Medio utilizado (ordenador, tablet, teléfono)	Este modelo puede desarrollarse a través de una aplicación móvil o de un ordenador portátil, pero será necesario utilizar un móvil o una tableta con una cámara y conexión a Internet para ver los resultados.
¿Dónde será accesible (aplicación, plataforma, sitio web...)?	En Assemblr App y Assemblr edu app.
¿Cuánto tiempo llevó desarrollar esta herramienta?	2h30

2. Programas utilizados

Nombre del software	Assemblr
Nombre de la compañía	Assemblr
Derechos de autor (cc, sistema propietario, etc.)	Assemblr es un sistema propietario. Hay disponibles muchas opciones de precios y también un plan gratuito. Sketchfab es un sitio web para compartir contenidos 3d con diferentes licencias.

En caso de que haya utilizado recursos adicionales para el contenido de su instrumento, descríbalos a continuación:

3. Coste

Coste de la creación de la herramienta	0€ Usando el plan gratuito hay una limitación de 8mb de tamaño total para las subidas de objetos 3D personalizados.
Plan general de precios	Assemblr tiene un pack gratuito, básico, medio y premium, basado en el tamaño de las subidas 3d personalizadas.

En caso de que haya utilizado recursos adicionales para el contenido de su herramienta, detalle su coste a continuación:



Erasmus+

dimpaproject.eu



CEPS Projectes Socials
<http://www.asecps.org>



LES APPRIMEURS



4. Etapas de la producción

Describe cada paso de la producción de la herramienta

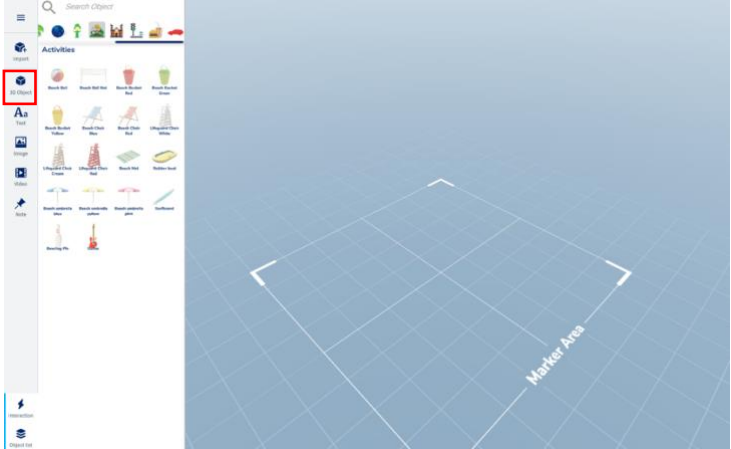
Fase de Diseño

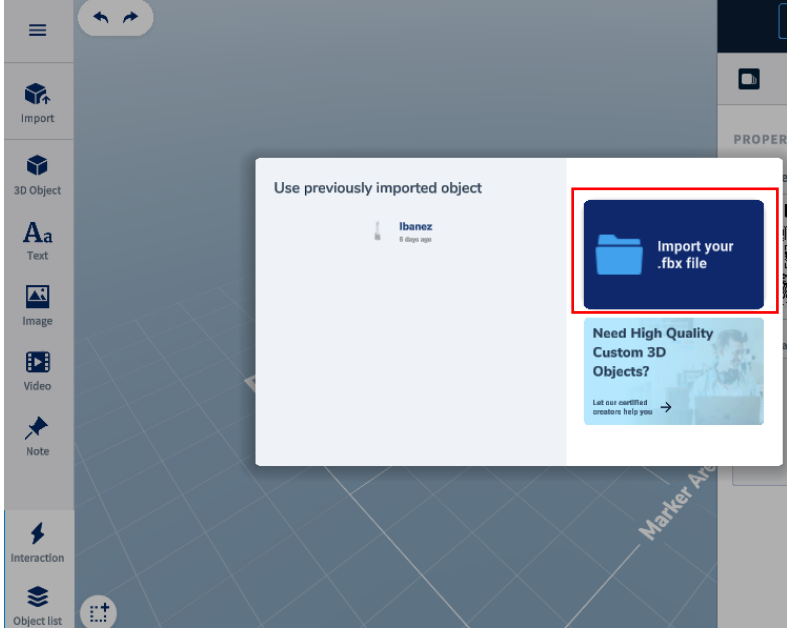
¿Cuál es el objetivo de esta herramienta?	The objective of this model is to show a musical instrument, its specifications and size and take a closer look without having a real one.
¿Qué funcionalidades tiene?	Uno de los principales usos de la Realidad Aumentada es mostrar objetos virtuales en tres dimensiones, y observarlos con diferentes ángulos. Assemblr permite agregar texto 3d así como imágenes y video junto con los objetos 3d.
¿Cuál es su propósito? (pedagógico, comunicación, juegos, etc.)	Pedagógico.

5. Fase de creación

Mencione y describa los diferentes pasos de la creación de la herramienta (5 min)

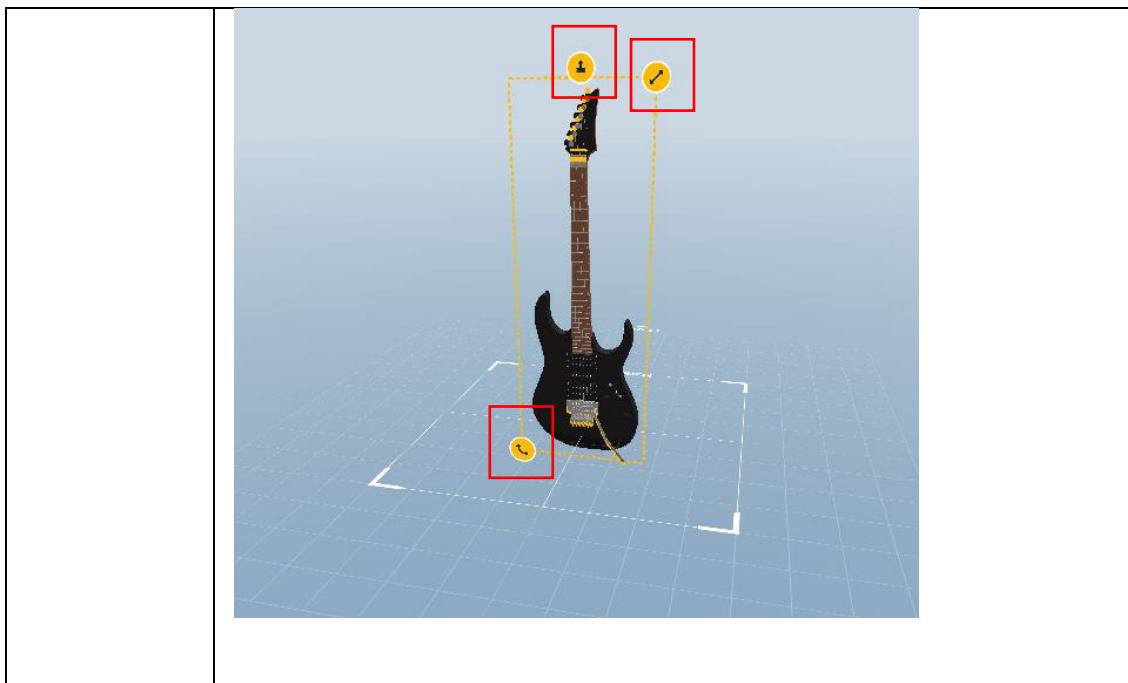
<p>Preparación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usando un ordenador, descarga Assemblr studio <p>También es posible desarrollar un proyecto a partir de Sistemas Apple (recomendamos iOS 13 o superior) o Android</p> <p>Actualmente es posible subir objetos 3D personalizados sólo desde el estudio Assemblr (versión portátil) pero en la aplicación hay muchos objetos 3D incluidos también.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea una cuenta: Haz clic en registrar e introduzca su información.
<p>Crear un proyecto</p>	<p>En tu nuevo perfil haz clic en crear un nuevo proyecto. A continuación puedes añadir un título para el proyecto, que también puede ser cambiado más tarde.</p> 

<p>Añadir un objeto 3d</p>	<p>Haz clic en el icono + de la esquina inferior derecha y elige un objeto 3D, también puedes usar los objetos 3D incluidos en la aplicación.</p> 
<p>Opcional: Modelo 3D personalizado</p>	<p>Assemblr soporta modelos 3D personalizados en .fbx, como mencionamos anteriormente, con el plan gratuito podemos subir archivos de hasta 8mb.</p> <p>Para este ejemplo descargamos un modelo 3d de una guitarra eléctrica hecha por Voldepreuss.</p> <p>Para añadir un modelo 3d personalizado sólo hay que hacer click en importar y elegir el archivo .fbx</p>



Haz clic y arrastre fuera del objeto para cambiar la vista.

Toca en cualquier lugar para colocar el objeto y usa las flechas para mover, escalar o rotar el objeto.




Añadir texto

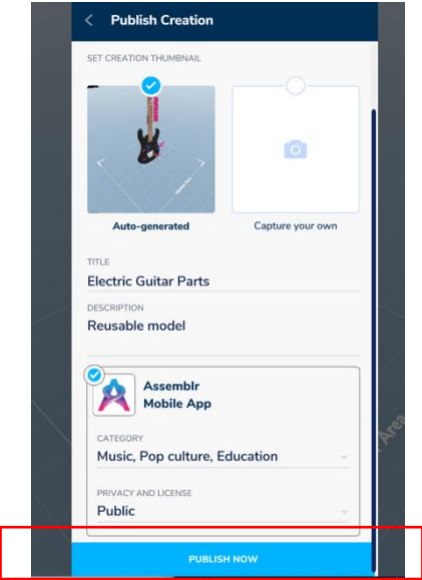
Para añadir algún texto, haz clic en el icono y elige el lugar donde va a ser localizado.

A la derecha puedes cambiar el texto, la fuente, el color, la extrusión y también la posición y la rotación del texto, también puedes mover el texto con las flechas amarillas.



<p>Añadir una imagen</p>	<p>Para añadir una imagen sólo tienes que hacer clic en el icono de la imagen y posicionarla, elige la imagen de la derecha, de un archivo o con una url.</p> 
<p>Añadir Vídeo</p>	<p>Para añadir un vídeo sólo tienes que hacer clic en el icono del vídeo y pegar la URL.</p>

	
<p>Previsualizar</p>	<p>Antes de publicar, asegúrate de que todo está en el lugar correcto, haz clic en la vista previa y muévete para asegurarte de que todo está en donde debería estar</p> <p>Es recomendable hacer una vista previa también con el móvil o la tableta, para comprobar la colocación t el tamaño en el contexto real.</p> 

Publicar	<p>Haz clic en "Publish", añade una descripción y haz clic en "Publish now".</p> <p>Copia el enlace para compartir con otros, puedes ver este modelo en un smartphone o tableta usando Assemblr App y este enlace:</p> <p>https://app.assemblrworld.com/?action=creation&data=-MBJM-iXEAV0FIH_ZFq2</p> 

6. Fase de prueba

¿La herramienta ha sido probada por alguien más que usted?
(En caso afirmativo rellene las siguientes preguntas, si no, pase a la pregunta 7)

Número de usuarios	
Categoría de los usuarios (profesores, jóvenes, profesionales, etc.)	
Tiempo de prueba acumulado por los usuarios	

Describe la prueba de las herramientas

¿Qué ha aprendido de esta prueba?

¿Ha cambiado algo en el contenido después de la prueba?

Si es así, por favor explique los diferentes pasos:



Erasmus+

dimpaproject.eu



CEPS Projectes Socials
<http://www.asceps.org>



LES APPRIMEURS



--

Publicación

¿Dónde se ha publicado la herramienta?	En Assemblr: https://app.assemblrworld.com/?action=creation&data=-MBJM-iXEAV0FIH_ZFq2
¿Por qué?	Este contenido solo funciona en su propia plataforma y comunidad
¿Ha encontrado alguna dificultad en este paso?	no
Si es así, explique por que	

7. Enfoque inclusivo

¿Qué medidas ha adoptado para que este instrumento sea inclusivo para el mayor número posible de usuarios?

Este modelo se puede hacer con diferentes herramientas: ordenador, o tabletas: manzana o androide, y es compatible entre estas plataformas.

8. Buenas/malas prácticas

¿Recomendaría este software a los usuarios?	Si
Explique los motivos	Assemblr está lleno de contenidos pedagógicos preparados y una gran comunidad de educadores, es fácil de usar y de participar.



Erasmus+

dimpaproject.eu



--	--

¿Qué recomendación le daría a la gente que crea esa herramienta o que crea contenido con esta tecnología?

Deberías aprovechar todas las herramientas que Assemblr tiene disponibles para el sector de la educación. Para hacer un mejor contenido de AR, necesitarás pasar tiempo familiarizándote con la interfaz y asegurándote de que todo esté bien colocado.

Assemblr EDU tiene la posibilidad de crear aulas virtuales y es una comunidad creciente para la educación.