

HOJAS EXPLICATIVAS: BLIPPAR

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 para materiales impresos
Objetivo final y resultado	<p>Crear una experiencia de realidad aumentada donde el usuario escanea una imagen de disparo con su smartphone y:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la imagen cobra vida a través de un vídeo - aparece una forma 3d - aparece un texto animado - Aparecen múltiples widgets (Facebook, compra, llama, SMS, etc.)
Descripción de la herramienta	Blippar utiliza la Realidad Aumentada para dar vida a su material impreso digitalmente (en múltiples formas)
Medio utilizado (ordenador, tablet, teléfono)	Ordenador, tablet, teléfono
¿Dónde será accesible (aplicación, plataforma, sitio web...)?	<p>Se podrá acceder a ella a través de la aplicación Blippar y "blippbuilder" en el sitio web oficial de Blippar</p> <p>https://www.blippar.com/build-ar</p> <p>Blippar para iOS</p> <p>Blippar para Android</p>
¿Cuánto tiempo llevó desarrollar esta herramienta?	<p>Unos 20 minutos.</p> <p>Descargamos la aplicación Blippar de la App store en nuestro smartphone (o tableta)</p> <p>Creamos una cuenta en la web de Blippar, entramos en Blippbuilder y elegimos qué tipo de AR queremos crear (web ar).</p> <p>Subimos la imagen del disparador en Blippbuilder</p> <p>Subimos el video que queremos que el usuario vea cuando escanee la imagen del disparador con la aplicación Blippar.</p>

2. Programas utilizados

Nombre del software	Blippar App
Nombre de la compañía	Blippar
Derechos de autor (cc, sistema propietario, etc.)	Blippar es un sistema propietario

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

Hemos usado una imagen para disparar [este](#) video de National Geographic de YouTube sobre la antigua Grecia. La imagen que lo dispara es el primer fotograma del video.

3. Coste

Coste de la creación de la herramienta	0€ Usando la versión gratis (Trial)
Plan general de precios	SHay cuatro opciones de precios diferentes: <ul style="list-style-type: none"> - Light (5.000 vistas incluidas por mes, 150 euros por mes) - Pro (50.000 vistas incluidas por mes, 1500 euros por mes) - Enterprise (200.000 vistas incluidas por mes, precio personalizado) - Educativa (de momento es gratuita)

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

Ningún coste adicional

4. Etapas de la producción

Describe cada paso de la producción de la herramienta

Fase de Diseño

<p>¿Cuál es el objetivo de esta herramienta?</p>	<p>El objetivo de este modelo es mostrar una experiencia de realidad aumentada utilizando material impreso. Está dirigido principalmente a fines educativos.</p> <p>La incorporación del contenido de Realidad Aumentada en nuestro material de formación, mantiene el interés del alumno en alto y nos permite incorporar material de lectura adicional de una manera inteligente, interactiva e interesante.</p>
<p>¿Qué funcionalidades tiene?</p>	<p>La aplicación Blippar permite crear realidad aumentada con su poderosa herramienta de creación. No se necesitan habilidades de programación. Es posible transformar anuncios, revistas, carteles y más.</p> <p>Permite crear AR Web (ar que funciona dentro del navegador web) y AR App (ar que funciona dentro de la aplicación móvil de blippar). Además, permite empezar desde cero usando herramientas de arrastrar y soltar fáciles de usar y si estás familiarizado con programación, puedes usar Javascript para crear contenido. Por lo tanto, puede ser utilizado tanto por principiantes como por personas experimentadas.</p> <p>Puedes crear una experiencia de realidad aumentada con videos, modelos 3d, sonidos, widgets y mucho más.</p>
<p>¿Cuál es su propósito? (pedagógico, comunicación, juegos, etc.)</p>	<p>Pedagógico, publicidad.</p>



Erasmus+

dimpaproject.eu



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

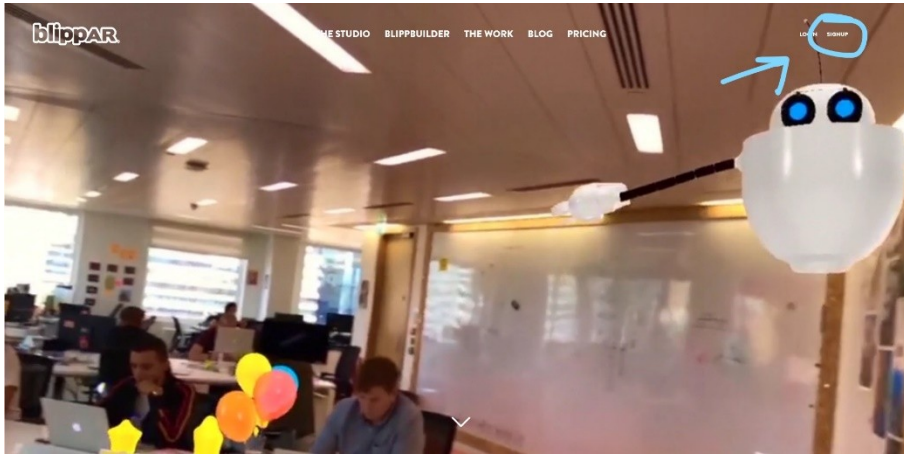



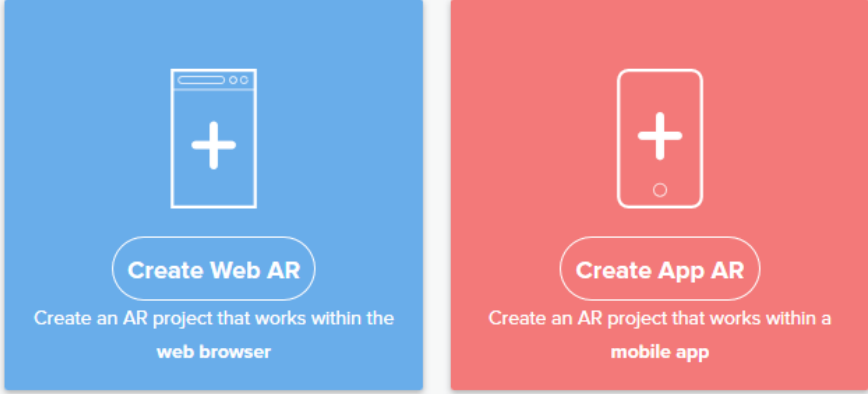
LES APPRIMEURS

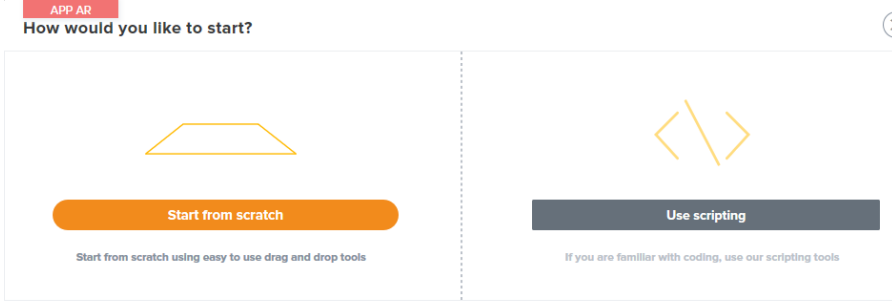
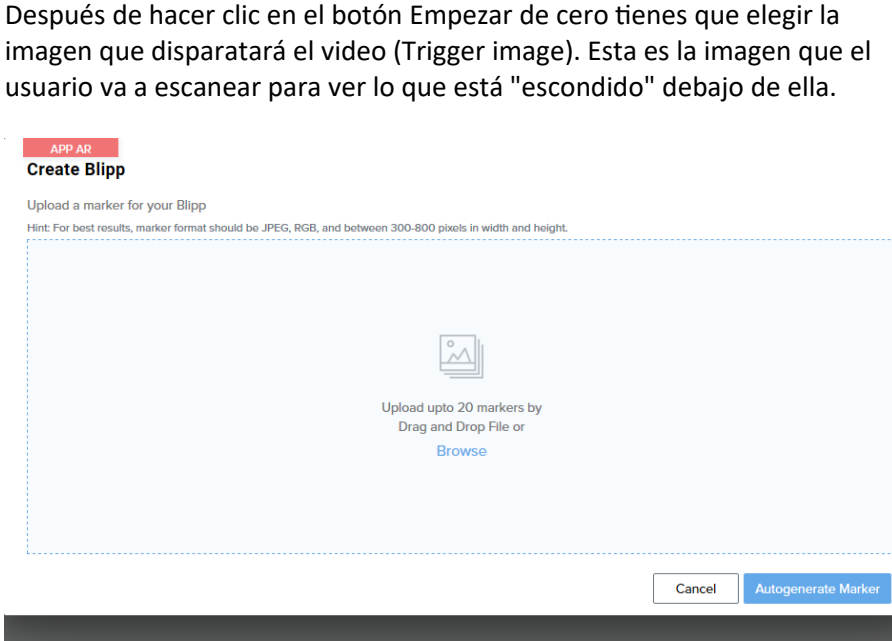


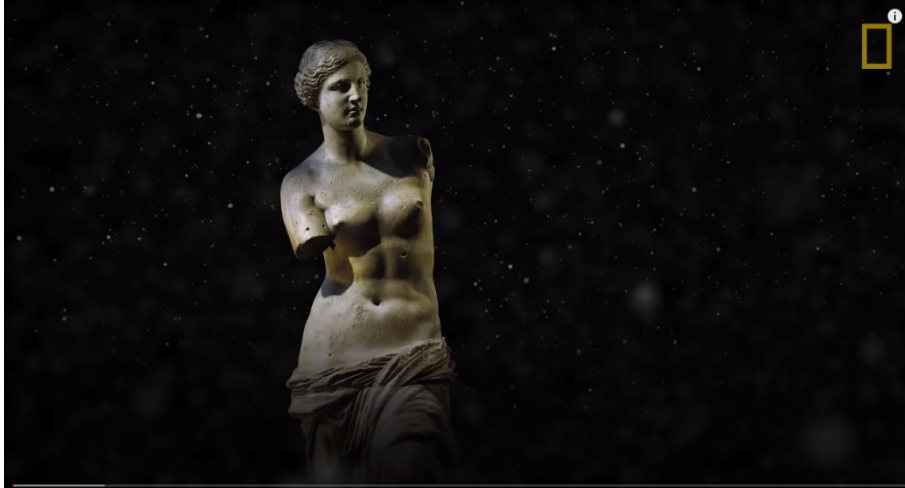

5. Fase de creación


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

<p>Preparación</p>	<p>Visita la web de Blippar: https://www.blippar.com/ Descarga Blippar App en tu smartphone o tablet</p> <p>iOS Version: https://apps.apple.com/us/app/blippar-the-ar-browser/id410604563 Android Version: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.blippar.ar.android&hl=en&gl=US</p>
<p>Crear una cuenta</p>	<p>Haz clic en la esquina superior derecha del botón de registro y crea una cuenta gratuita.</p> 
<p>Comienza a construir tu experiencia</p>	<p>Has click en Appbuilder para desarrollar tu experiencia,</p>

	
<p>Escoger el tipo de experiencia</p>	<p>Después de hacer clic en Blippbuilder, tienes que elegir qué tipo de experiencia de AR quieres crear.</p> <p>Puedes elegir entre WEB AR o APP AR. Para este ejemplo vamos a elegir App AR.</p> <div data-bbox="448 1122 1356 1597">  </div>
<p>Elige entre arrastrar y soltar o a través de programación</p>	<p>Debes elegir entre la forma fácil (arrastrar y soltar) o la forma difícil (lenguaje de scripting).</p> <p>Para este ejemplo vamos a usar la forma fácil, Empezar de cero, "Start Form Scratch"</p>

	 <p>APP AR How would you like to start?</p> <p>Start from scratch Start from scratch using easy to use drag and drop tools</p> <p>Use scripting If you are familiar with coding, use our scripting tools</p>
<p>Añadir imagen</p>	<p>Después de hacer clic en el botón Empezar de cero tienes que elegir la imagen que disparará el video (Trigger image). Esta es la imagen que el usuario va a escanear para ver lo que está "escondido" debajo de ella.</p>  <p>APP AR Create Blipp</p> <p>Upload a marker for your Blipp Hint: For best results, marker format should be JPEG, RGB, and between 300-800 pixels in width and height.</p> <p>Upload upto 20 markers by Drag and Drop File or Browse</p> <p>Cancel Autogenerate Marker</p> <p>Vamos a usar el primer fotograma de un video de National Geographic sobre la antigua civilización griega.</p>

	
<p>Diseñar la experiencia AR</p>	<p>Esta es la pantalla principal de edición:</p>  <p>En el lado izquierdo puedes añadir los elementos que quieras que aparezcan en cuanto la imagen haya sido escaneada por el usuario. Puedes añadir un vídeo, un modelo 3D, un sonido o un widget inteligente. Los widgets inteligentes pueden ser funciones inteligentes como sms, interacciones, links a redes sociales, etc. Los widgets pueden ser muy útiles para fines publicitarios.</p> <p>En la parte derecha puedes editar los ajustes relativos a la escena. La escena es el área principal en el centro de la pantalla. Allí verás la imagen del disparador, y la superposición del elemento que elijas que aparezca</p>

	<p>cuando el usuario escanee tu imagen con la aplicación Blippar.</p> <p>En la parte inferior de la pantalla puedes ver la línea de tiempo de tu escena, allí puedes añadir marcas de tiempo para tu experiencia AR.</p>
Añadir contenido AR	<p>Para este ejemplo vamos a agregar un elemento de video como experiencia AR. Para añadir un vídeo/imagen/sonido, tienes que hacer clic en la esquina superior izquierda en el botón "uploads", y luego subir tu vídeo.</p> <p>Vamos a añadir este vídeo:</p> <p>Una vez que el vídeo se sube, sólo tienes que arrastrar y soltar el vídeo en la imagen que has añadido a tu escena. Allí puedes cambiar las dimensiones del vídeo, su transparencia, la luz y demás.</p>
Publicar y compartir	<p>Una vez que hayas terminado de ajustar tu escena AR, debes hacer clic en el botón "Publish" (publicar) en la esquina superior derecha de la pantalla.</p> <p>También puedes ver una vista previa de tu experiencia antes de publicarla haciendo clic en el botón "Preview" en la esquina superior derecha de la pantalla.</p> 

6. Enfoque inclusivo

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

Este modelo puede ser creado con diferentes herramientas: ordenador, tablets, smartphones y web: apple o android, y es compatible entre estas plataformas.

7. Buenas/malas prácticas

¿Recomendaría este software a los usuarios?	Si
Explique los motivos	Es muy fácil de usar, siempre y cuando tengas un smartphone/tablet y una conexión a Internet. Recomendado para todo tipo de usuarios ya que no requiere ningún conocimiento técnico. Además, puede ser utilizado de diferentes maneras de acuerdo a las habilidades de quién desarrolle la experiencia (de principiante a usuario experimentado).

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

Utilízalo sabiamente y no lo sobrecargues, has una aplicación simple :)



Erasmus+

dimpaproject.eu



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



LES APPRIMEURS

