

## HOJAS EXPLICATIVAS: SPARK AR

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	Mostrar cómo construir un filtro AR para Facebook (e Instagram) mediante Spark AR.  El modelo muestra unas gafas de realidad virtual y una textura púrpura en la cara del usuario.
Descripción de la herramienta	Spark AR es un software desarrollado por Facebook para crear efectos de realidad aumentada o <i>filtros</i> , para ser utilizado en Facebook e Instagram. Incluye plantillas y objetos 3D para agregar a los filtros.  Con Spark AR es posible cambiar el fondo en un selfie, añadir maquillaje, un objeto 3d virtual, decoraciones faciales, máscaras personalizadas, entre otras.  Los efectos pueden ser publicados en Facebook e Instagram para ser utilizados por cualquier persona que tenga una cuenta en estas plataformas.
Medio utilizado (ordenador, tablet, teléfono)	Ordenador y Smartphone o tablet
¿Dónde será accesible (aplicación, plataforma, sitio web...)?	En Facebook.com y/o Instagram.com

¿Cuánto tiempo llevó desarrollar esta herramienta?	<p>Probar la plantilla 15 min.</p> <p>Personalizar y reutilizar puede tardar unas horas dependiendo de los parámetros.</p> <p>La publicación puede tardar unos días, ya debe pasar una revisión por parte de Facebook. En nuestro caso el tiempo de revisión fue de 10 días</p>
--	---

## 2. Programas utilizados

Nombre del software	Spark AR
Nombre de la compañía	Facebook
Derechos de autor (cc, sistema propietario, etc.)	Sistema propietario que solo puede ser utilizado con productos de Facebook.

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

Para este modelo utilizamos un modelo 3d: VR Headset, modelo con licencia Creative Commons de un usuario llamado Vitamina.
--

## 3. Coste

Coste de la creación de la herramienta	Ninguno
Plan general de precios	

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

Ninguno
---------

#### 4. Etapas de la producción

Describe cada paso de la producción de la herramienta

##### Fase de Diseño

¿Cuál es el objetivo de esta herramienta?	Esta herramienta es útil para conectarse con usuarios de Instagram y Facebook, con fines de comunicación.
¿Qué funcionalidades tiene?	Los filtros pueden ahorrar tiempo de edición cuando funcionan como filtros de fotografía. También puede ayudar a construir una marca con filtros personalizados, puede ser utilizado por usted y por cualquier usuario.
¿Cuál es su propósito? (pedagógico, comunicación, juegos, etc.)	Comunicación

#### 5. Fase de creación

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

Descargar el software	<p>Necesitarás una cuenta de Facebook para usar la plataforma, si has decidido probar este modelo usa tu cuenta o crea una en facebook.com</p> <p>Descarga Spark AR Studio en tu ordenador</p> <p><a href="https://sparkar.facebook.com/ar-studio/">https://sparkar.facebook.com/ar-studio/</a></p> <p>Puedes elegir varias opciones para probar el filtro en un teléfono inteligente o tablet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de Instagram o Facebook</li> <li>- Spark AR APP: Que puedes descargar aquí</li> </ul>
-----------------------	---



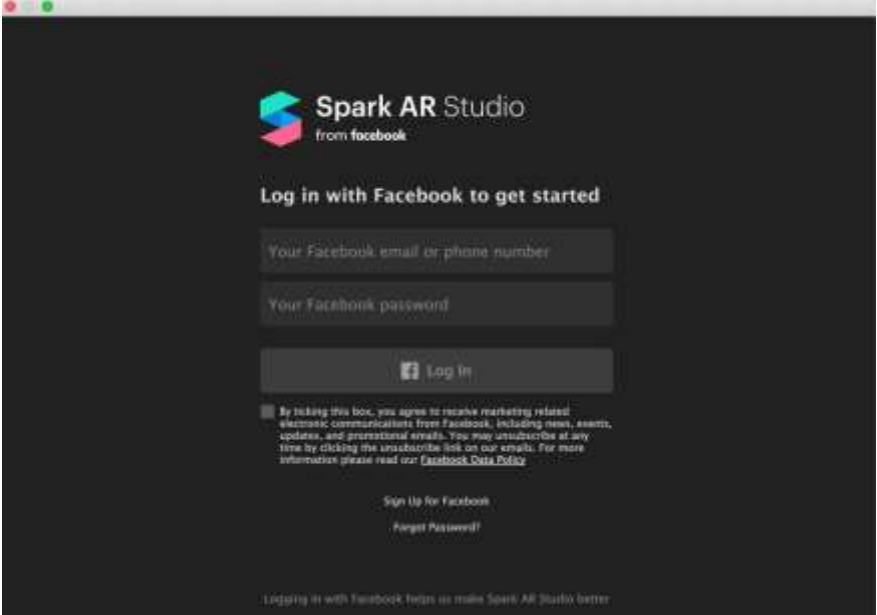
Erasmus+

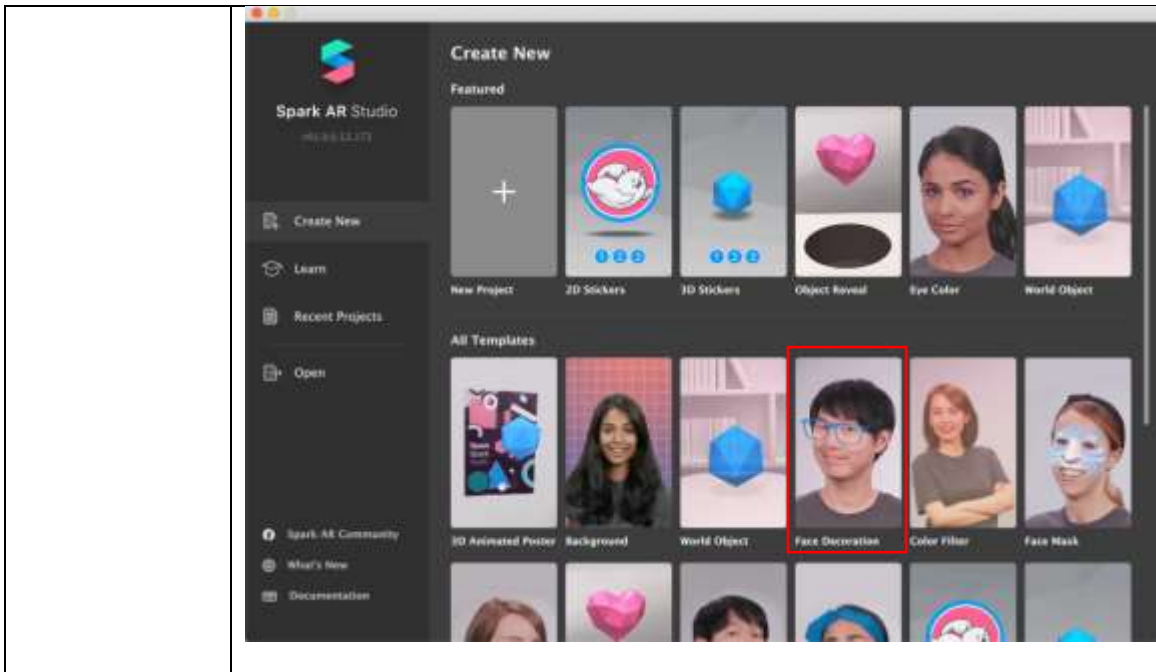
dimpaproject.eu



LES APPRIMEURS

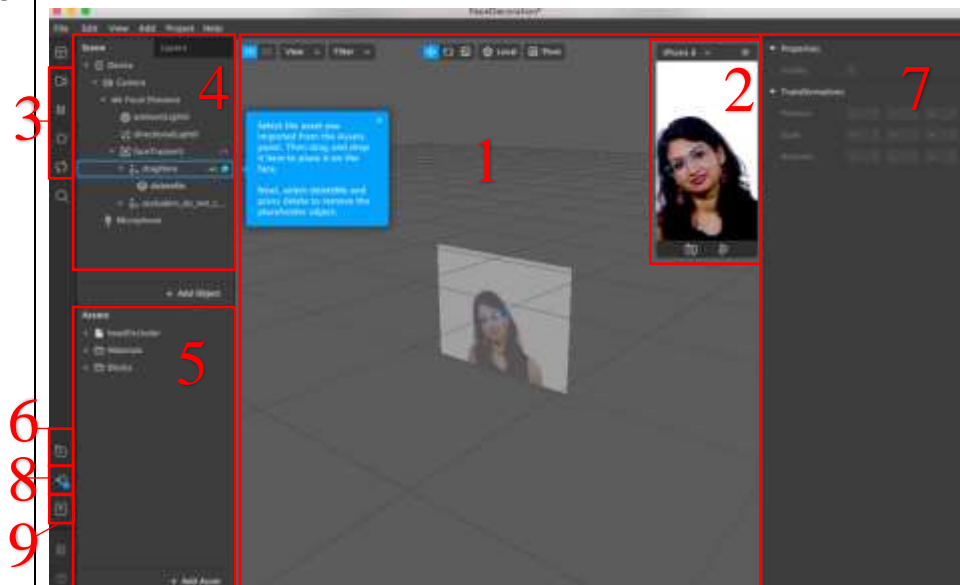


	<p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.facebook.arstudio.player&amp;hl=en_US&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.facebook.arstudio.player&amp;hl=en_US&amp;gl=US</a></p> <p><a href="https://apps.apple.com/us/app/spark-ar-player/id1231451896">https://apps.apple.com/us/app/spark-ar-player/id1231451896</a></p> 
<p><b>Crear un proyecto</b></p>	<p>Spark AR tiene varias plantillas y también tiene la posibilidad de empezar desde cero.</p> <p>En este modelo, comenzamos a partir de una <b>plantilla</b> y reemplazamos y añadimos elementos para crear nuestro propio modelo. Spark AR funciona para diferentes niveles de usuarios, desde principiantes hasta expertos.</p> <p>Elige “face decoration”</p>



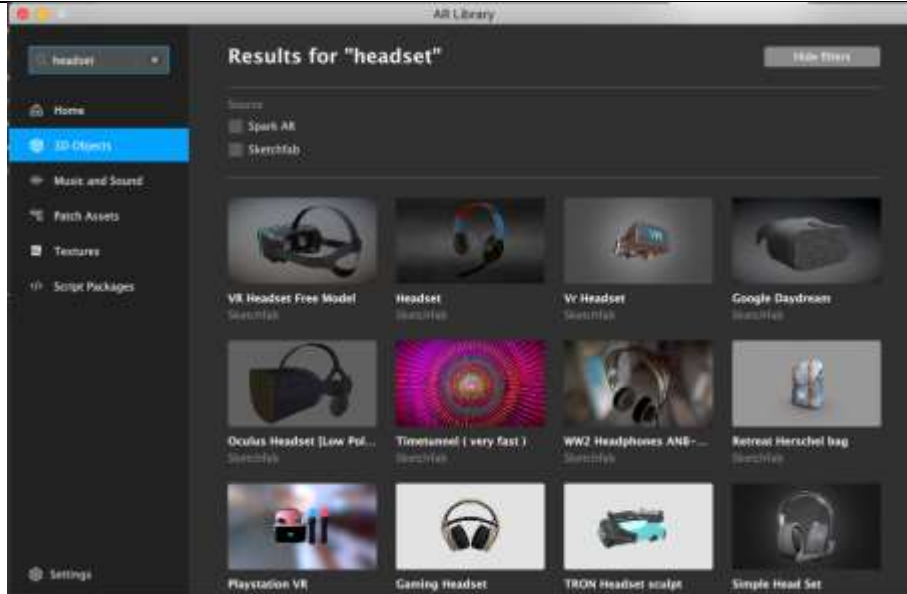
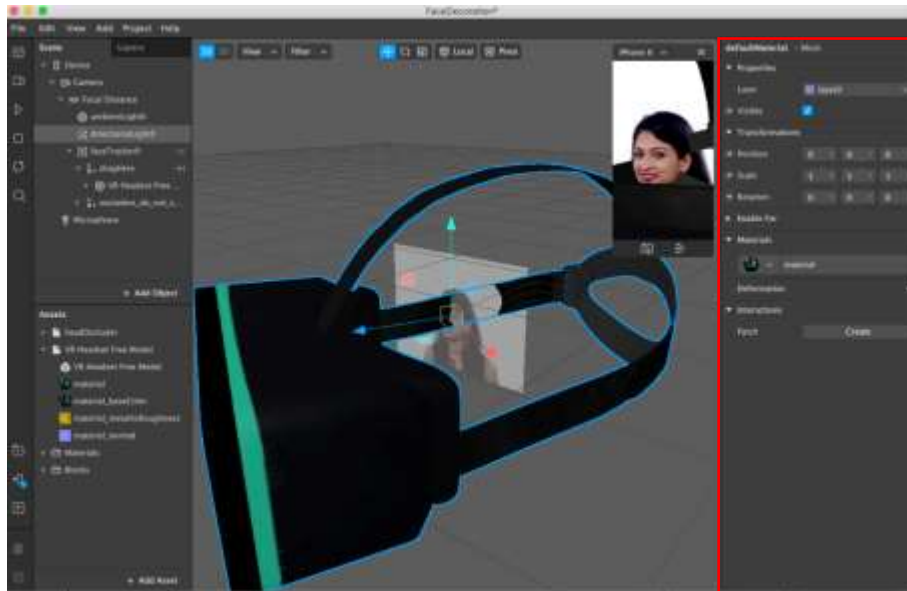
**Familiarizarse con el software**

Ahora es el momento de familiarizarse con el software:

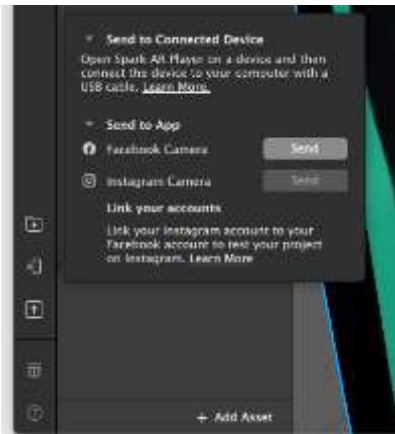


Una vez seleccionada la plantilla, verás un objeto marcador de posición en el panel central llamado Viewport (1). Aquí es donde construimos el filtro.

	<p>En el simulador (2) podemos previsualizar cómo se verá el efecto, cambiar el vídeo del simulador con los controles de vídeo (3). En el panel Escena (4) es donde agregamos objetos para construir el efecto. Los objetos, materiales y texturas se organizarán en la sección de “assets” (5). En la biblioteca AR podemos elegir entre cientos de elementos (6) En el inspector cambiamos el aspecto y el comportamiento del objeto (7) Prueba tu efecto con una tableta o smartphone (8) El Spark Hub es un lugar donde se carga el efecto para iniciar el proceso de publicación (9)</p> <p>Aquí puedes encontrar más información: <a href="https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/articles/fundamentals/navigating-the-interface#the-viewport">https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/articles/fundamentals/navigating-the-interface#the-viewport</a></p>
<p><b>Cargar un recurso</b></p>	<p>Para crear un filtro AR, puedes elegir un recurso 3D de la biblioteca AR o importar uno. Para este modelo, estamos importando un elemento gratuito de la biblioteca AR.</p> <p>Para ello, ve a la biblioteca (6) y <b>busca</b> el objeto que quieras agregar al filtro, para el modelo que utilizamos “VR Headset Free Model”. Pulsa en <b>importación libre (import free)</b> y aparecerá en la sección de Assets (5)</p>

	 <p>The screenshot shows the 'AR Library' interface with search results for 'headset'. The results are displayed in a grid of 12 items, each with a thumbnail and a name. The items include: VR Headset Free Model, Headset, Vr Headset, Google Daydream, Oculus Headset (Low Pol...), Timetunnel (very fast), WW2 Headphones ANE..., Retreat Herschel bag, Playstation VR, Gaming Headset, TRON Headset scalp, and Simple Head Set.</p>
<p><b>Editar</b></p>	<p>Ahora <b>agrega el elemento a la escena</b> (en la etiqueta "dragHere" ) (4), el objeto se mostrará en la ventana gráfica (1). También podemos eliminar el objeto de plantilla ("deleteMe").</p>  <p>The screenshot shows a 3D scene editor interface. A headset model is visible in the center of the scene. The interface includes a top menu bar, a left sidebar with a scene tree, and a right sidebar with a properties panel. A red box highlights the properties panel on the right side of the interface.</p>




	<p>Edita el objeto en el inspector (7) para cambiar la posición, la escala, las texturas, etc. siéntete libre de cambiar los parámetros hasta que encuentres un buen resultado.</p>
<b>Prueba</b>	<p>Las pruebas son siempre una fase importante y en este caso es fundamental porque hay que asegurarnos de que el efecto funciona correctamente en un entorno real.</p> <p>En la sección de pruebas (8) Envía tu archivo de prueba a Instagram o Facebook para ver cómo funciona en Instagram Stories o Facebook Stories. O descarga la aplicación Spark AR Player.</p> <p>Si quieres probar el filtro en Instagram de Facebook el software automáticamente enviará el filtro a las aplicaciones, esto puede ser útil si ya tienes instalada esta aplicación en tu teléfono.</p> <p>Con la aplicación Spark AR puedes conectar su teléfono inteligente o tableta a través de USB a su computadora portátil y abrir el filtro.</p> 
<b>Publicar</b>	<p>Una vez probado el efecto es el momento de publicarlo, para poder compartirlo con amigos.</p> <p>Antes de eso, asegúrate de que el filtro cumple con las directivas de revisión: <a href="https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/publishing/spark-ar-review-policies">https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/publishing/spark-ar-review-policies</a></p>



Ten en cuenta que el efecto no se publicará inmediatamente. Facebook tiene un proceso de revisión que puede tardar unos días o podría tardar hasta una semana.

Puedes ver el proceso y también administrar los filtros en Spark AR Hub

<https://www.facebook.com/sparkarhub/>



## 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	63 personas hasta ahora han utilizado el efecto en Facebook.
Categoría de los usuarios (profesores, jóvenes, profesionales, etc.)	Público en general, usuarios de Facebook.
Tiempo de prueba acumulado por los usuarios	29 de ellos han hecho historias de Facebook utilizando el filtro

Describe la prueba de las herramientas

Dado que el efecto se publica en Facebook, puede ser utilizable por cualquier persona con una cuenta de Facebook.



Erasmus+

[dimpaproject.eu](http://dimpaproject.eu)



CEPS Proiecte Sociale  
<http://www.ceps.ro>



LES APPRIMEURS



¿Qué ha aprendido de esta prueba?

Los usuarios pueden ver la página de Facebook del autor cuando prueban el efecto, esto puede utilizarse como una ventaja para dirigir al público a la página relacionada con el proyecto.

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

No

Publicación

¿Dónde se ha publicado la herramienta?	<b>En Facebook</b>
¿Por qué?	Debido a que Spark AR es un producto de Facebook, solo se puede publicar en Instagram o Facebook.
¿Ha encontrado alguna dificultad en este paso?	Sí
Si es así, explique por que	El tiempo de publicación puede tardar unos días, el efecto tiene que pasar algunas directivas de revisión.

## 7. Enfoque inclusivo

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

Esta herramienta se puede utilizar de forma gratuita para todos los usuarios en Facebook e Instagram, es compatible con teléfonos inteligentes y tabletas Android y Apple.



Erasmus+

dimpaproject.eu



CEPS Proiecte Sociale  
<http://www.ceps.org>



LES APPRIMEURS



Hay varios tutoriales realizados por Facebook explicando esta tecnología más en detalle, y una comunidad activa en desarrollo y uso de ella.

### 8. Buenas/malas prácticas

¿Recomendaría este software a los usuarios?	Sí.
Explique los motivos	Es una buena opción para entrar en la realidad aumentada porque propone muchos tutoriales y materiales de aprendizaje para expertos y no expertos. Las plantillas también son un buen punto de partida.

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

Ten en cuenta los términos y condiciones de tener una cuenta de Facebook y el uso de productos de Instagram y Facebook.  
Protege tu información personal y se consciente de que esta herramienta sólo puede ser vista por personas con aplicaciones de Facebook e Instagram instaladas en sus smartphones o tablets.