

HOJAS EXPLICATIVAS: VIDEO 360º EL MUSEO NIEUWPOORT

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	Recorrido virtual H5P 360º
Objetivo final y resultado	<p>Crear un modelo reutilizable para introducir el Nieuwpoort "West front Museum". Este museo, en el subsuelo del Monumento al Rey Albert ofrece a los visitantes una colección de artículos que datan de la Primera Guerra Mundial y especialmente relacionados con la Batalla de Yser. Presenta el sistema de presas que se utilizó para inundar toda la llanura de Yser para detener la progresión del ejército alemán IV en octubre de 1914.</p> <p>El resultado es un recorrido virtual de 360º que permite al espectador realizar una visita virtual inmersiva de las diferentes partes del museo: la parte superior del monumento, la sala donde se ha reproducido digitalmente el panorama de Bastien y algunas colecciones de objetos de la batalla local. y pulsar sobre algunos puntos para obtener información adicional.</p>
Descripción de la herramienta	<p>Fotos interactivas en 360º del Museo King Albert en Nieuwpoort, Bélgica y dos salas diferentes del museo. Los botones en los que se puede hacer clic muestran elementos como fotos y reproducciones de pinturas. Los botones de información proporcionan al espectador más información sobre cada habitación o elemento. Un archivo de audio explica el contexto del museo, la historia de la pintura Panorama creada por el pintor de guerra belga Alfred Bastien y alguna explicación sobre las colecciones.</p>



Erasmus+

dimpaproject.eu



Medio utilizado (ordenador, tablet, teléfono)	IPhone XS; Insta360; ordenador; Insta 360 palo selfie invisible; Insta 360 Mango de Punto de Bala; Camtasia, Micrófono Azul Yeti.
¿Dónde será accesible (aplicación, plataforma, sitio web...)?	En el curso de redes (tanto en DIMPA MOOC y algunos cursos de e-learning para profesores), en el sitio web de DIMPA, en el sitio web de MBCF.
¿Cuánto tiempo llevó desarrollar esta herramienta?	2 horas para tomar las fotos y videos en 3D. 10 minutos para configurar los ajustes en 360 Insta Studio 2020. 2 horas para buscar y encontrar las fotos y leer la documentación... 1 día y medio para poner el contenido en H5P e integrarlo en la plataforma.

2. Programas utilizados

Nombre del software	1 Insta 360; 2 Insta 360 Studio 2020; 3 Camtasia; 4 Sitio web de WordPress; 5 Plugin H5P
Nombre de la compañía	1 Insta 360; 2 Visión Arashi; 3 TechSmith; 4 Automattico; 5 H5P (comunidad abierta)
Derechos de autor (cc, sistema propietario, etc.)	1, 2 & 3 Sistema propietario. 4 y 5 código abierto.

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

Sin recursos adicionales para el contenido

3. Coste

Coste de la creación de la herramienta	La creación de las herramientas cuesta el equivalente a unas pocas horas de trabajo.
Plan general de precios	La herramienta H5P es una aplicación gratuita de código abierto. La cámara y los accesorios de la Insta 360o y los accesorios cuestan alrededor de 400 euros. La versión educativa de Camtasia cuesta 182,65 euros. También necesitas un iPhone o un teléfono Android con un adaptador y, por supuesto, un PC para editar los archivos con Insta 360 Studio 2019 (la aplicación viene gratis con la cámara). Un micrófono Yeti Blue cuesta alrededor de 160 euros.

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

Sin recursos adicionales



Erasmus+

dimpaproject.eu



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



LES APPRIMEURS



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>Mostrar las posibilidades de comunicación y/o publicidad de los tours virtuales interactivos de 360°. Las cámaras de vídeo 3D nos permiten crear también este tipo de fotos que se pueden enriquecer con contenido multimedia como comentarios escritos, banda sonora, vídeo de YouTube, imágenes adicionales en 2D, etc. Este tipo de herramienta es interactiva, mientras que el vídeo 3D no lo es.</p> <p>Queríamos enfatizar la diferencia entre los dos tipos de herramientas trabajando en los mismos temas de dos maneras.</p>
<p>¿Qué funcionalidades tiene?</p>	<p>Se trata de un recorrido virtual interactivo de 360°: ofrece botones en los que se puede hacer clic. Esos botones pueden llevarte a otra foto 3D u otro medio con información adicional.</p> <p>El autor también puede utilizar preguntas y resúmenes.</p>
<p>¿Cuál es su propósito? (pedagógico, comunicación, juegos, etc.)</p>	<p>Comunicación / publicidad: tours virtuales más populares por el día, especialmente desde la crisis sanitaria, ya que los visitantes no pueden estar en el sitio.</p> <p>Un recorrido virtual de 360° puede ser un "sustituto" o una preparación para una visita real del sitio.</p>

5. Fase de creación

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



Erasmus+

dimpaproject.eu



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



LES APPRIMEURS



Concepción	Preparación del tema: ¿de qué vamos a hablar? ¿Para qué tipo de público? ¿Qué tipo de medios podrían ser los mejores para atraer la atención del público?
Investigación y lectura	Investigación de escritorio: en la Web, en museos, en libros de información sobre el evento; selección de documentos pertinentes;
Escena	Es necesario ir al lugar para grabar y generalmente, deberás hacer varias tomas para asegurarte de que al menos una de ellas es lo suficientemente buena como para ir a producción.
Edición	<p>Edición de las tomas seleccionadas con Insta 360 Studio 2020:</p> <p>Lo primero que hay que hacer es importar el archivo en Insta 360 Studio y configurar:</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. estabilizar la imagen horizontalmente 2. ajustar la costura a "Normal" para que tenga un borde regular de la imagen esférica 3. ajustar la "calibración cromática" para asegurar que el color y la luz son homogéneos a lo largo de la imagen

	<p>A continuación, has clic en el menú “Proceso de medios” (media process) y marca la casilla “Color Plus” para agregar algo de luz a la imagen:</p>  <p>¡No olvides guardar tu configuración!</p>
exportar	<p>Has clic en Archivo y, a continuación, en Exportar. Se abre una nueva ventana:</p>

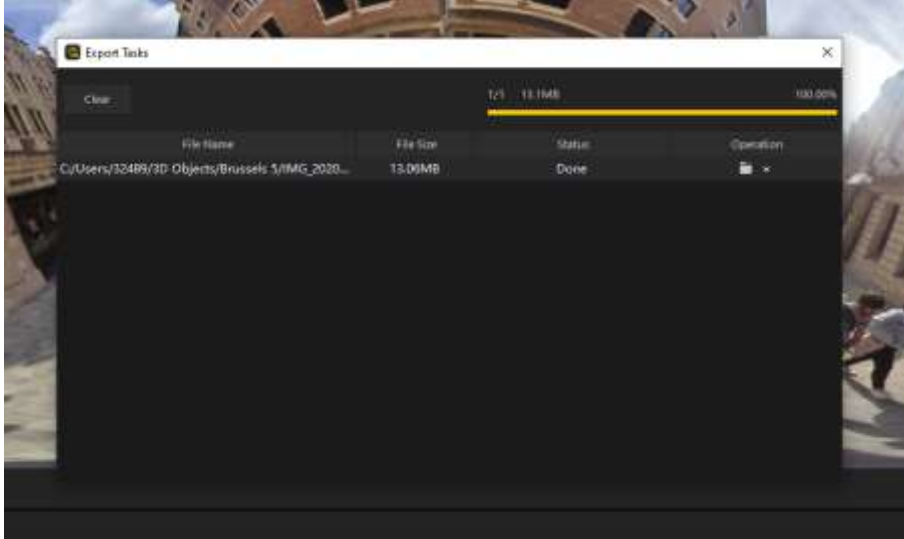



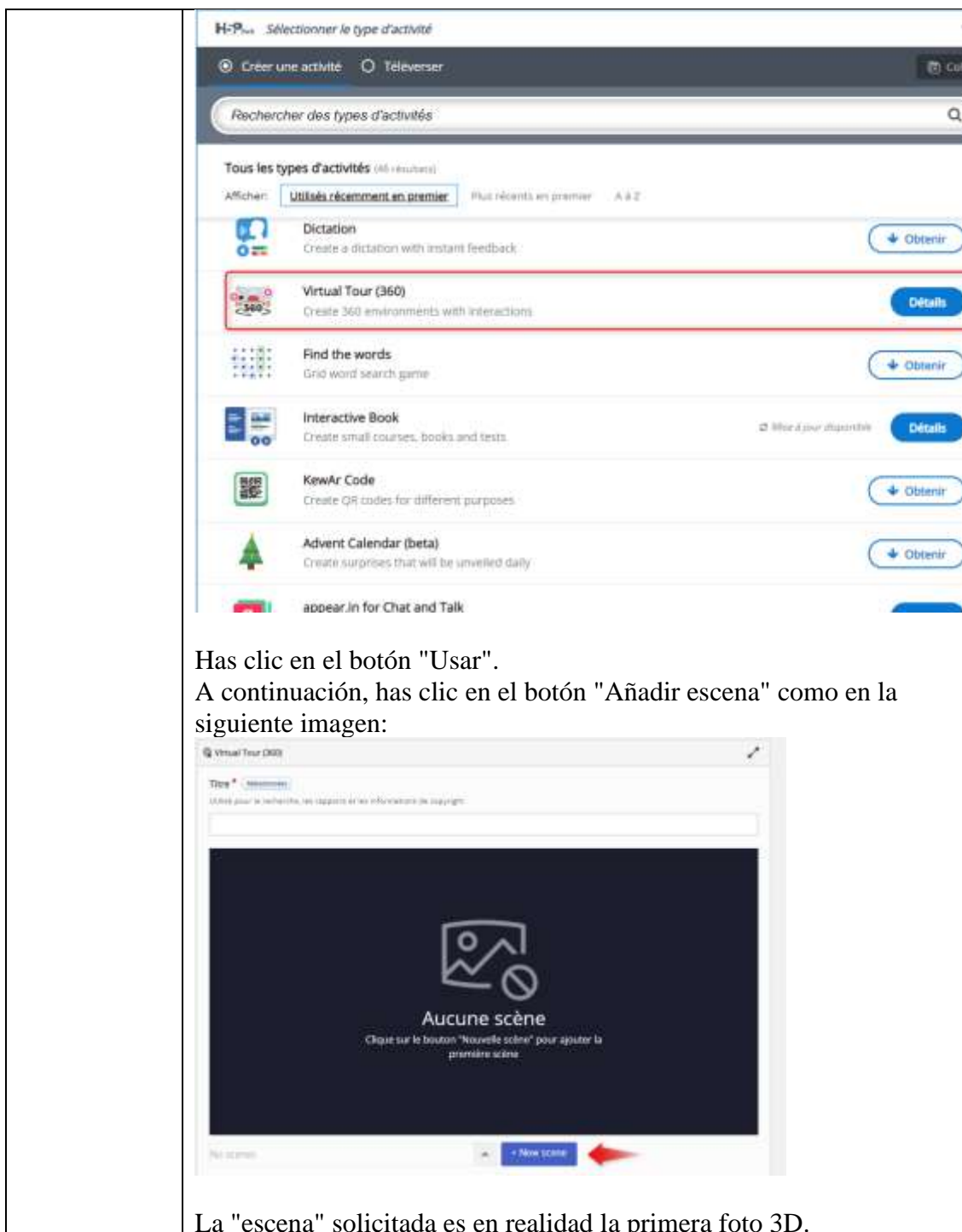
Si estás de acuerdo con la configuración propuesta, has clic en el botón Aceptar.

A continuación, se abre otra ventana mientras se procesa la exportación de archivos. Puedes ver la progresión de tu exportación gracias a la barra de progreso y el porcentaje que se muestra en el extremo derecho de la ventana.

Cuando termina el proceso, un icono de directorio aparece en el extremo derecho de la fila.

Has clic en él para abrir y ver la imagen JPEG.

	
<p>Insertar el material en H5P</p>	<p>Para agregar interactividad a nuestra foto 3D, usaremos la actividad H5P Virtual Tour.</p> <p>El sitio web de h5p.org ofrece un ejemplo de Virtual Tour.</p> <p>Si trabajas con WordPress, Moodle o Drupal, puedes usar un plugin para crear tu actividad H5P directamente en tu CMS.</p> <p>Veremos un ejemplo creado con el CMS de WordPress. Primero, ve a tu panel de WordPress. Has clic en Actividades H5P y, a continuación, en Agregar un nuevo medio:</p>  <p>A continuación, en el menú, selecciona la actividad de 360o Virtual Tour:</p>



Has clic en el botón "Usar".
A continuación, has clic en el botón "Añadir escena" como en la siguiente imagen:

La "escena" solicitada es en realidad la primera foto 3D.

Una vez se carga, puedes ver la foto como un entorno inmersivo. Ahora, podrás añadir funciones interactivas a tu foto.

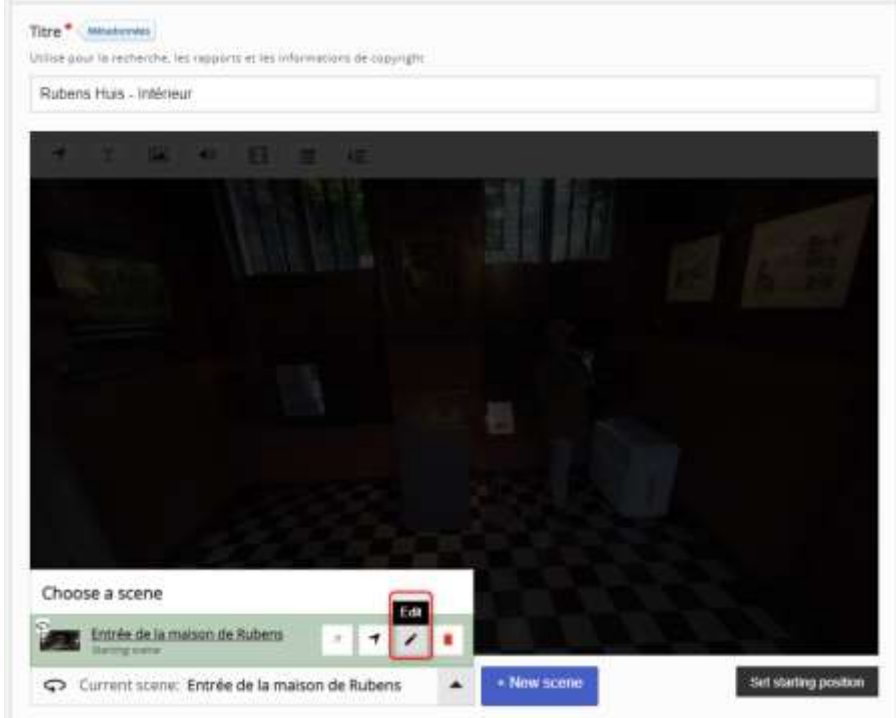
Una vez cargada la primera escena, hay varios tipos de cosas que puede agregar a su aplicación:

- **nuevas escenas:** otras fotos en 3D que tu audiencia podrá descubrir
- **función clicables:** esas características incluyen imágenes, fotos, sonido o incluso vídeos
- **audio-comentario:** puedes agregar una banda sonora general que se reproducirá en la aplicación o un archivo de audio único a cualquiera de tu escena o elemento en el que se puede hacer clic.

Editar escena

Hemos subido la primera escena.

Para editar esta escena (añadir nuevos elementos en los que se puede hacer clic, etc.) has clic en el botón Editar.



Ahora, agrega una nueva escena haciendo clic en **nueva escena**
Añadiremos una foto de un reloj de sol en esta nueva escena:

Scène
Remove
Listo

Type de scène *


Image à 360° Image statique

Afficher un bouton "Retour"
Affichez un bouton pour revenir à la scène précédente.

Titre de la scène *
Utilisé pour identifier la scène

Jacob de Succi's sundial

Image de fond de la scène *



Description de la scène
Un texte pour décrire la scène à l'utilisateur final

This sundial is double: it has a so-called "polar" dial which gives equal hours and another dial called "gnomon" which gives several units of measurement as well as the beginning of each season.

Style du bouton *
Décidez à quoi devraient ressembler les boutons pointant vers cette scène. Pour les scènes marquées qui ne conduisent pas à de nouvelles scènes, nous vous recommandons le bouton "Plus d'informations".

Agregaremos una descripción de ese objeto.
Y luego, después de hacer clic en el botón Listo para guardar nuestro trabajo, agregaremos un botón a la escena del Hall de entrada:



Virtual Tour (360)

Go To Scene Remove Done

Pick an existing scene to go to:

 jacob de Succi's sundial ✓

or

Create a new scene to go to:

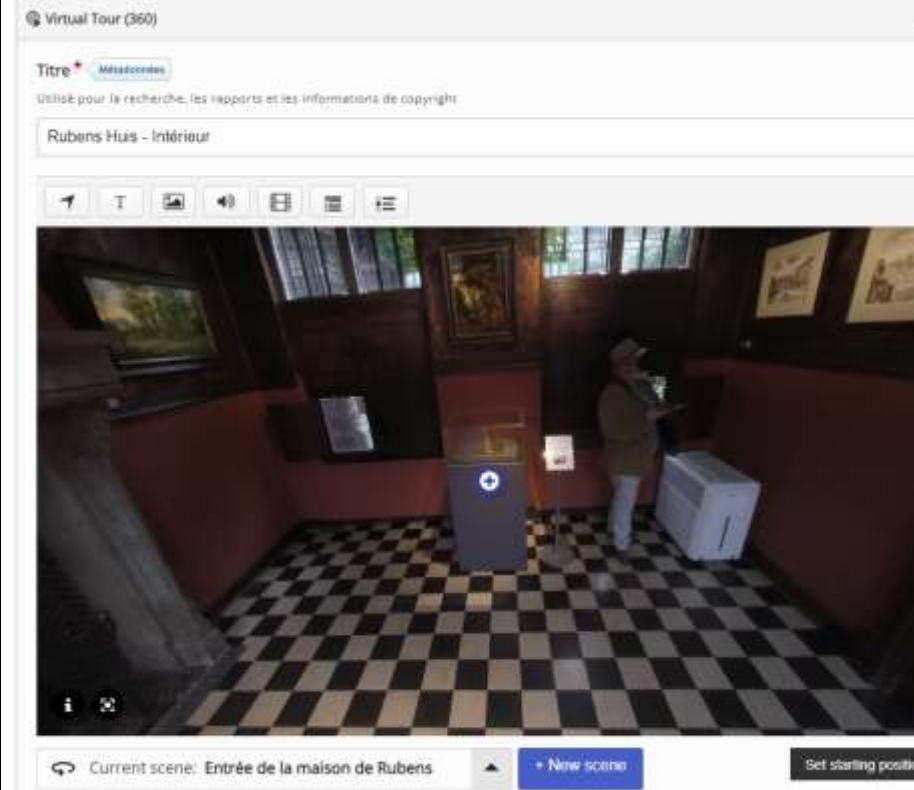
+ New scene

Current scene: Entrée de la maison de Rubens + New scene Set starting position

Paramètres comportementaux

Para ello, has clic en el botón “Ir a escena” en la esquina superior izquierda y, a continuación, selecciona la escena.

El resultado de esta operación es un nuevo botón en la primera escena, el hall de entrada. Si es necesario, mueve el botón al lugar correcto.



Virtual Tour (360)

Titre **Mémoires**

Utilisé pour la recherche, les rapports et les informations de copyright

Rubens Huis - Intérieur

Current scene: Entrée de la maison de Rubens

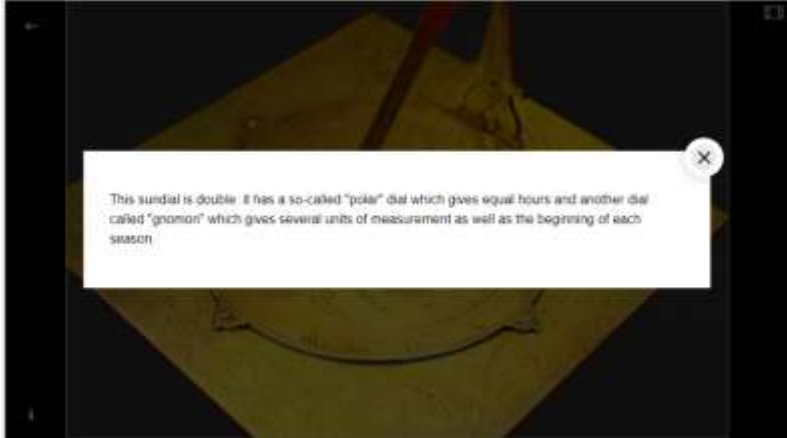

+ New scene


Set starting position

Ahora hay un nuevo botón de "información" en el reloj de sol en la escena 3D.

Puedes proceder de la misma manera para agregar cualquier escena 3D o imagen 2D o foto.

Y, si haces clic en el icono "Información" al pie de la escena, aparecerá el texto de la descripción:

	
<p>Añadir elementos en los que se puede hacer clic a la escena</p>	<p>El menú superior le permite agregar algunas características a su escena.</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Añadir una nueva escena: puedes añadir una foto 3D o un medio 2D con este botón 2. Añadir texto: puedes añadir algo de texto a la imagen 3. Añadir una imagen: Esa imagen se abrirá en la escena 3D 4. Añadir un archivo de audio: puedes añadir un comentario o un archivo de música a la escena 5. Añadir un vídeo: se añadirá un botón de vídeo que abre un vídeo 2D 6. Añadir un resumen: al final de la presentación. 7. Añadir una pregunta de una sola opción: puede agregar una pregunta a su escena
<p>Incrustar</p>	<p>Incorporamos el resultado final en nuestra plataforma de e-learning. Utiliza el código iframe proporcionado con la función Incrustar (embed):</p>

	 <p>Reutilizar (reuse) permite descargar un archivo H5P que puede modificar.</p>
--	---

8. Enfoque inclusivo

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

Añadimos sistemáticamente información escrita sobre cada escena o material adicional (fotos, pinturas) para que las personas sordas o con discapacidades puedan disfrutar de la explicación también.

9. Buenas/malas prácticas

¿Recomendaría este software a los usuarios?	Sí
Explique los motivos	<p>H5P es un sitio web muy útil lleno de recursos, que permite a profesores y estudiantes crear medios interactivos de forma gratuita.</p> <p>La visita virtual 360 ofrece la oportunidad de incrustar otros medios como fotos, ilustraciones, texto, sonido e incluso vídeo.</p> <p>Desde el punto de vista pedagógico, el tour virtual 360 es una herramienta muy interesante debido a esta incrustación multimedia interactiva.</p> <p>Se puede utilizar para la narración de historias para exponer un hecho histórico y explorar alguna información adicional.</p> <p>El usuario final tiene cierta libertad dentro del marco general que proporcionamos.</p>

	El uso de las características de pregunta y resumen de una sola opción refuerza el uso pedagógico de una aplicación de este tipo.
--	---

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

Piensa en el guion antes de comenzar con la producción, pero permanece abierto, porque pueden suceder muchas cosas entre el diseño y la realización final. Siempre es bueno saber a dónde quieres llegar antes de empezar.

Reúne el máximo de documentación que sea posible antes de iniciar la producción. Comprueba que tienes derecho a utilizar el material (documentos de dominio público, licencias cc o autorización del propietario del derecho). Prueba el producto final en varios dispositivos para ver cómo se comporta y si realmente funciona en todos los sistemas operativos o dispositivos móviles también (algunos textos pueden ser fácilmente legibles en la pantalla de un PC, pero casi invisible en un teléfono inteligente).