

HOJAS EXPLICATIVAS: MATERIALES IMPRESOS AUMENTADOS: ROAR

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 material impreso usando la aplicación y plataforma ROAR
Objetivo final y resultado	Crear una experiencia de realidad aumentada en la que el usuario escanea una imagen con su teléfono inteligente y la imagen cobra vida (se transforma en un vídeo)
Descripción de la herramienta	Crearemos una experiencia de Realidad Aumentada usando una imagen de activación, un video, una aplicación para teléfonos inteligentes llamada ROAR (disponible tanto en iOS como en Android) y por supuesto Internet. Como imagen de activación utilizaremos el primer fotograma de un vídeo (el vídeo es sobre el Partenón de Atenas tomado de National Geographic) y como resultado el usuario se va a ver el vídeo. Usar el primer cuadro del video crea una ilusión para el usuario, ya que ve una imagen que se convierte en un video.
Medio utilizado (ordenador, tablet, teléfono)	Ordenador, Tablet, o teléfono.
¿Dónde será accesible (aplicación, plataforma, sitio web...)?	www.theroar.io
¿Cuánto tiempo llevó desarrollar esta herramienta?	Unos 20 minutos. Por supuesto usamos un video ya existente de YouTube. Si estás planeando crear tu propio video, tienes que añadir el tiempo necesario para eso también.



Erasmus+

dimpaproject.eu


2. Programas utilizados

Nombre del software	Roar (https://www.theroar.io/) Plataforma de gestión de contenidos de realidad aumentada que superpone objetos del mundo real con información digital inmersiva. Con ROAR puedes aumentar el mundo real con videos, sonido, modelos gráficos en 2 y 3 dimensiones, animaciones, juegos y mucho más.
Nombre de la compañía	ROAR
Derechos de autor (cc, sistema propietario, etc.)	Es un sistema propietario. Hay muchas opciones de precios disponibles y también hay un plan gratuito.

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

YouTube. Para las necesidades de la presentación del ejemplo con el Partenón, usamos un video en YouTube del National Geographic Channel. Podríamos haber incluido cualquier video directamente en la plataforma ROAR sin usar un servicio externo como YouTube.

3. Coste

Coste de la creación de la herramienta	0€ Sin embargo, al utilizar el plan gratuito, hay una limitación de las veces que un usuario puede escanear y experimentar el contenido de RA (100 veces).
Plan general de precios	Hay múltiples planes de precios disponibles. Vale la pena mencionar que hay un plan de precios para educadores que es más barato y amigable con la educación.



Erasmus+

dimpaproject.eu


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



LES APPRIMEURS



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

No hay costo adicional por los recursos (el audio y la tira de títulos también son recursos gratuitos)

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>AKETH, como centro de educación para adultos y de formación profesional, ofrece muchos cursos (tanto presenciales como a distancia). Especialmente en nuestros cursos de eLearning, intentamos mantener el interés de nuestros alumnos lo más alto posible.</p> <p>La incorporación del contenido de Realidad Aumentada en nuestro material de formación mantiene el interés de los alumnos en un nivel alto y nos permite incorporar material de lectura adicional de una forma inteligente, interactiva e interesante.</p> <p>ROAR es una de las aplicaciones/plataformas más famosas, que está disponible tanto para iOS como para Android y es fácil de usar.</p>
<p>¿Qué funcionalidades tiene?</p>	<p>ROAR permite al usuario mejorar y añadir fácilmente experiencias de Realidad Aumentada en su contenido. Proporciona al usuario 4 plantillas fáciles de usar para la creación de contenido de RA: Target Image, ARKit/ARCore, Facebook y WebAR.</p>



Erasmus+

dimpaproject.eu



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



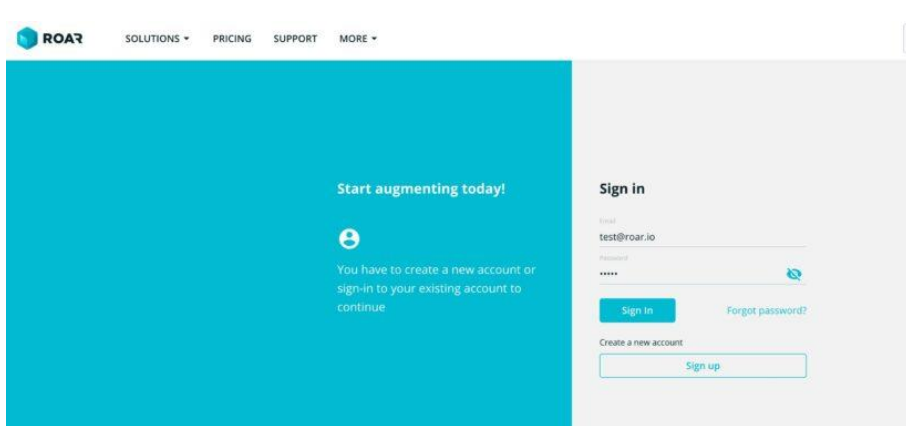
LES APPRIMEURS



<p>¿Cuál es su propósito? (pedagógico, comunicación, juegos, etc.)</p>	<p>Pedagógico y añadir contenido extra principalmente. Creemos que la mejor manera de usarlo es añadir información de lectura adicional y contenido extra en general de una manera inteligente e interactiva.</p>
--------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5. Fase de creación

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

<p>Inscríbete o entra</p>	<p>Inscríbete o entra en ROAR (https://www.theroar.io/) y elige el plan gratuito.</p> 
----------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Erasmus+

dimpaproject.eu

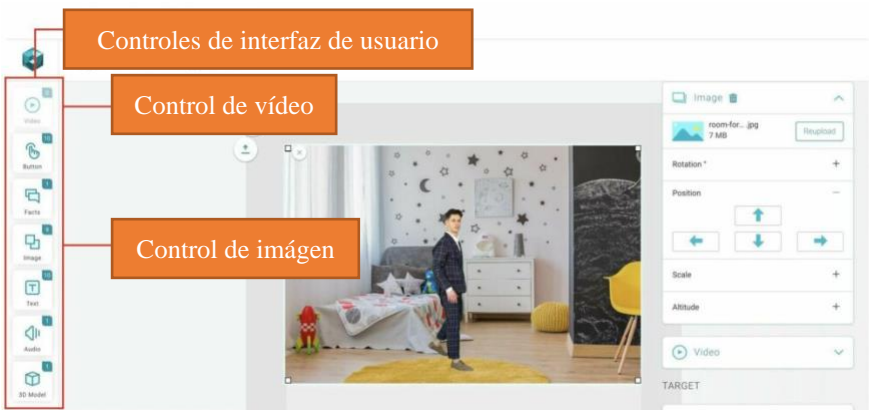



LES APPRIMEURS



<p>editor ROAR</p>	<p>Pulsa en "CREAR AR" para acceder al editor ROAR para crear experiencias AR sin tener ningún conocimiento especializado de programación.</p> 
<p>Escoger una plantilla AR</p>	<p>Hay 4 plantillas disponibles para crear contenido AR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Target image - ARKit / ARCore - Facebook - WebAR. <p>Para este ejemplo vamos a hacer clic en Target Image</p> 

<p>Subir una imagen/marcador</p>	<p>Los marcadores son imágenes u objetos que desencadenan la experiencia de Realidad Aumentada mientras se mira a través del lente de la cámara. Para una mejor detección y seguimiento, el marcador debe satisfacer los siguientes requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rico en detalles • Buen contraste • Sin patrones repetidos • Debe ser en formato PNG o JPEG • Mínimo 320 x 320 Pixels • Menos de 2 MB de tamaño • Los JPEGs deben ser RGB o escala de grises (no CMYK) • El marcador debe ser único <div data-bbox="542 1097 1404 1747" style="text-align: center;"> </div>

<p>Subir Recursos</p>	<p>Arrastra y suelta los controles de la interfaz de usuario y luego sube el recurso. La opción de carga está disponible para Imagen, Vídeo, Audio o 3D, etc. En nuestro ejemplo, utilizaremos Imagen y Vídeo.</p> <p>Para este ejemplo, vamos a subir el video de National Geographic del Partenón.</p> 
<p>Posicionar y escalar los recursos</p>	<p>Utiliza el siguiente panel de propiedades prácticas para posicionar y cambiar el tamaño del contenido aumentado. Las propiedades pueden ser alteradas en el espacio tridimensional ,son: Posición, rotación, escala, altura.</p> 

Guardar y probar el contenido.	<ul style="list-style-type: none"> • Sal del editor • Abre tu móvil • Abre la aplicación ROAR • Escanea la imagen marcador • Verás que el contenido aumentado se superpondrá en la vista de la cámara • Publica
FIN	¡¡Felicidades por tu primer exitoso ROAR!!!

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	Hemos usado esta herramienta muchas veces en los últimos 3 o 4 años. Cerca de 100 usuarios.
Categoría de los usuarios (profesores, jóvenes, profesionales, etc.)	Onstructores y estudiante en su mayoría, ya que estamos usando ROAR con fines educativos.
Tiempo de prueba acumulado por los usuarios	

Describe la prueba de las herramientas

En muchos de los cursos que AKETH está impartiendo, estamos tratando de integrar la experiencia AR usando la aplicación ROAR en nuestro material de formación. Por lo general, utilizamos como marcador el primer fotograma de un vídeo con el fin de crear la ilusión de que la imagen cobra vida cuando el vídeo comienza a reproducirse.

Por lo tanto, muchos de nuestros instructores han utilizado varias veces la aplicación ROAR para crear esa experiencia y también muchos de nuestros alumnos la visto y experimentado

¿Qué ha aprendido de esta prueba?

Los estudiantes disfrutan mucho usando ROAR, ya que es una forma interactiva y diferente de descubrir nuevos conocimientos de una manera inteligente.

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

No hemos hecho ningún cambio



Erasmus+

dimpaproject.eu



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



LES APPRIMEURS



Si es así, por favor explique los diferentes pasos:

Publicación

¿Dónde se ha publicado la herramienta?	Hemos publicado contenidos enriquecidos con experiencias Realidad Aumentada usando la aplicación ROAR, tanto en clases a distancia (a través de nuestra plataforma LMS - Moodle) como en la enseñanza tradicional cara a cara usando sólo material impreso
¿Por qué?	En realidad, no cambia si se utiliza material de formación en línea (por ejemplo, archivos PDF, etc.) o material impreso tradicional (como notas, libros, etc.), ROAR funciona en ambos.
¿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?

Cada imagen que incluye contenido AR insta al usuario a escanearla con su dispositivo. Además, hemos utilizado la tecnología de texto a voz para informar al usuario sobre el contenido de realidad aumentada.



Erasmus+

dimpaproject.eu



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



LES APPRIMEURS



8. Buenas/malas prácticas

¿Recomendaría este software a los usuarios?	Si, definitivamente
Explique los motivos	Es una forma muy interesante y fácil de crear experiencias de realidad aumentada inmersivas.

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

No lo uses en exceso y es realmente inmersivo si usas como marcador el primer fotograma de un vídeo.