

TUTORIEL AURASMA

Réalité augmentée



Aurasma

C'est la version mobile de l'application. Elle est disponible sur l' AppStore et le Google Play.

L'application mobile permet de scanner un élément déclencheur « TRIGGER » et d'afficher un élément virtuel en sur-couche « OVERLAY ».

La combinaison de ces deux éléments (l'un réel, l'autre virtuel) est un « AURA ». Vous pouvez à partir de votre smartphone ou d'une tablette créer les différents trigger et overlay afin de les partager ensuite sur une "CHANNEL".

Tutoriel Aurasma

À la première ouverture, l'application demande si on autorise la géolocalisation. Cette autorisation n'est pas indispensable au bon fonctionnement d' *Aurasma*. On pourra toujours modifier ce paramètre, par la suite dans les préférences de l'application. De même, il n'est pas nécessaire de créer un compte *Aurasma* mais si vous souhaitez utiliser Aurasma Studio autant le faire tout de suite.

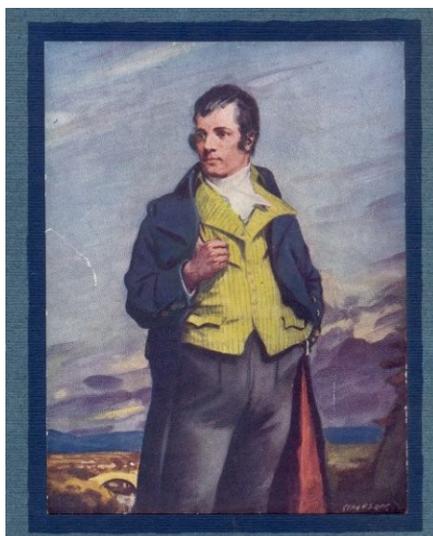
Dès son installation, l'application est opérationnelle et permet de lire les *auras*.

Lire une aura

Rien de plus simple

1. télécharger l'*aura* transmise sous forme de lien ou appartenant à la chaîne d'un éditeur. Cette étape n'est pas nécessaire si l'*aura* a été créée avec l'appareil de l'utilisateur puisque stockée dans la mémoire.
2. cadrer, dans le viseur, l'élément étiqueté (image, objet, lieu...).
3. attendre le chargement du contenu enrichi qui se superposera à l'élément réel.

Vous pouvez tester avec une aura présente par défaut dans le logiciel:



TUTORIEL AURASMA

Réalité augmentée



Créer une aura

La création d'une aura nécessite une connexion internet mais il n'est pas obligatoire d'ouvrir un compte [Aurasma](#) pour en réaliser. Elles seront alors locales et uniquement consultables sur l'appareil qui a servi à les créer.

Le principe en image:



Le menu de l'application:

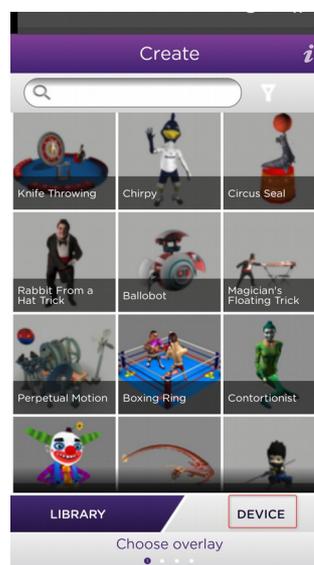
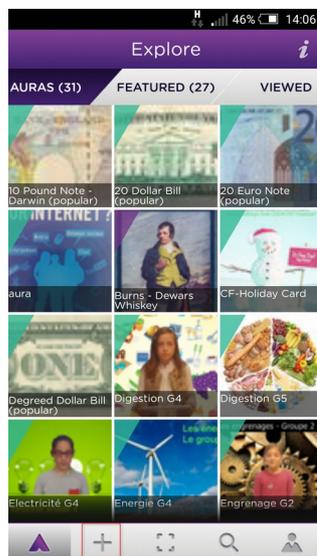
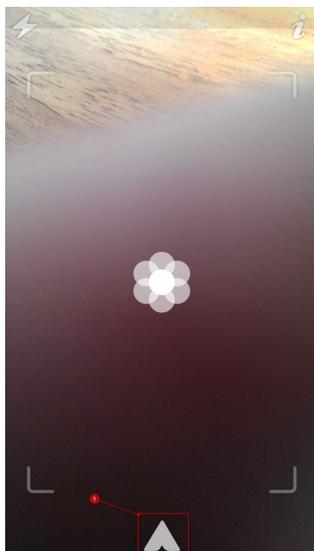


TUTORIEL AURASMA

Réalité augmentée



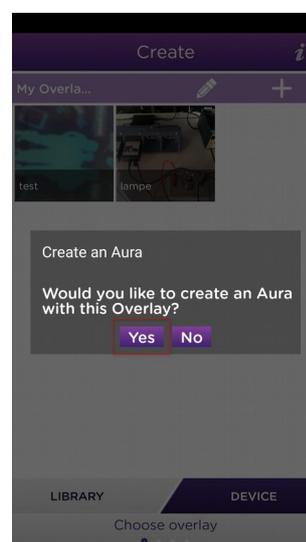
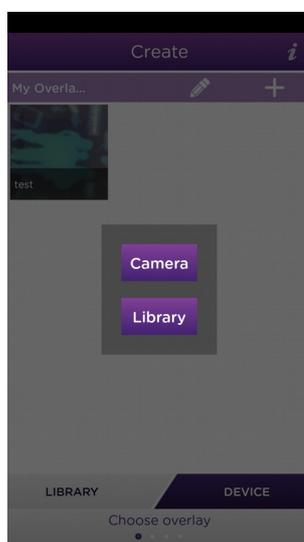
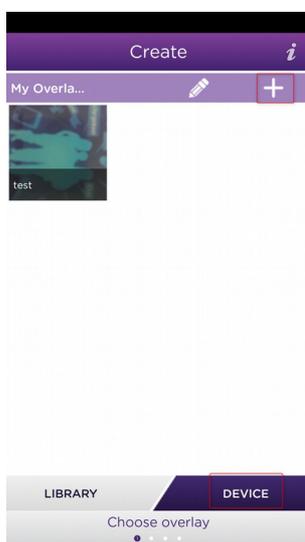
Étape 1:



Passer en mode création pour créer une aura

Appuyer sur le symbole +

Par défaut la bibliothèque d'overlay s'ouvre.
Cliquer sur "Device" pour ajouter votre overlay



Vous tombez sur vos overlay "My overlay"
Appuyer sur le symbole + Choisir la source pour en créer un nouveau

Après avoir nommé l'overlay, cliquer sur "Yes" à la dernière question.

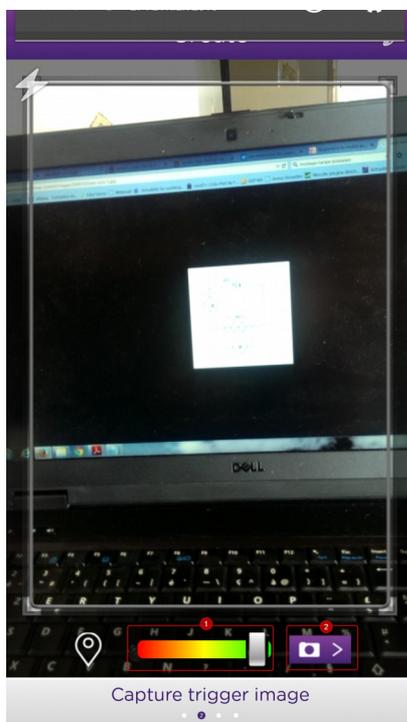


TUTORIEL AURASMA

Réalité augmentée



Étape 2:



L'application est en mode « capture » d'image pour capturer le « trigger ».
Placer le phablet au dessus de l'objet et régler la zone à scanner.

Lorsque que le curseur est dans la zone verte de contrôle, appuyer sur « capture »

Étape3:



Repositionner l'overlay

Finaliser à l'aide de la flèche.





Applications pédagogiques de la réalité augmentée et précautions

Précautions :

- 1) Si votre « overlay » est une vidéo de vos élèves ou une vidéo d'un avatar avec leur voix, pensez à demander une autorisation parentale.
- 2) Vérifiez que vous possédez les droits d'auteurs sur les images utilisées durant tout le processus.

Applications pédagogiques :

1) Pédagogie inversée :

- * *Overlays possibles* : des vidéos de vous expliquant un passage du cours, des vidéos de vos élèves présentant des procédures, des exercices etc.
- * *Triggers possibles* : un figuré unique en couleur que vous imprimez et que les élèves collent dans leur cahier, une image du livre
- * *Résultat* : chez eux, les élèves qui ont téléchargé l'application, survolent le trigger dans leur cahier ou dans leur livre et voient la vidéo réalisée préalablement.

2) Sorties scolaires :

- * *Overlays possibles* : des réalisations d'élèves (Avec l'application Tellagami il peuvent présenter en 30s ce que vous voulez devant un fond choisi (ville, monument, tableau ...))
- * *Triggers possibles* : des tableaux dans le cadre d'une visite au musée (mais généralement vous n'avez pas le droit de vous promener dans un musée sans un guide), des images que les élèves ont dans un portfolio qui les accompagne durant la sortie
- * *Résultat* : Alors que les élèves passent devant un endroit précis, ils scannent l'image correspondante dans le portfolio et l'explication filmée préalablement se lance.

3) Mise en valeur du travail d'élèves :

- * *Overlays possibles* : toute production d'élèves : vidéo ou image (le texte ne fonctionne pas encore sur Aurasma ou alors il faut le transformer en image)
- * *Trigger possibles* : des marqueurs spécifiques que vous placez sur des panneaux dans votre salle ou votre établissement.
- * *Résultat* : lors d'une journée porte-ouverte, de la visite de correspondants étrangers, de la visite d'élèves du primaire ou du collège, prêtez une tablette et proposez leur d'aller scannent les différents marqueurs. Les productions de vos élèves apparaissent alors de manière originale.