

V2501011 Creación de experiencias educativas con



SESIÓN 2.

- Un paso más: objetos 3D, repositorios,
- Creación e descarga asistida por IA
- Merge Education
- Sketchfab

PAUSA

- Assemblr, Avatares 3D
- Creación de proyectos para Assemblr
- Avatares 3D



V2501011 Creación de experiencias educativas con



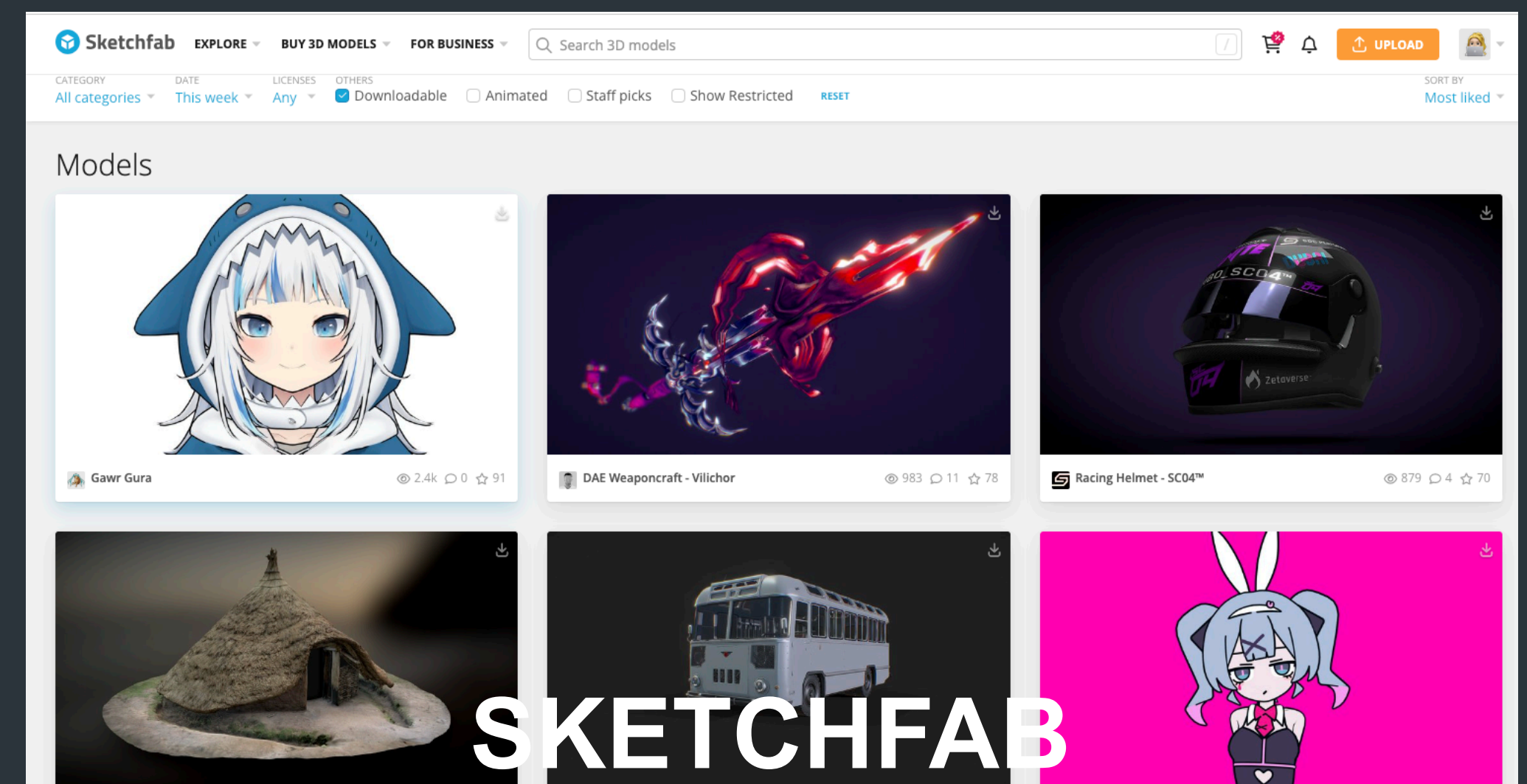
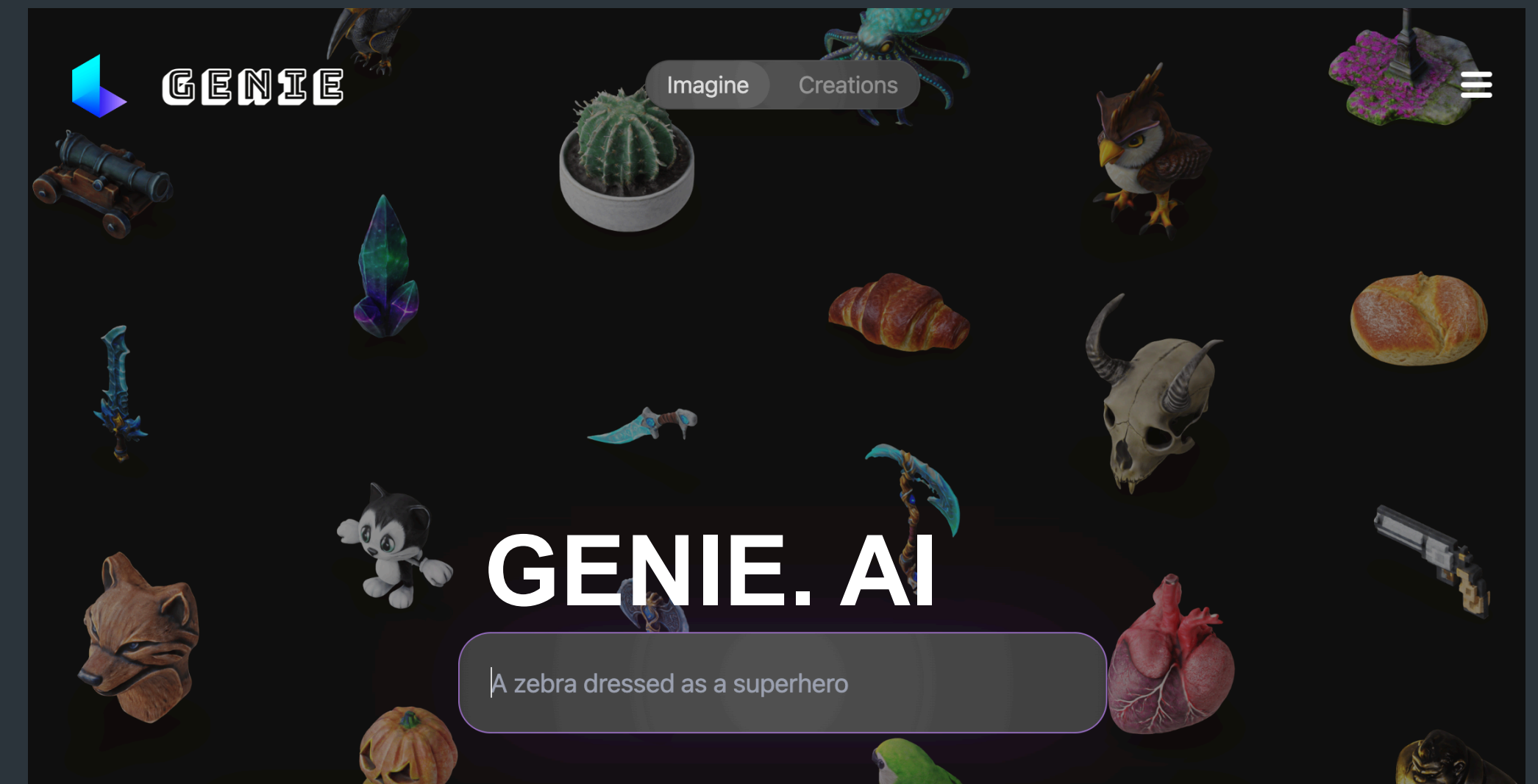
E OS MODELOS 3D?

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



POLY PIZZA



V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

Poly Pizza



Swamp Island

△ 16.4k

👁 1.51k

❤ 6

⬇ 246

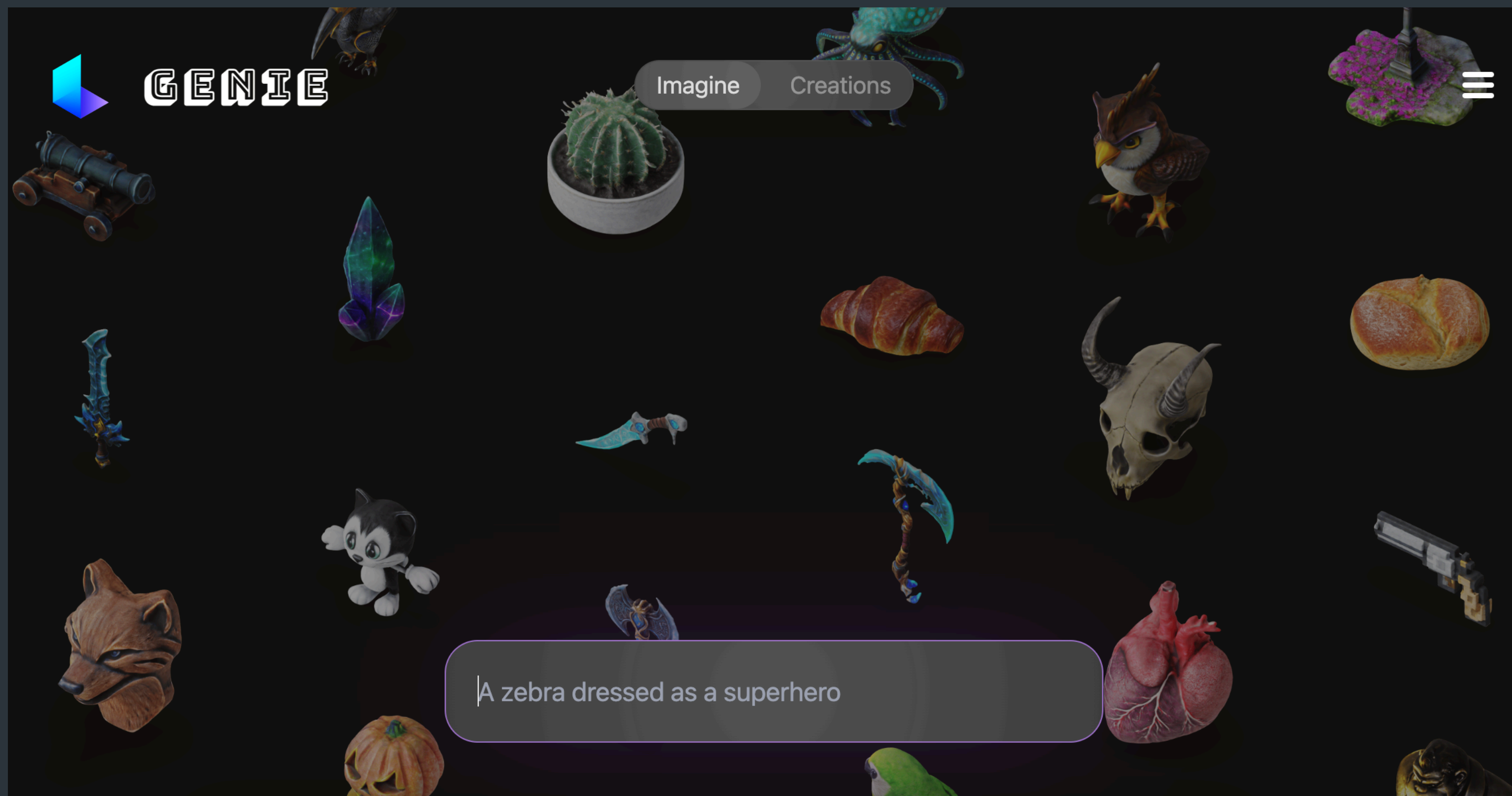
❤ Like

≡+ List

⬇ Download

⬇ Download OBJ

⬇ Download GLB



Genie utiliza unha potente rede neuronal profunda adestrada cun conxunto de datos masivo de formas, texturas e escenas 3D.

Ao escribir unha descrición textual (Prompt), Genie analiza a linguaxe natural e procesa as palabras chave para comprender a forma, o tamaño, a textura e a aparencia do obxecto desexado.

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



GENTE

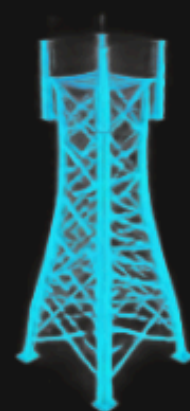
Imagine

Creations

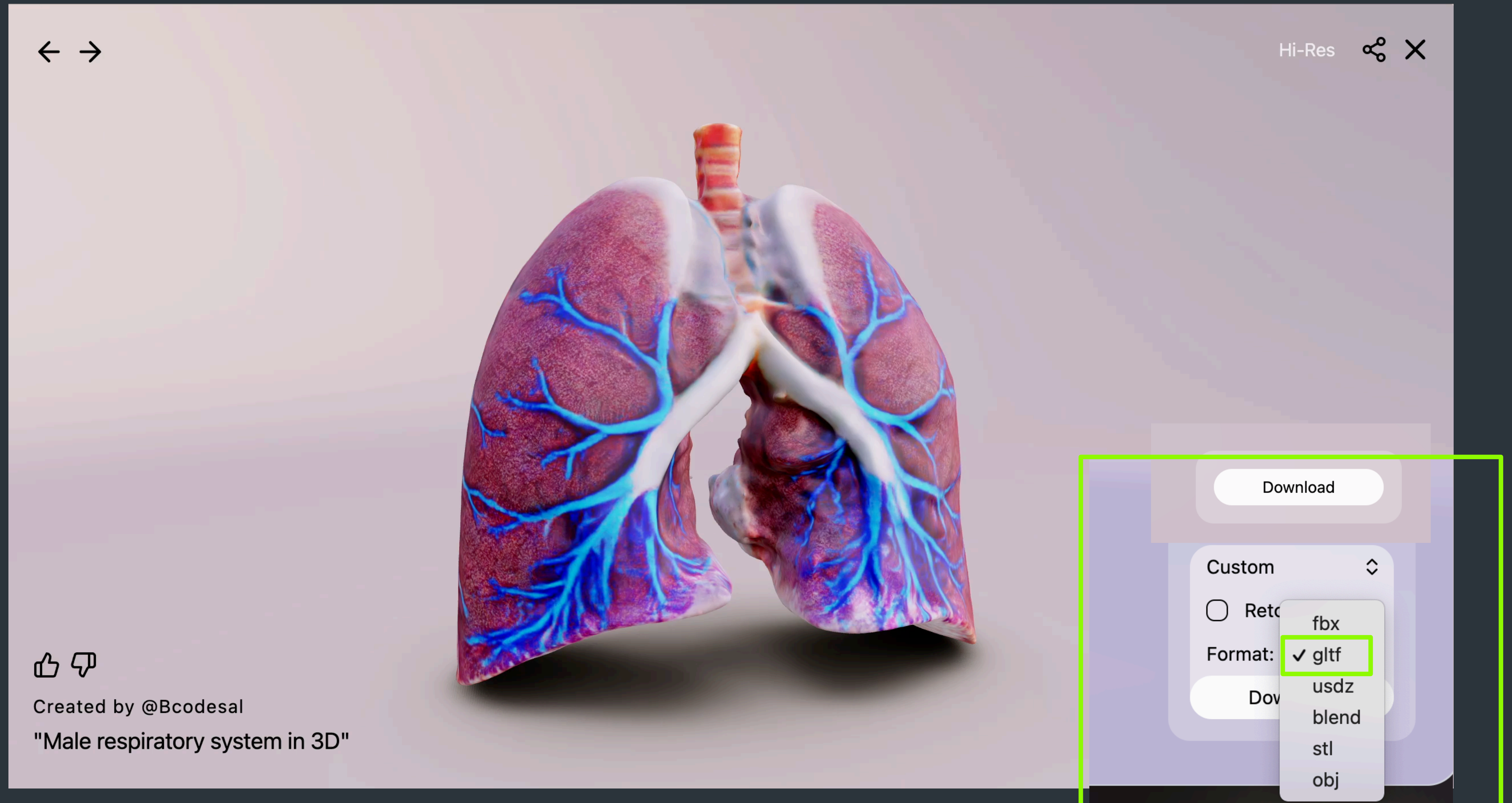


☐ Filter Hi-Res

Hi-Res



V2501011 Creación de experiencias educativas con



V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

MERGEEDU

Dashboard | Teacher

HOME

App Downloads

Featured Content

My Stuff

Upload

My Profile

TEACHER

Students

Subscription

SCIENCE

Object Viewer

Merge Explorer

HoloGlobe

Activity Plans

Standards

STEM

STEM Projects

HELP & SUPPORT

Get a Merge Cube

Resource Center

Help Articles

Contact Support

ObjectsCollectionsFavoritesUpload

< Back

Object Details

Delete Object



Sistema respiratorio masculino

Edit 3D Settings

Re-Upload File

Share Options

+ Add to Collection

Title*

Sistema respiratorio masculino

Description

Representación en 3D de pulmóns humanos, que mostra os bronquios, a tráquea e as veas pulmonares. Os pulmóns son de cor vermella con veas azuis, e a tráquea é de cor vermella clara. Os bronquios son brancos.

Cancel

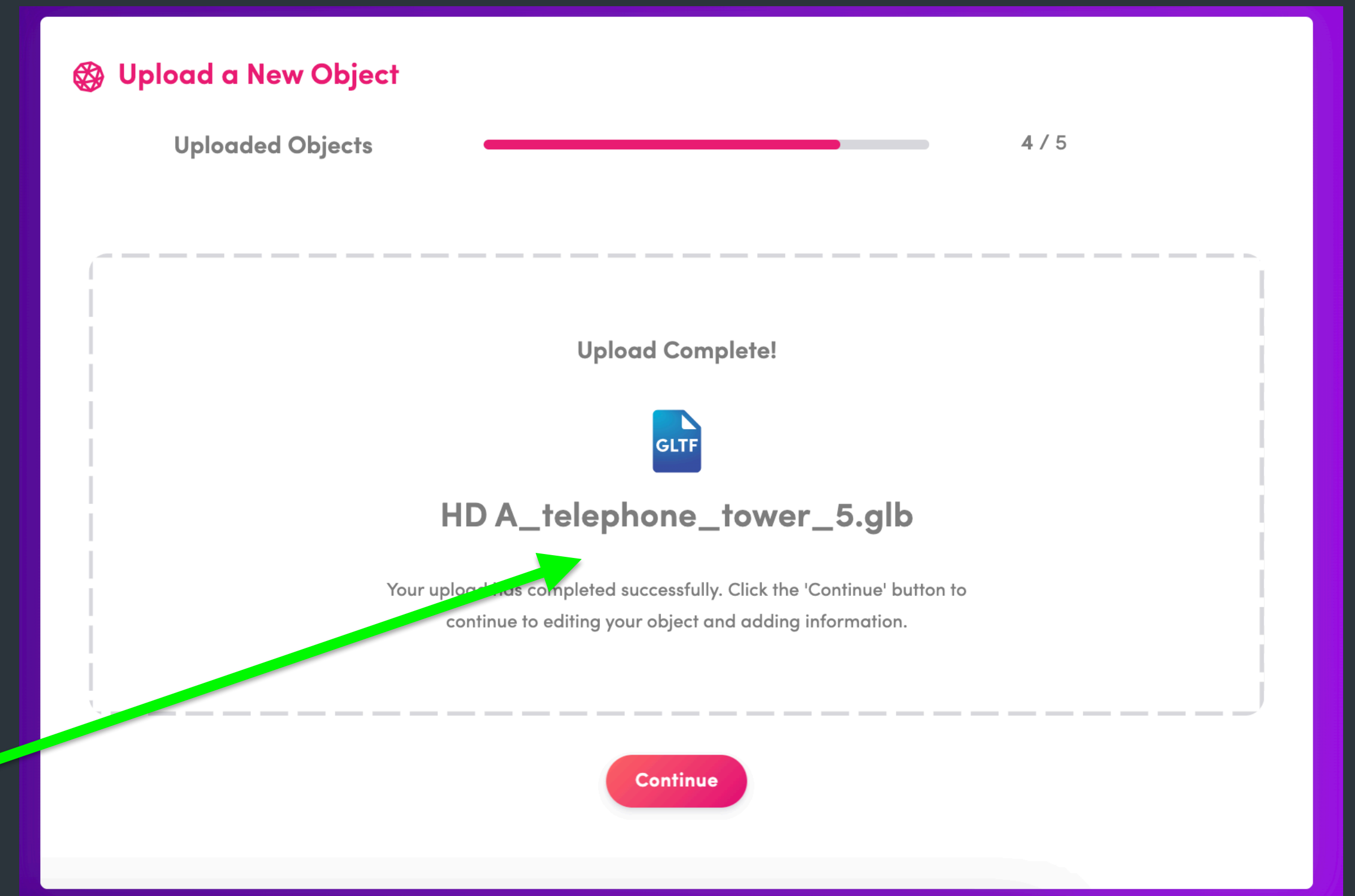
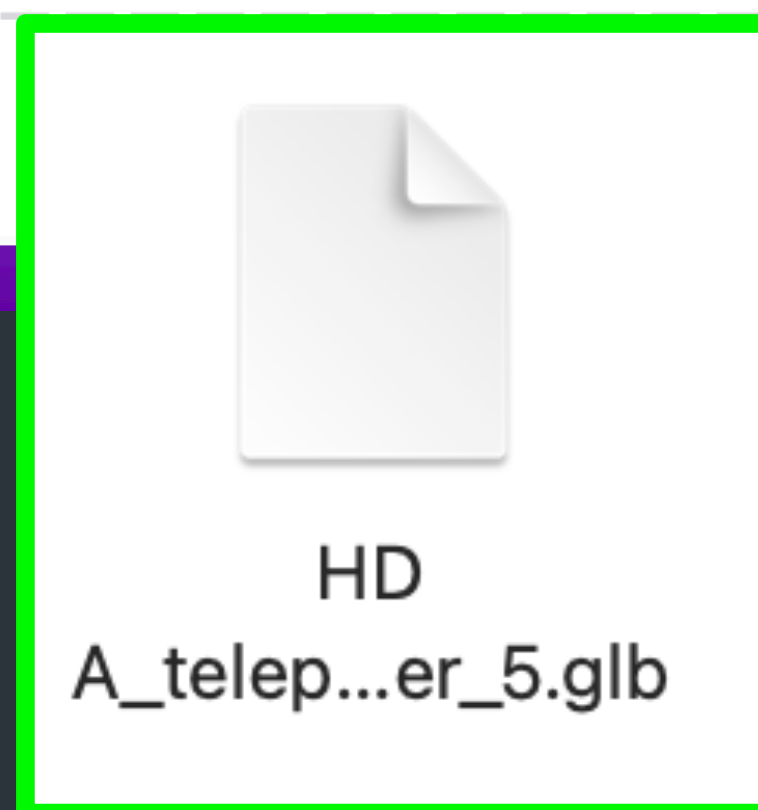
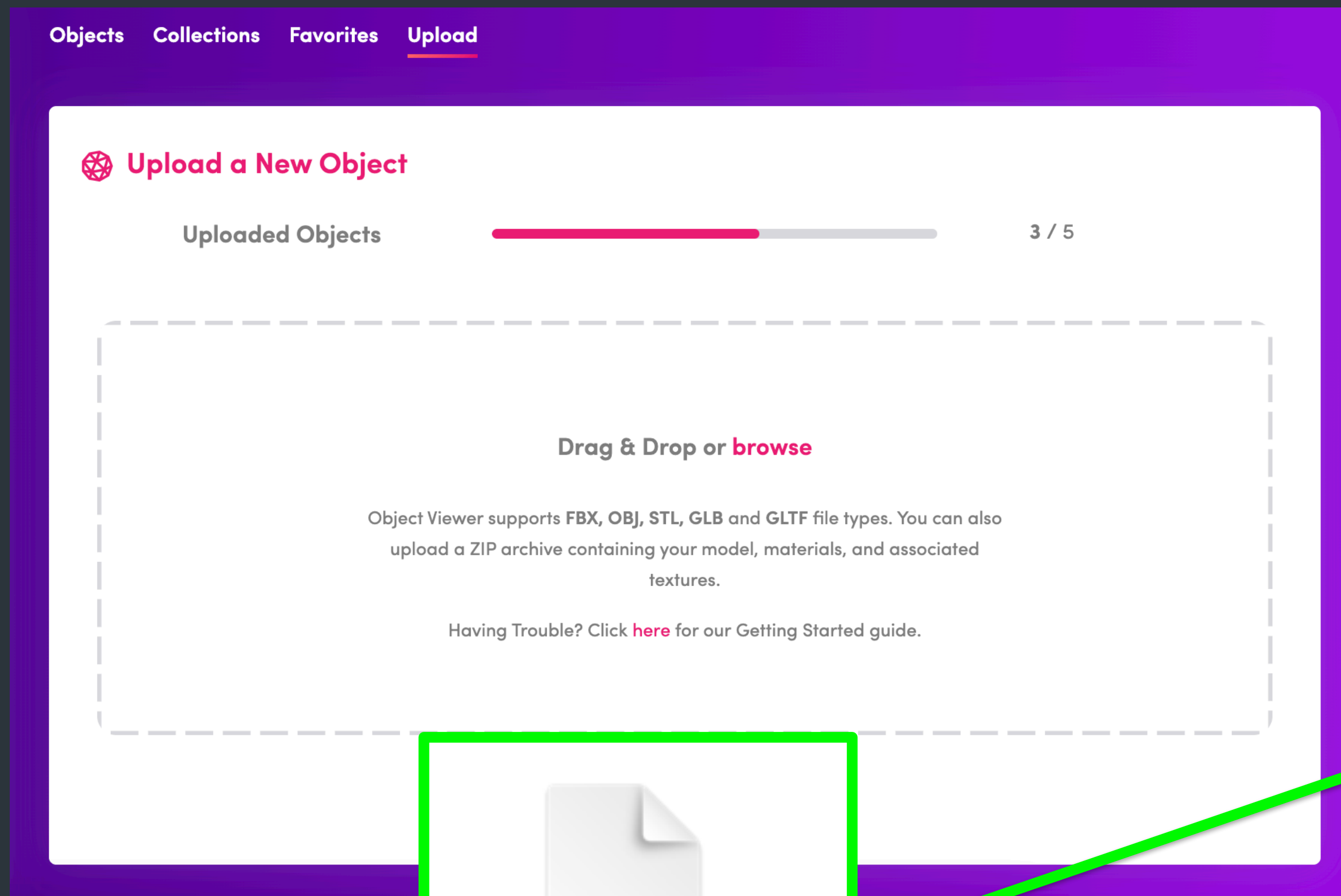
Done



Object Code: JYDQ11

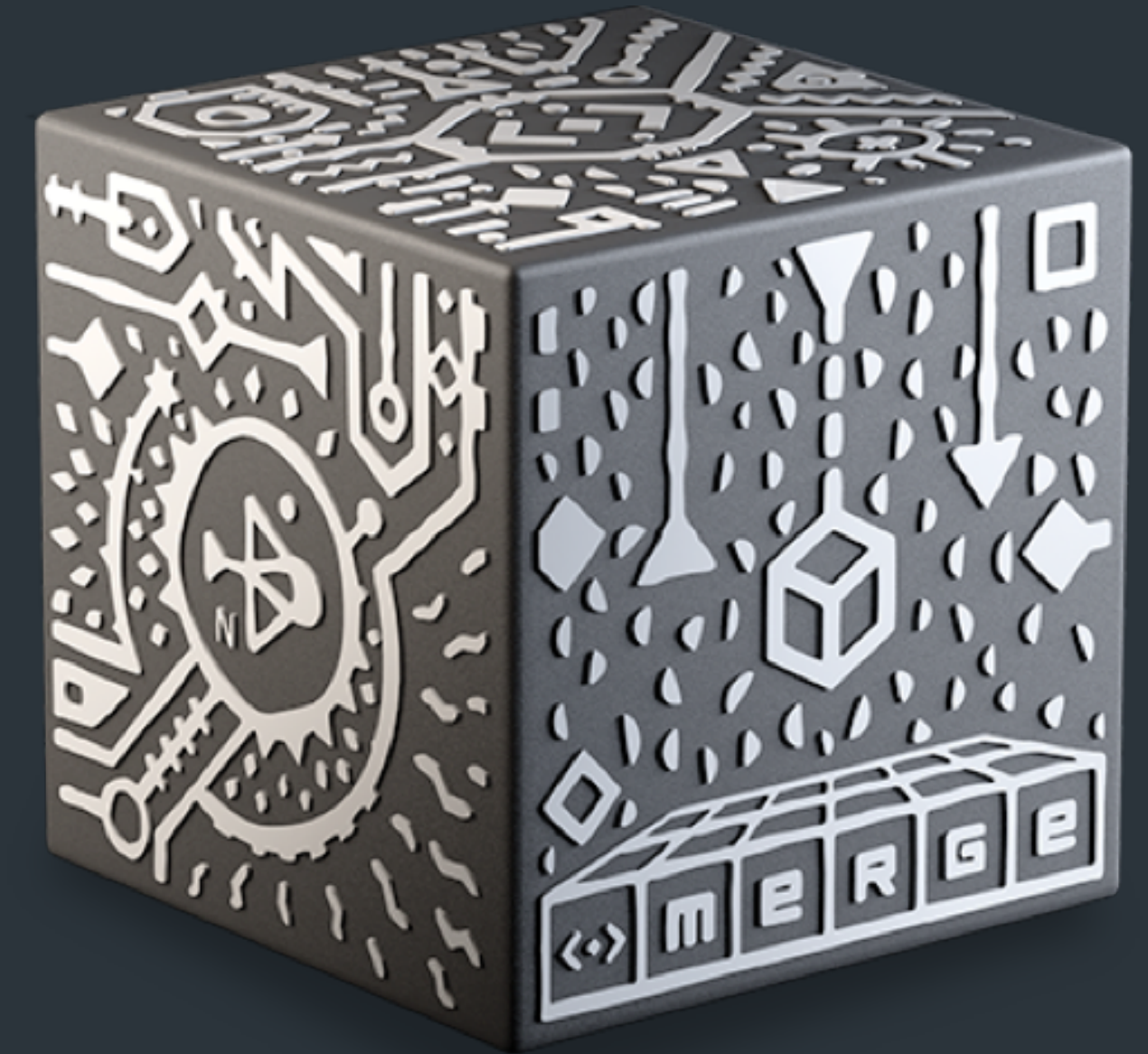
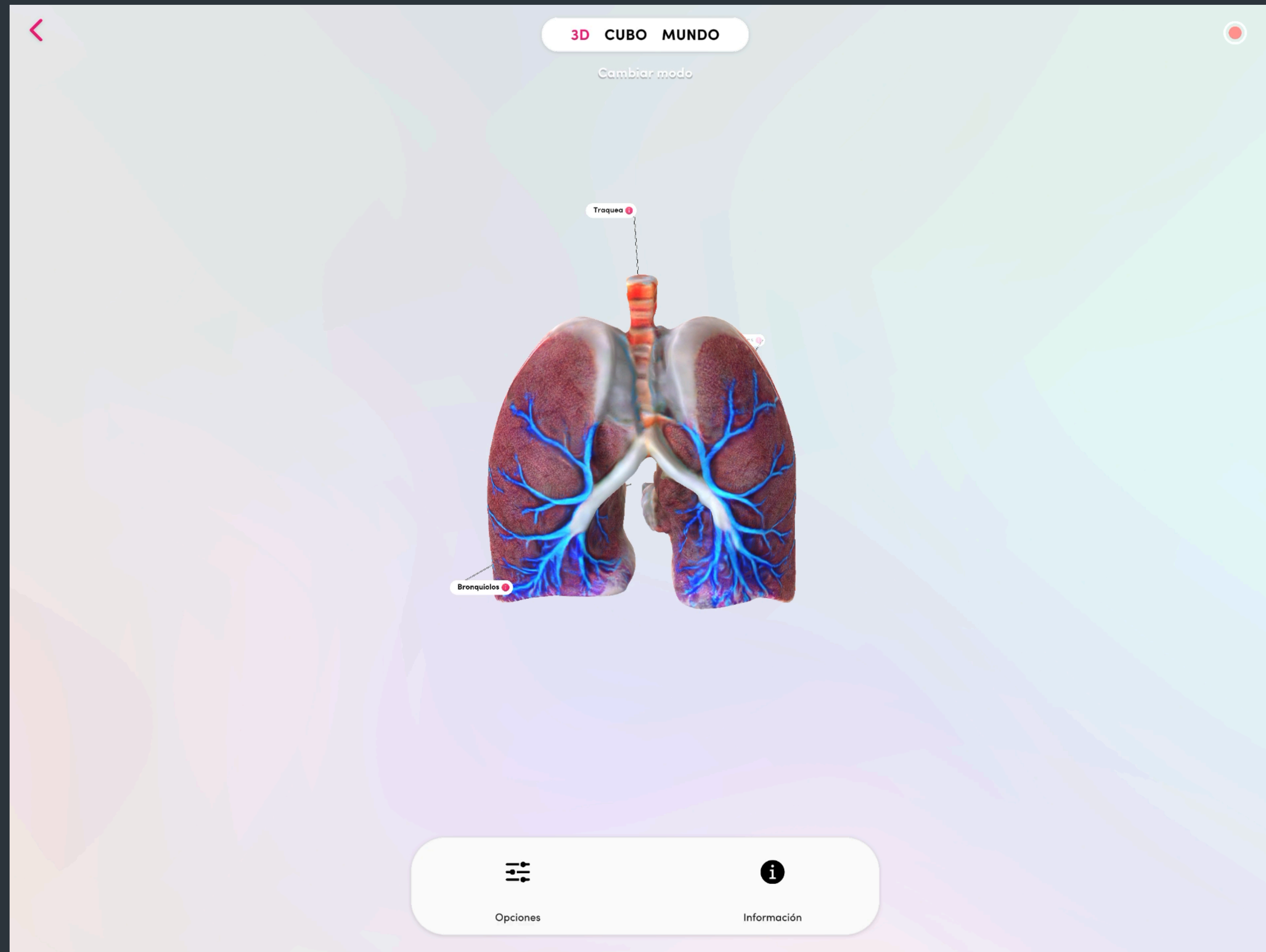
V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



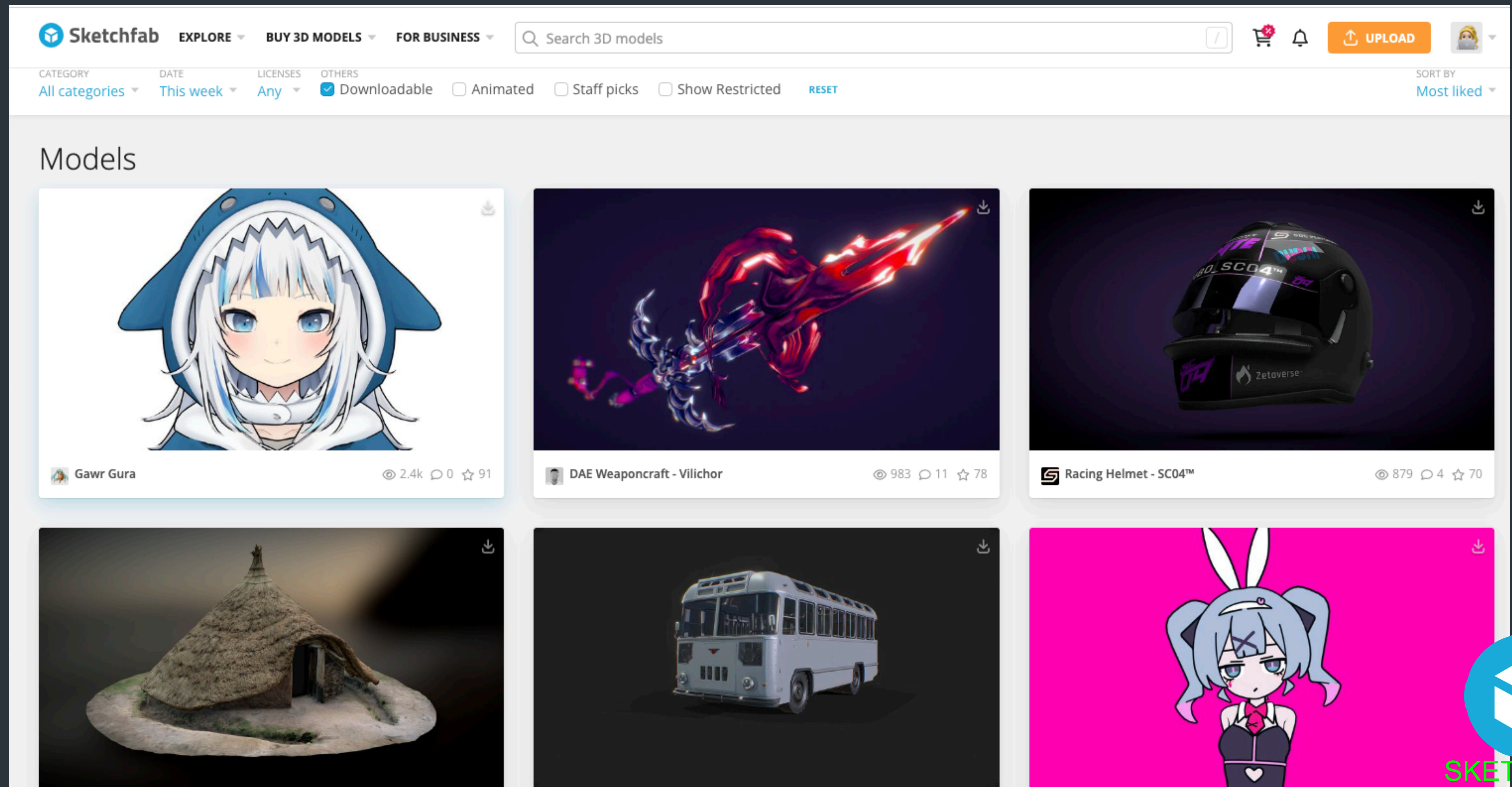
V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

Sketchfab EXPLORE BUY 3D MODELS FOR BUSINESS Search 3D models

CATEGORY All categories DATE This week LICENSES Free Standard OTHERS Downloadable Animated Staff picks Show Restricted RESET SORT BY Most liked

Models

- ☐ CC BY
- ☐ CC BY-SA
- ☐ CC BY-ND
- ☐ CC BY-NC
- ☐ CC BY-NC-SA
- ☐ CC BY-NC-ND
- ☐ CC0
- ☒ Free Standard
- ☐ Standard
- ☐ Editorial

DAE Weaponcraft - Vilichor 774 11 64

Hackney "Back Cab" AGV 147 0 23

Peterbilt 379 203 0 16

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

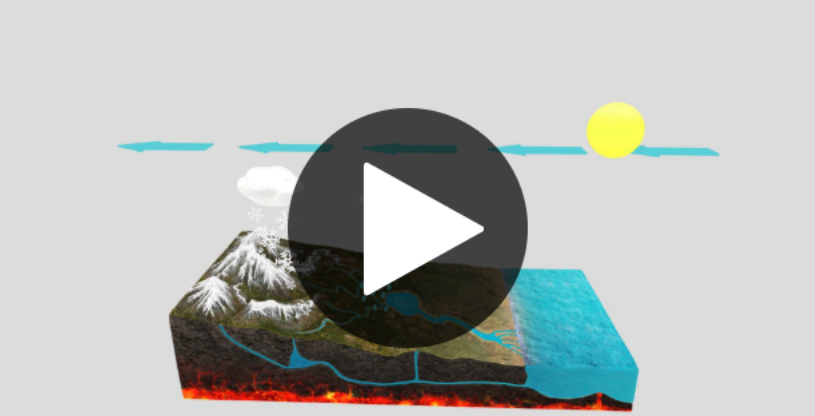
The image shows a screenshot of the Sketchfab website. The top navigation bar includes the Sketchfab logo, 'EXPLORE', 'BUY 3D MODELS', 'FOR BUSINESS', and a search bar. The main content area features a large 3D model of a water cycle diorama. A 'Download' panel is open on the left, showing the model's name 'Diorama Ciclo Del Agua (animated)', its license 'CC Attribution', and available download formats: glb (54MB), USDZ (8MB), glTF (19MB), and GLB (23MB and 14MB). A green box highlights the 'Download 3D Model' button in the bottom left corner. The right sidebar displays 'COLLECTIONS' and 'SUGGESTED 3D MODELS'. The bottom of the page includes a footer with 'Museums' and 'Features' links.



SKETCHFAB

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



[EDIT 3D SETTINGS](#)[DUPLICATE \(PRO\)](#)[REUPLOAD](#)

Title

Diorama_ciclo_del_agua

Description

B I H 66

EDIT PREVIEW

O ciclo da auga é un proceso continuo no que a auga se move e cambia de estado entre a atmosfera, a superficie terrestre e o subsolo. Este ciclo é fundamental para a vida na Terra e inclúe varias etapas:

- * Evaporación: A auga dos océanos, ríos, lagos e outras superficies de auga evapórase ao ser quentada polo sol, converténdose en vapor de auga.
- * Transpiración: As plantas liberan vapor de auga a través dos seus estomas contribuíndo á humidade atmosférica.
- * Condensación: O vapor de auga na atmosfera arrefríase e condénsase, formando nubes.
- * Precipitación: Cando as nubes se enchen de vapor de auga condensado, este precipita na forma de choiva, neve...egresando á superficie terrestre.
- * Escorramento: A auga que cae na superficie pode escoar cara aos ríos, lagos e océanos.
- * Infiltración: Parte da auga precipitada infiltrasa no solo, recargando os acuíferos subterráneos.
- * Fluxo Subterráneo: A auga no subsolo pode moverse lentamente cara aos mananciais e ríos, completando o ciclo.

27

Categories

Science & Technology

Tags

water

Add another

Suggested tags: noai, createdwithai

Discoverability

Write a good description, add categories and tags to help your model get discovered.
[More tips to get exposure](#)

Status: Published

[VIEW MY MODEL](#)

Who can see?

Anyone on Sketchfab.com

PUBLIC

[Learn about visibility settings](#)

Allow comments

ON

Allow texture inspection

ON

Age-restricted content

OFF

Promotional content

OFF

Download

No

Free

Store

License

CC Attribution

[Change license](#)

Attach additional file

Accepted formats: .zip, .rar, .7z

Max size: 2GB

[UPGRADE NOW](#)

Unlock conversion & import

✓ Download your own model

✓ Convert it to glTF & USDZ

✓ Import it into your favorite 3D software

UPGRADE YOUR ACCOUNT

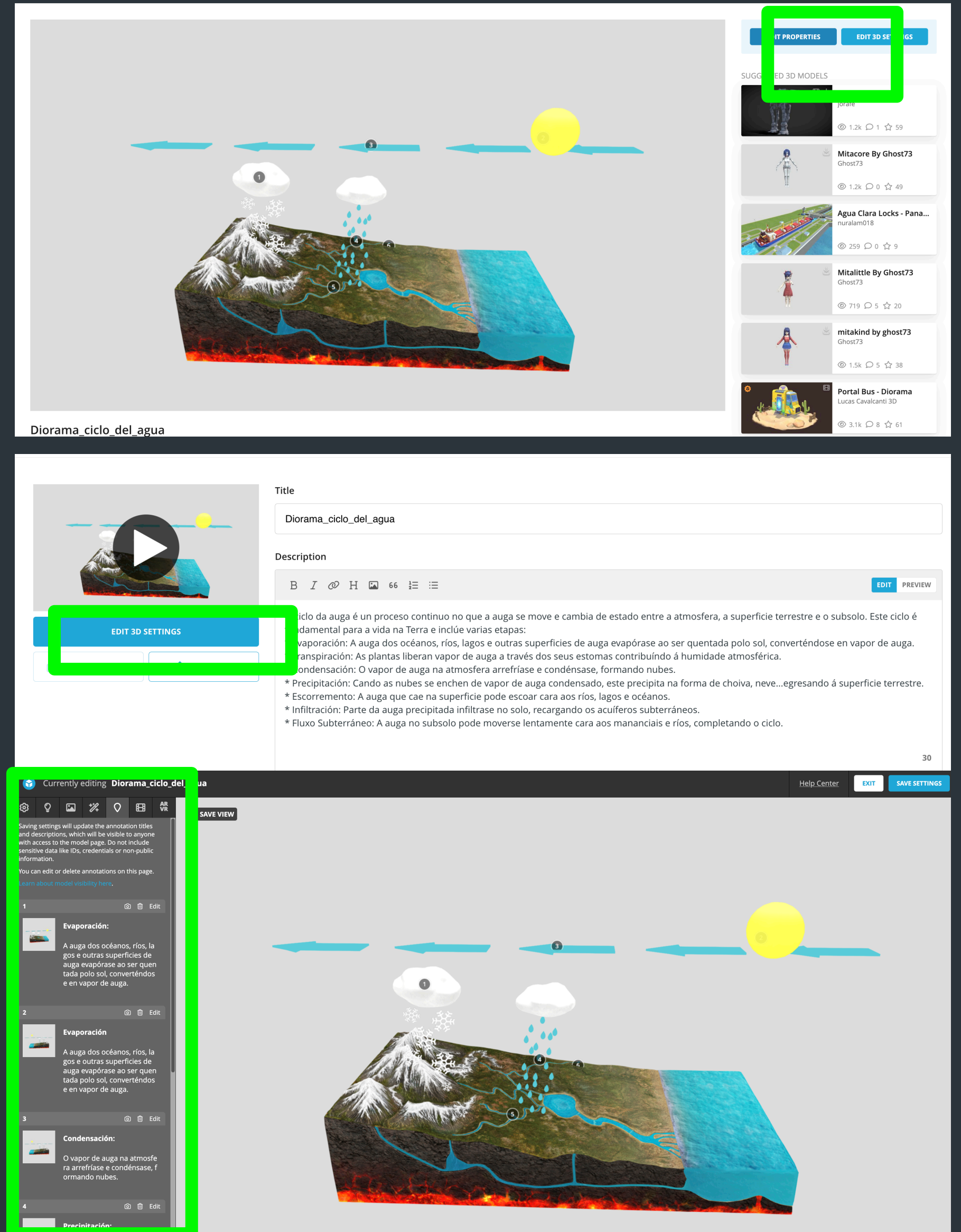
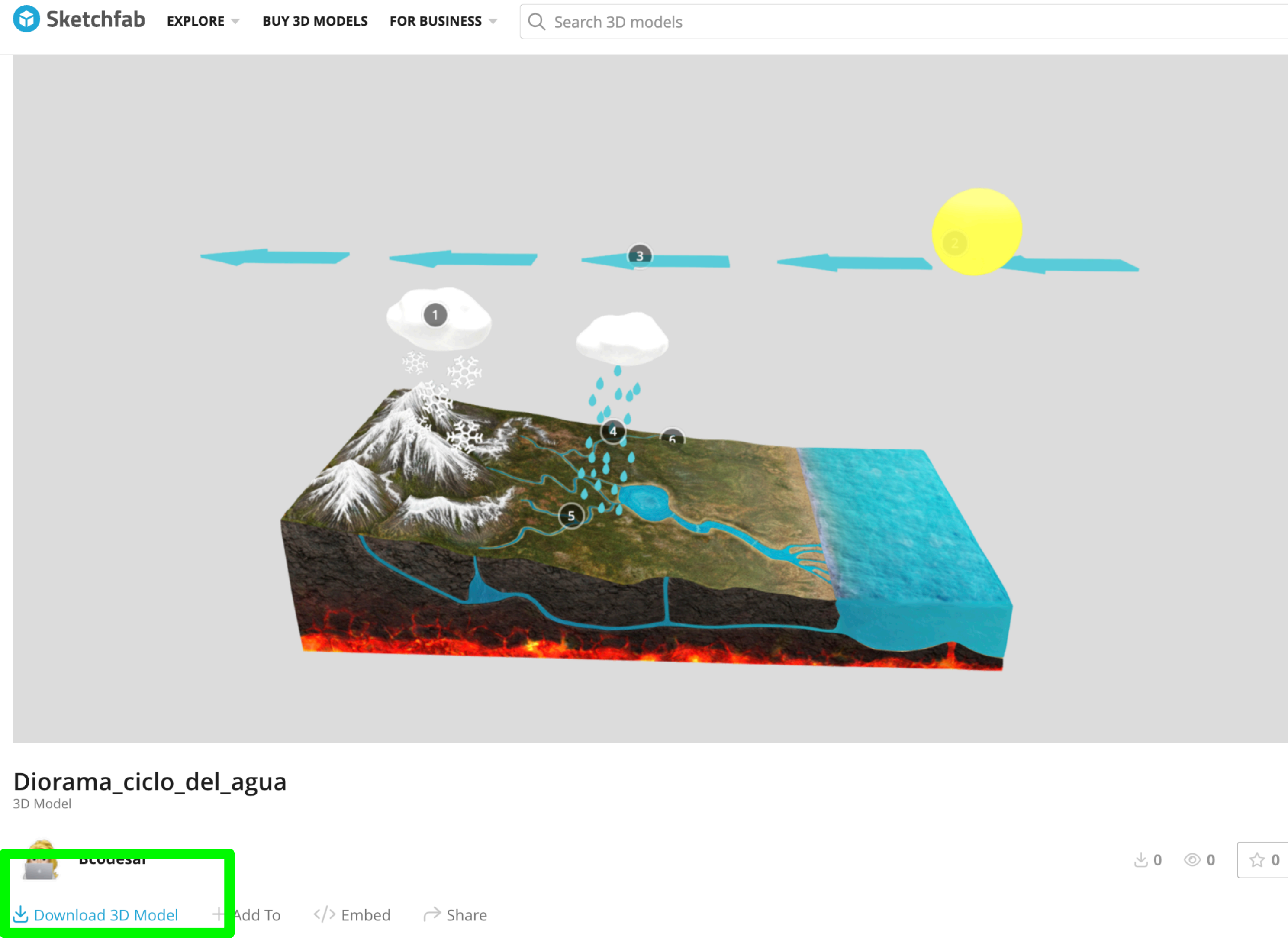
Delete this model

[Report an issue](#)

SAVE

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

Currently editing Diorama_ciclo_del_agua

[Help Center](#)

[EXIT](#)

[SAVE SETTINGS](#)



WORLD SCALE

Scale ?

0.3284

USE 1 UNIT = 1 METER

RESET SCALE

This will define the default model scale for viewing in VR and AR. After saving, it will take some time to regenerate the AR versions of the model. [Learn more here](#)

Tips for world scale

Character is 1.75m tall. A floor tile is 1m².



A smaller world makes your model look larger



A large world makes your model look smaller

FLOOR

☒ Display floor for teleportation

Floor level ?

0m

Tips for floor level



Position the floor right below large models

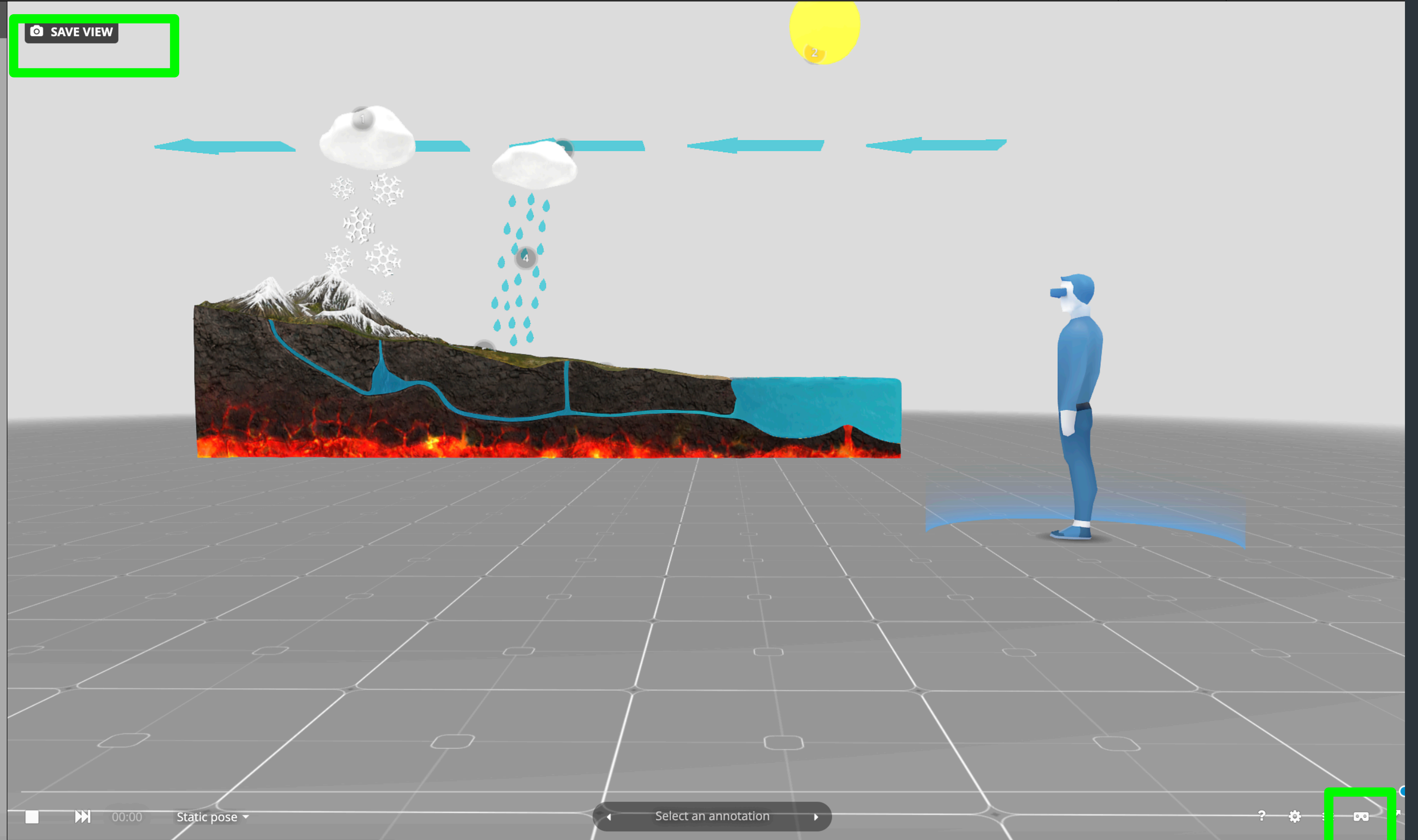


Position the floor further down for smaller objects

INITIAL VIEWING POSITION ?

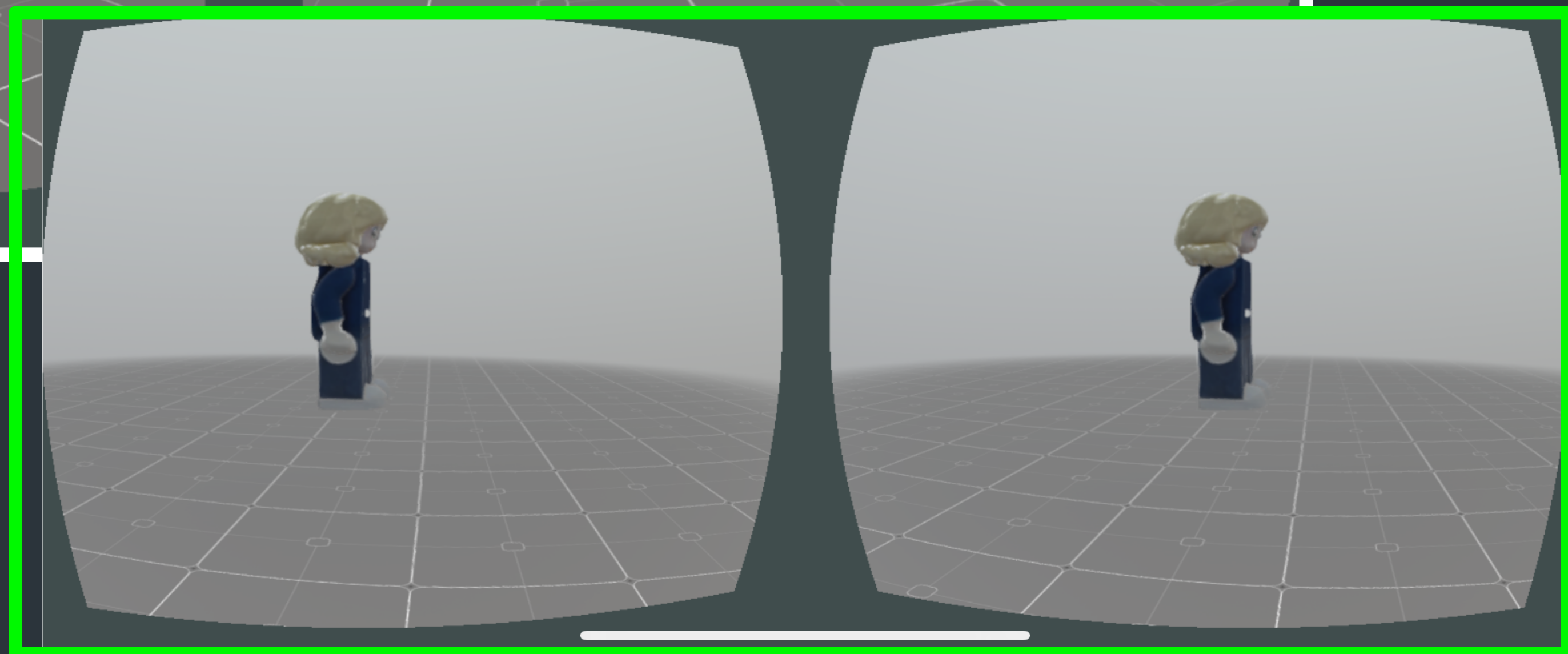
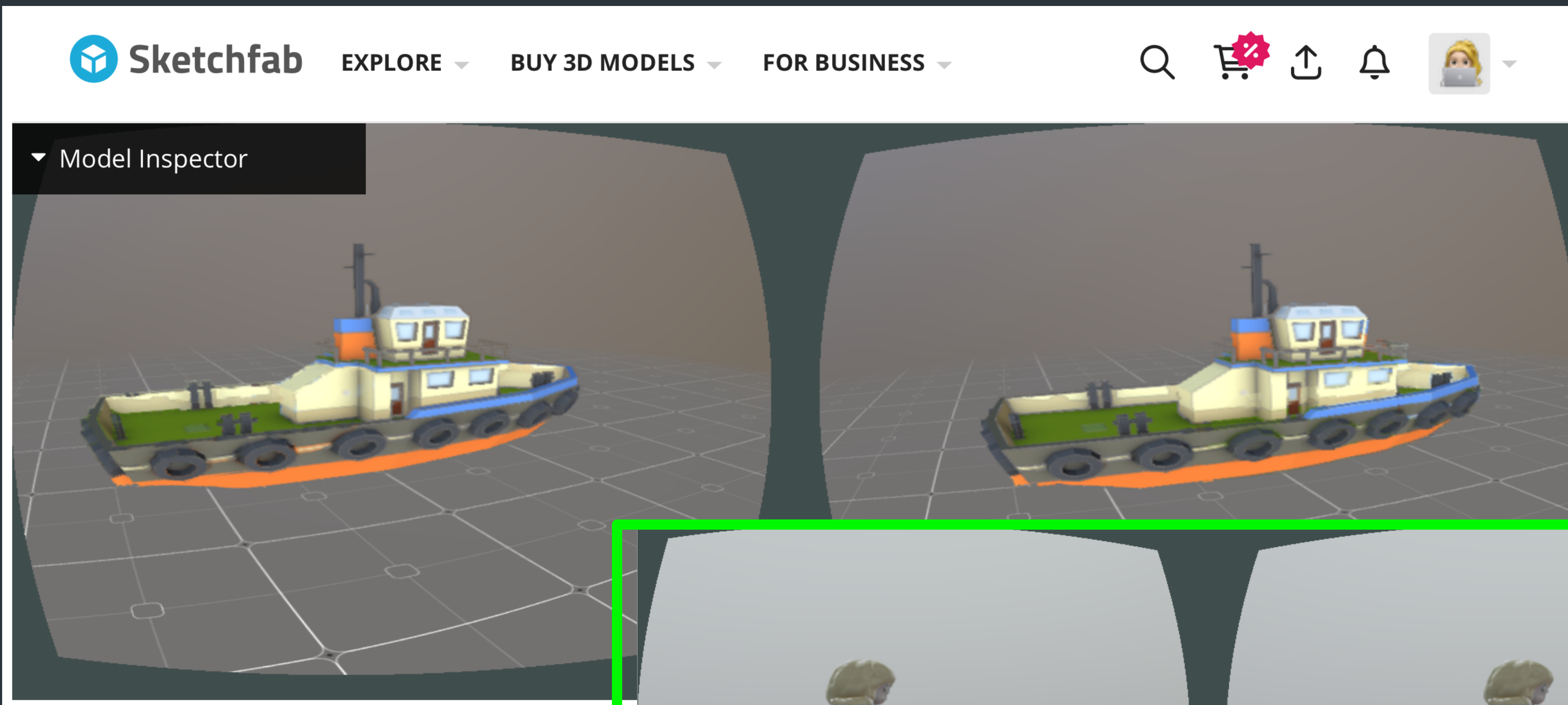
Tips for initial viewing position

Move the character to set the initial viewing position in VR. Double-click in the scene to quickly set the position.



V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



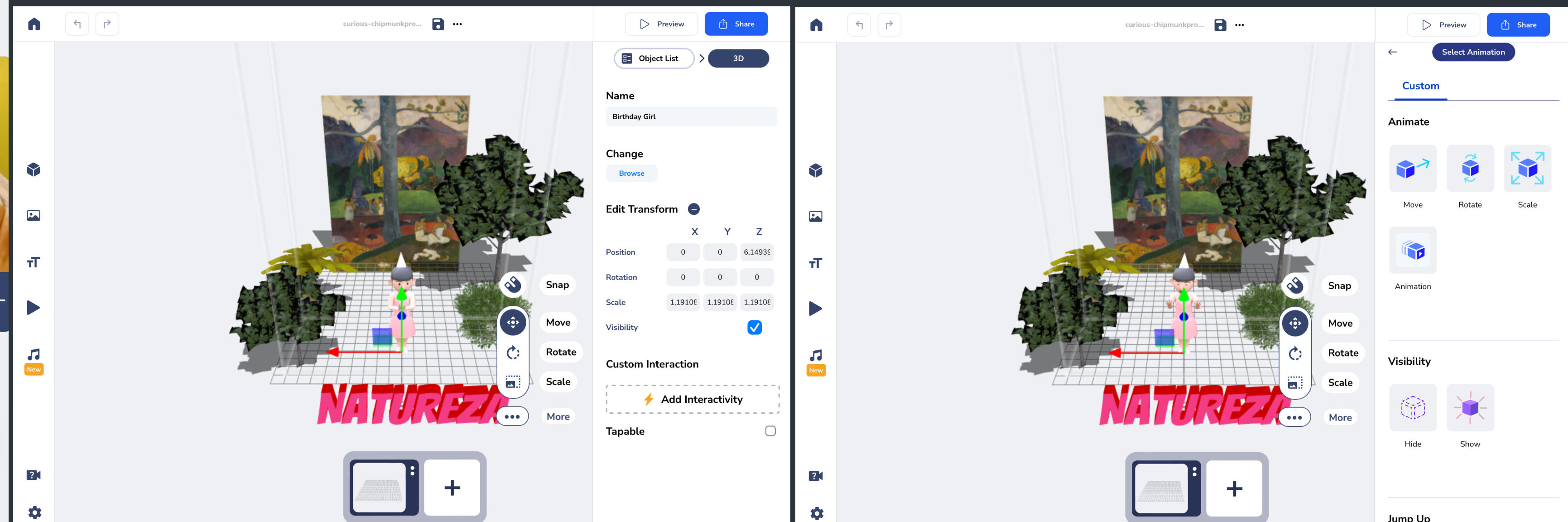
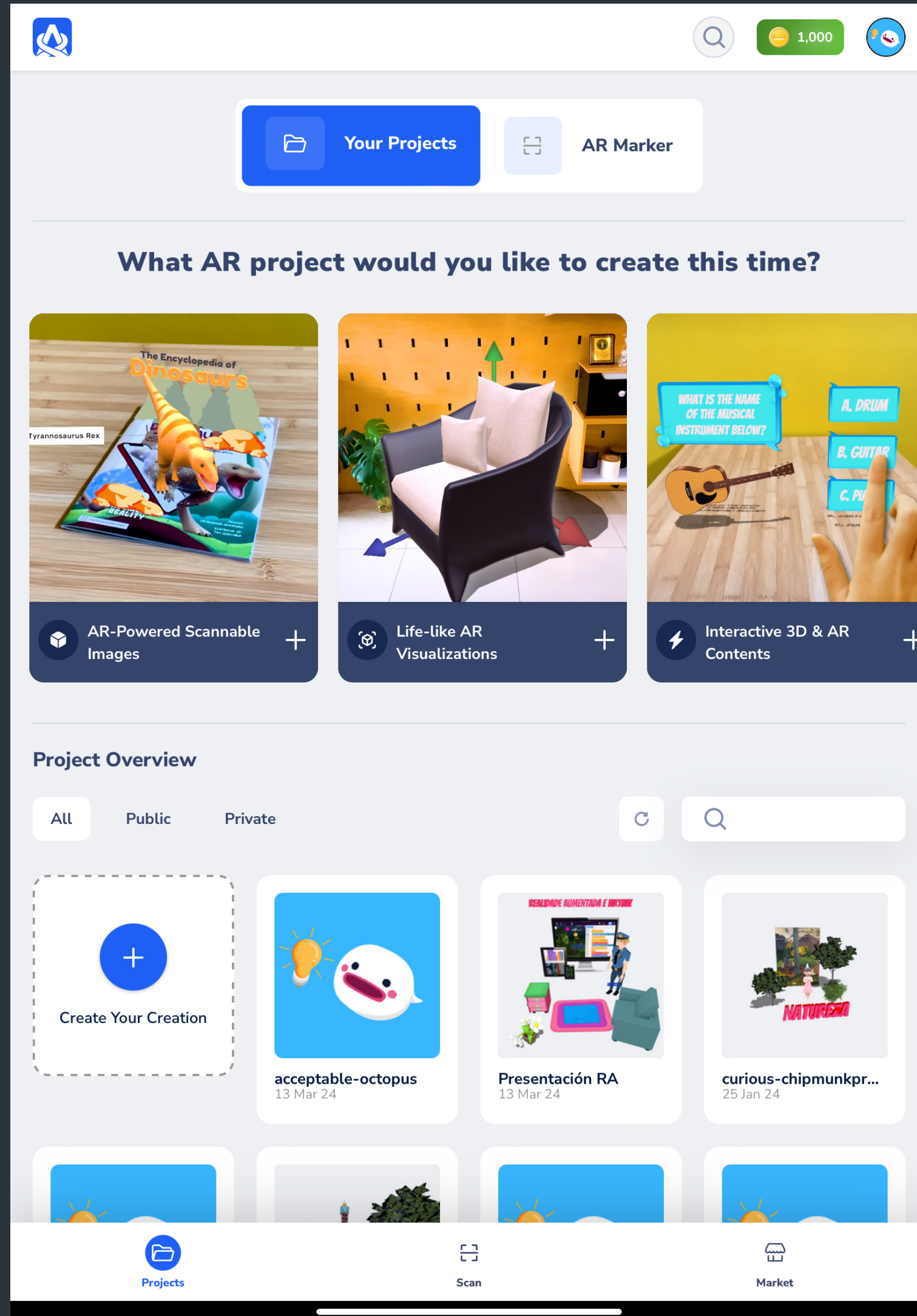
ASSEMBLR | EDU



Assemblr Edu studio

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

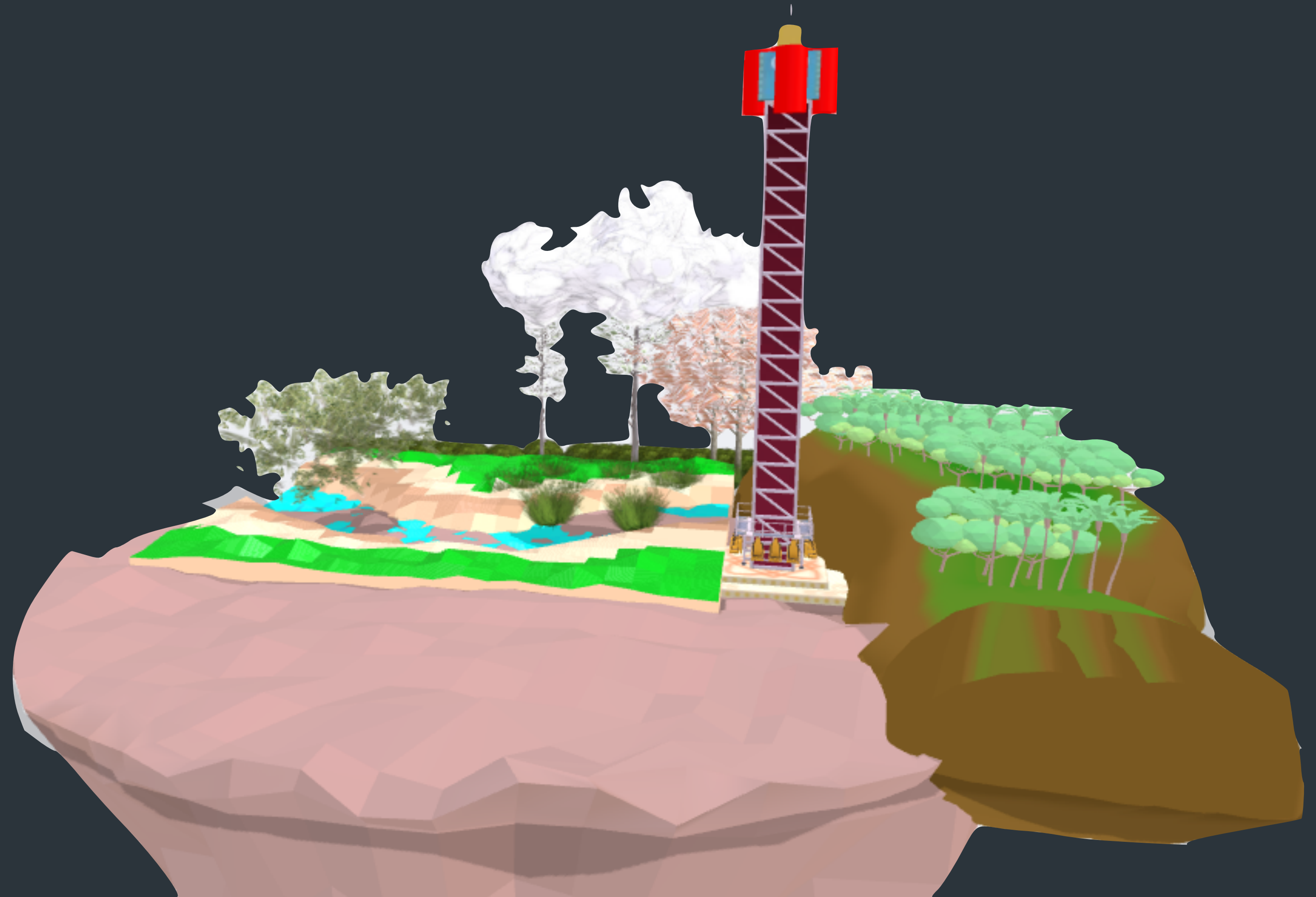


Assemblr Edu studio

V2501011 Creación de experiencias educativas con



<https://asblr.com/isz3h>



ASSEMBLR | EDU

V2501011 Creación de experiencias educativas con

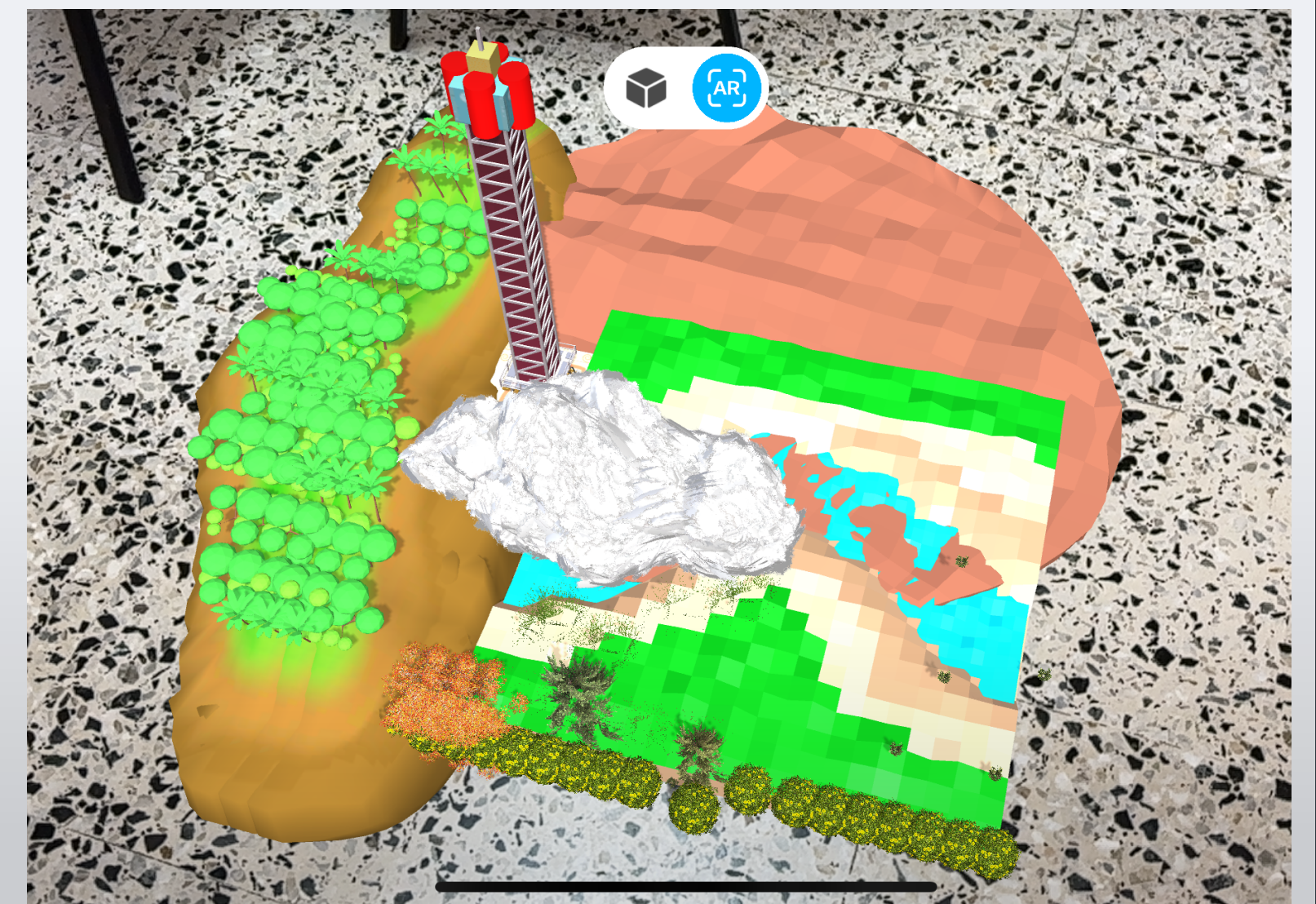
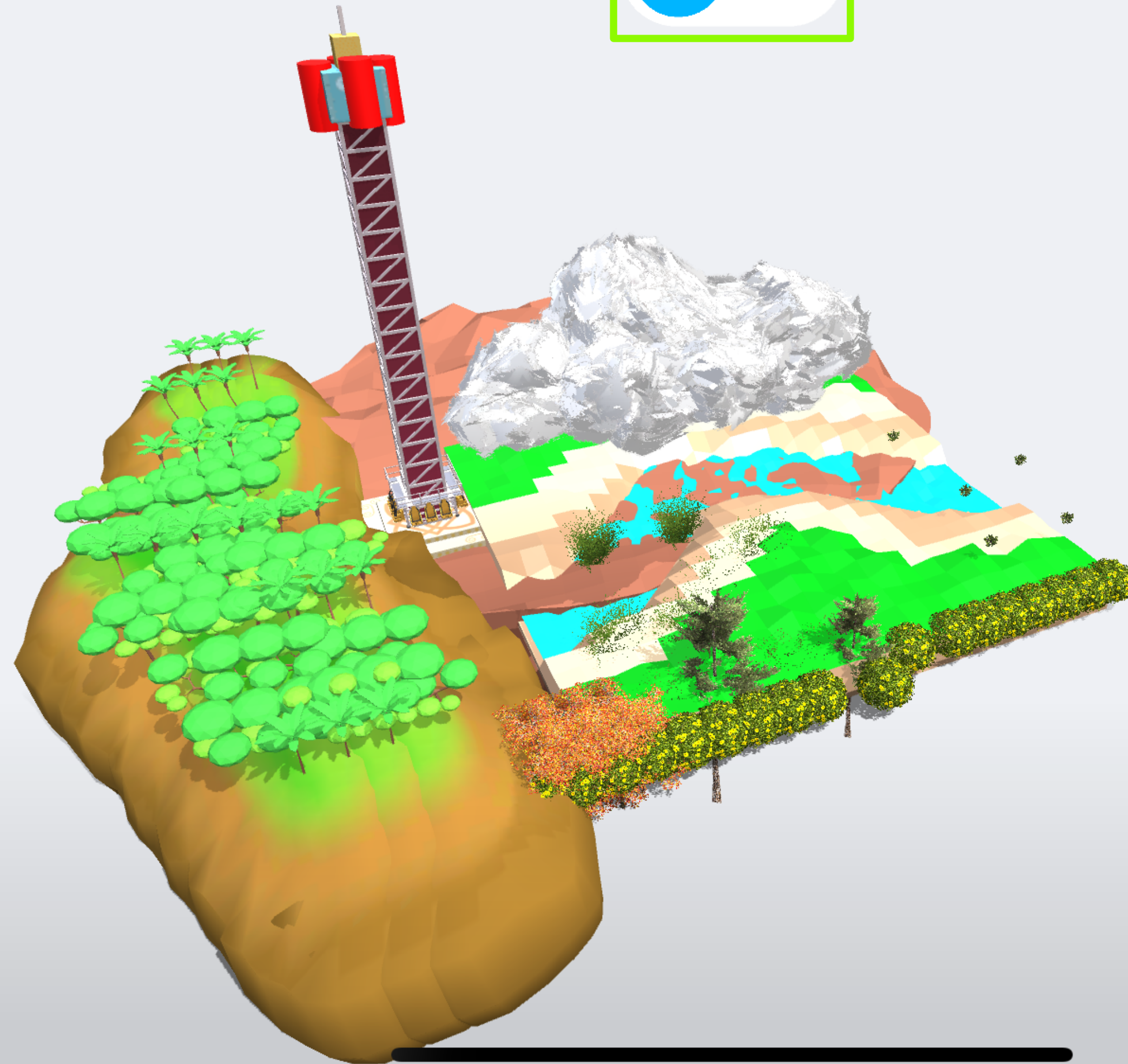
REALIDADE AUMENTADA



ASSEMBLR | EDU



V2501011 Creación de experiencias educativas con



V2501011 Creación de experiencias educativas con

MONTAJE PRÁCTICO 1 REDES



Conector macho RJ-45 no apantallado.



Conector hembra RJ-45.



Conector macho RJ-45 no apantallado.



Conector hembra RJ-45.



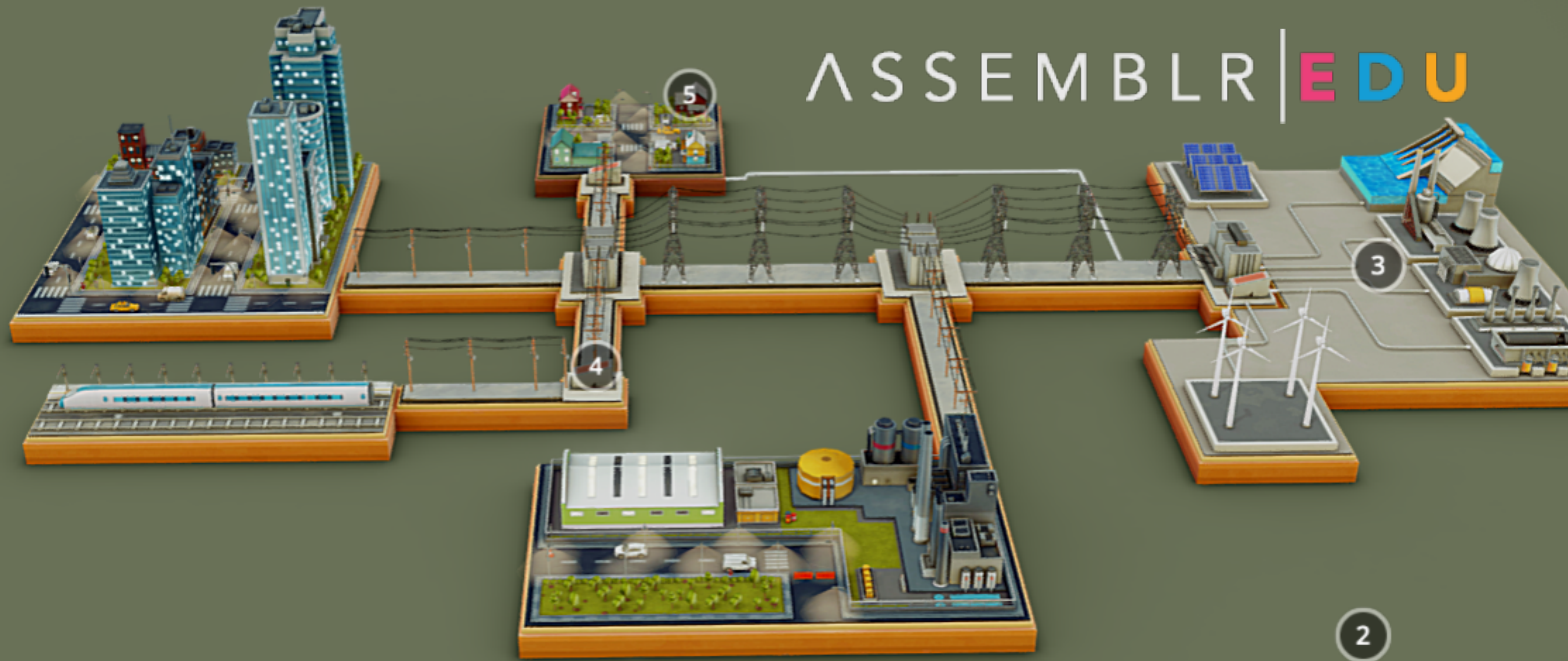
Conector hembra RJ-45.



Conector hembra RJ-45.

Resultado da montaxe práctica de taller dunha instalación de redes de datos de dúas liñas telefónicas, utilizando regletas IDC, conectores RJ45 e cable de pares trenzados

V2501011 Creación de experiencias educativas con



V2501011 Creación de experiencias educativas con

Tarefa:



A tarefa para realizar será a creación dun escenario relacionado coa túa materia con obxectos 3D da propia plataforma.

Pasos a seguir para realizar a tarefa con **Assemblr**:

1. Entra en Assemblr Edu web
2. Insire os obxectos 3D que necesites para crear o teu escenario.
3. Podes experimentar inserindo outro tipo de elementos: imaxe, video, audio, texto 3D, texto.
4. Unha vez publicada a actividade, descarga o marcador que xera a túa actividade e comproba que funciona correctamente.
5. Comparte o teu proxecto a través da ligazón URL ou do marcador que proporciona a aplicación.

METAVERSO

O concepto Metaverso ten a súa etimoloxía no grego (meta e verso) cuxo significado é máis aló. Fai referencia a un mundo virtual cuxa interacción se realiza a través de elementos virtuais mediante dispositivos electrónicos.

A orixe remóntase a 1992, cando Neal Stephenson escribiu a novela de ciencia ficción Snow Crash. O desenvolvemento foi evolucionando ao longo dos anos e na actualidade móstrase como unha revolución no ámbito social e educativo. Un dos impulsores máis potentes na actualidade é Mark Zuckerberg (fundador de Facebook) que na actualidade é o CEO de Meta (antigo Facebook). A compra de numerosas compañías que desenvolvían tecnoloxía orientada á realidade virtual permitiu a Meta estar á fronte das empresas que potencian esta tecnoloxía.



METAVERSO

O metaverso é unha realidade dixital á que accedemos a través de dispositivos especiais como lentes de realidade virtual ou aumentada a través das cales poderemos interactuar con outros usuarios. Cada un destes usuarios terá un avatar (o seu personaxe no mundo virtual) e interactuarán a través de obxectos en mundos inmersivos.

É como unha segunda realidade dixital na que poderemos interactuar cos nosos amigos, traballar cos nosos compañeiros, e mesmo ter un traballo no espazo dixital.



V2501011 Creación de experiencias educativas con



- Espazos interactivos
- É un espazo social onde os usuarios poden comunicarse a través de avatares.
- É un espazo para a creatividade en tempo real
- Mundo virtual sen distancia física. Posibilidade de teletransportarnos.
- Accesible desde móvil, web, lentes

V2501011 Creación de experiencias educativas con

Spatial: Este espacio permite crear escenarios virtuais de forma gratuíta. Posúe gran variedade de ferramentas que permiten unha personalización moi interesante.

Educa360: Esta plataforma está inspirada en Mozilla Hub. A súa interface personalizada pola empresa, permite a creación de contido de forma sinxela para ser utilizado na aula.

Metaverse.school: Permite levar a educación a outro nivel, segundo os seus creadores. A idea é crear un espazo virtual moi intuitivo para que sexa efectivo o seu uso.

Frame VR: Unha contorna virtual da plataforma Virbela que nos ofrece a posibilidade de inserir gran cantidade de elementos para completar un escenario

Assemblr Metaverse: Esta contorna en fase inicial permite a creación de escenarios controlados cunha orientación educativa

METAVERSOS EDUCATIVOS



V2501011 Creación de experiencias educativas con

Que é un avatar?

Un avatar é un personaxe tridimensional personalizado que debemos crear para acceder ao metaverso e que é a interface a través da cal imos interactuar co resto de persoas do mesmo.

Cada un de nós vai crear ao seu propio avatar deseñándoo o máis próximo posible á súa personalidade e aparencia do mundo real.



CREACIÓN DUN AVATAR



Ready Player Me é unha das plataformas máis importantes na creación de avatares. Permite poder exportar cada unha das creacións a unha multitude de Metaversos. Moi recomendable e sinxela de utilizar

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

READY
PLAYER
ME



Integrate customizable avatars into your game or app in minutes

Thousands of developers use Ready Player Me to give their users high-quality personalized avatars that they love.

Try our Avatar Creator

Read Developer Docs

Create your avatar



Create a personal avatar



Tomar una foto

o [elegir archivo](#)

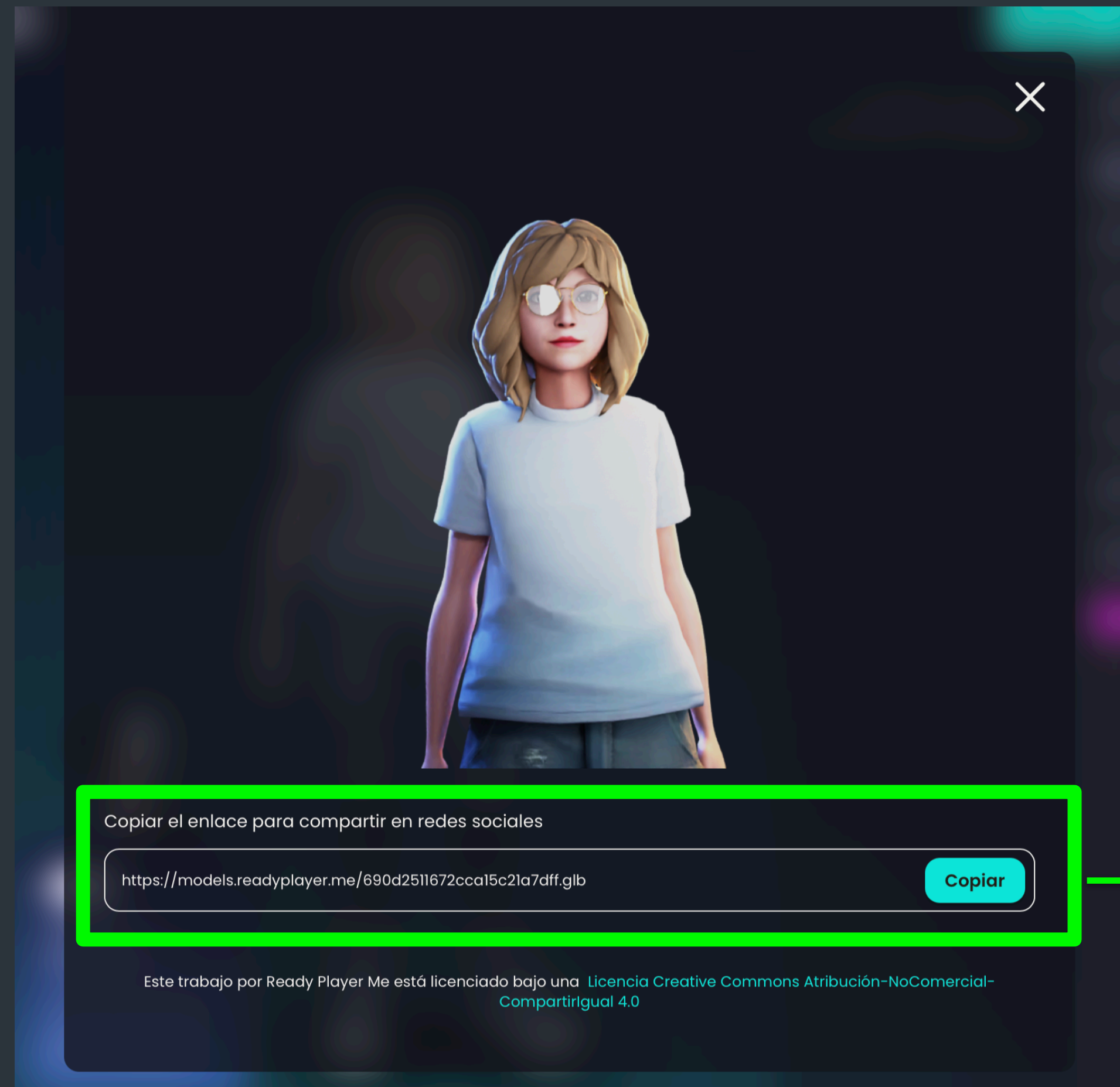
By clicking "Take a photo" or "Choose file", you accept Ready Player Me [Términos de Uso](#) & [Política de Privacidad](#)

Start from a template



CREACIÓN DUN AVATAR

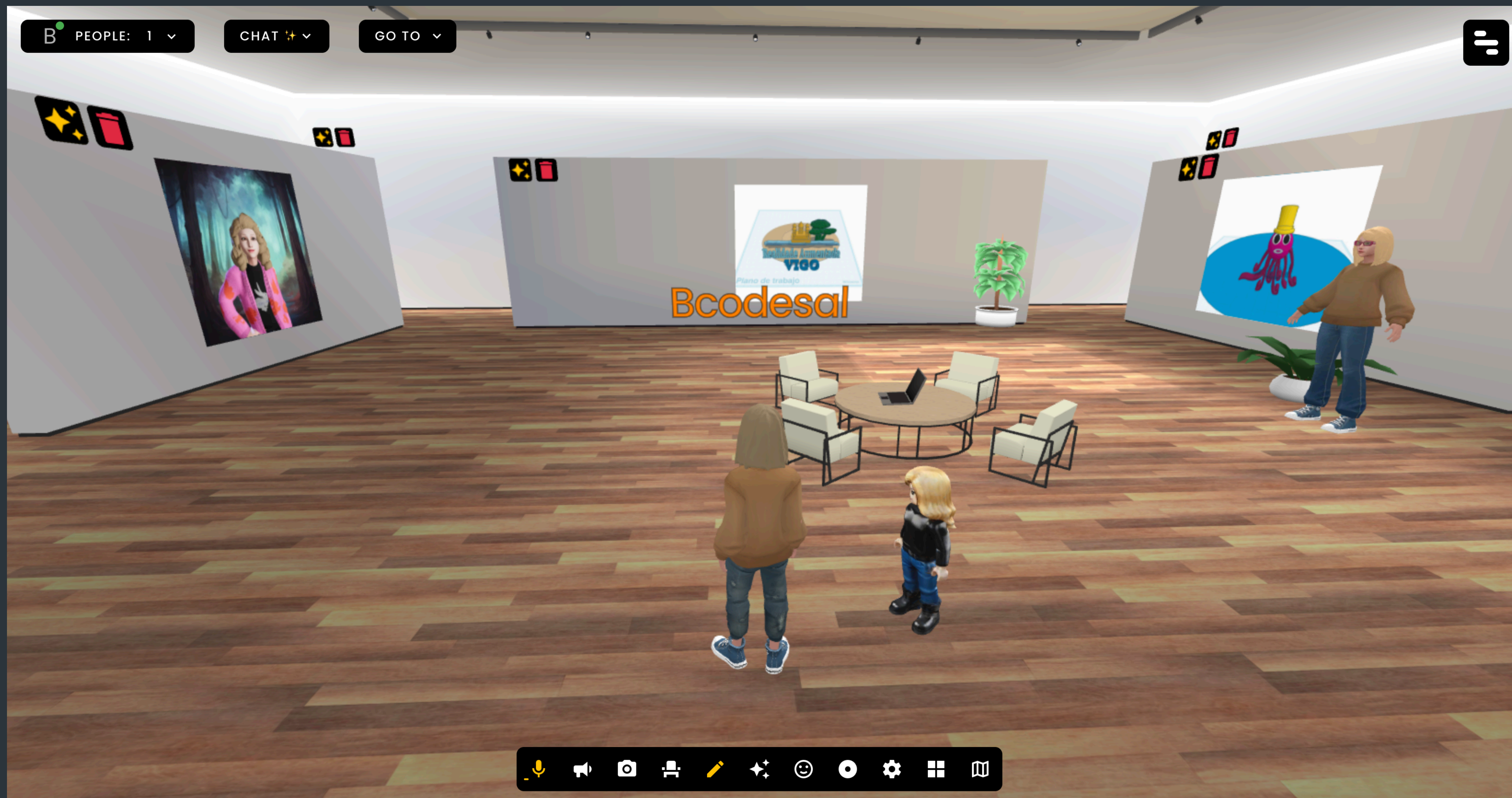
COPIAMOS E PEGAMOS NO NAVEGADOR



[https://
models.readyplayer.me/
690d2511672cca15c21
a7dff.glb](https://models.readyplayer.me/690d2511672cca15c21a7dff.glb)

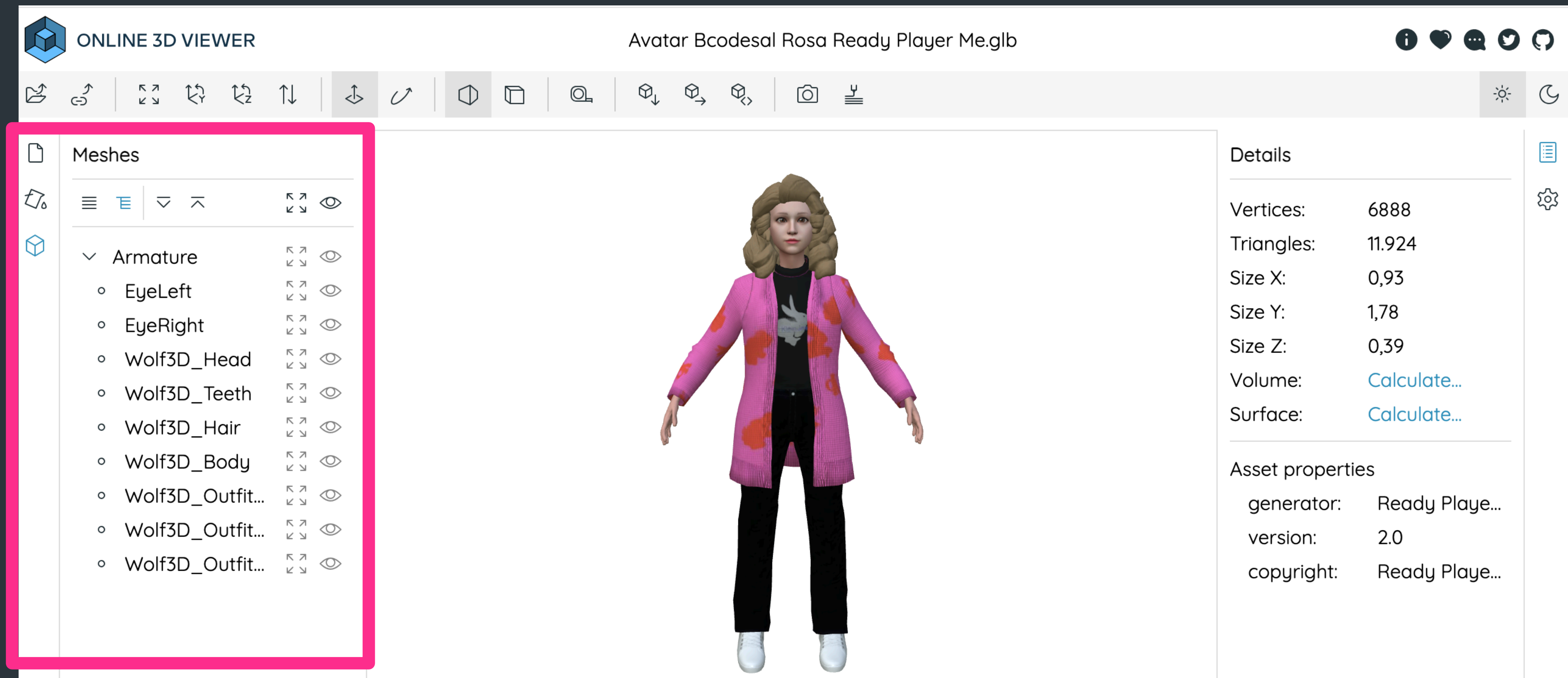
V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



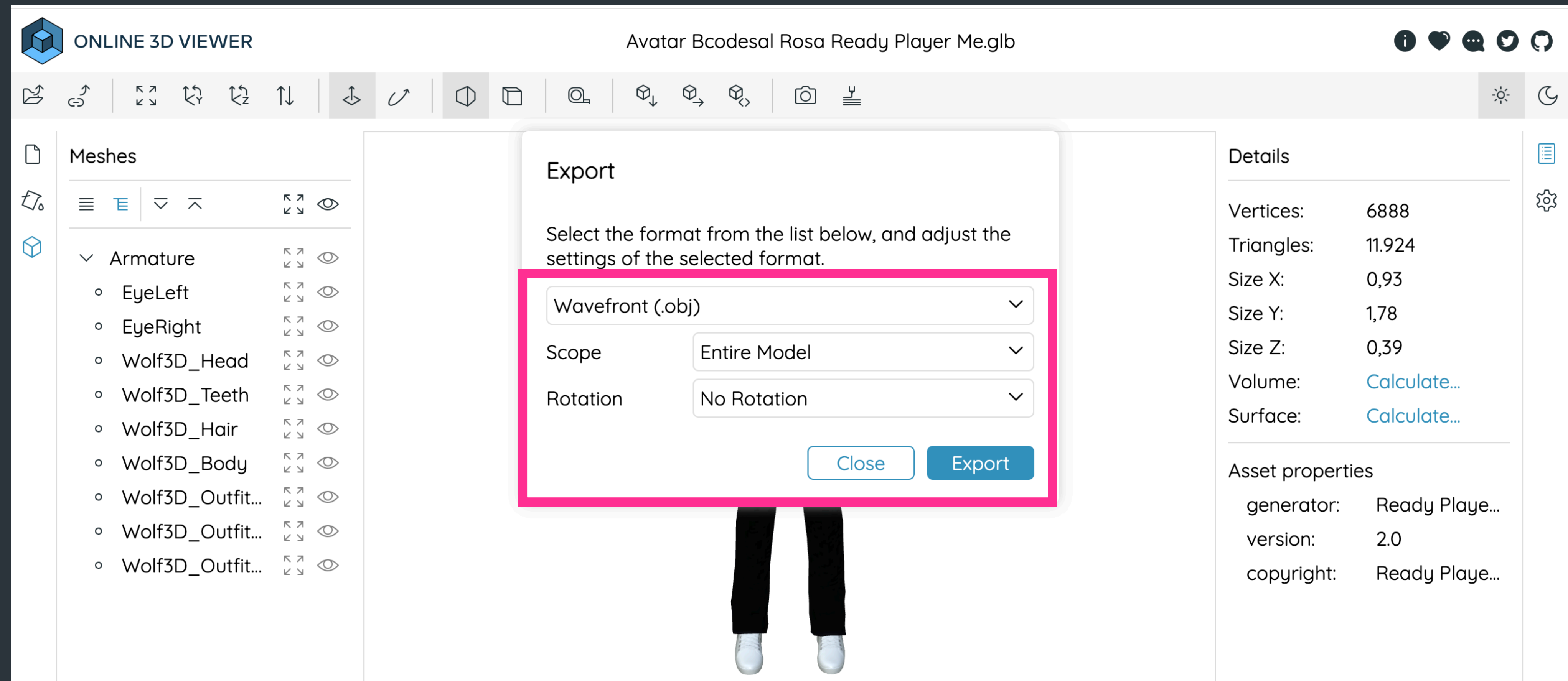
framevr.io/cfrvigo

CREACIÓN DUN AVATAR



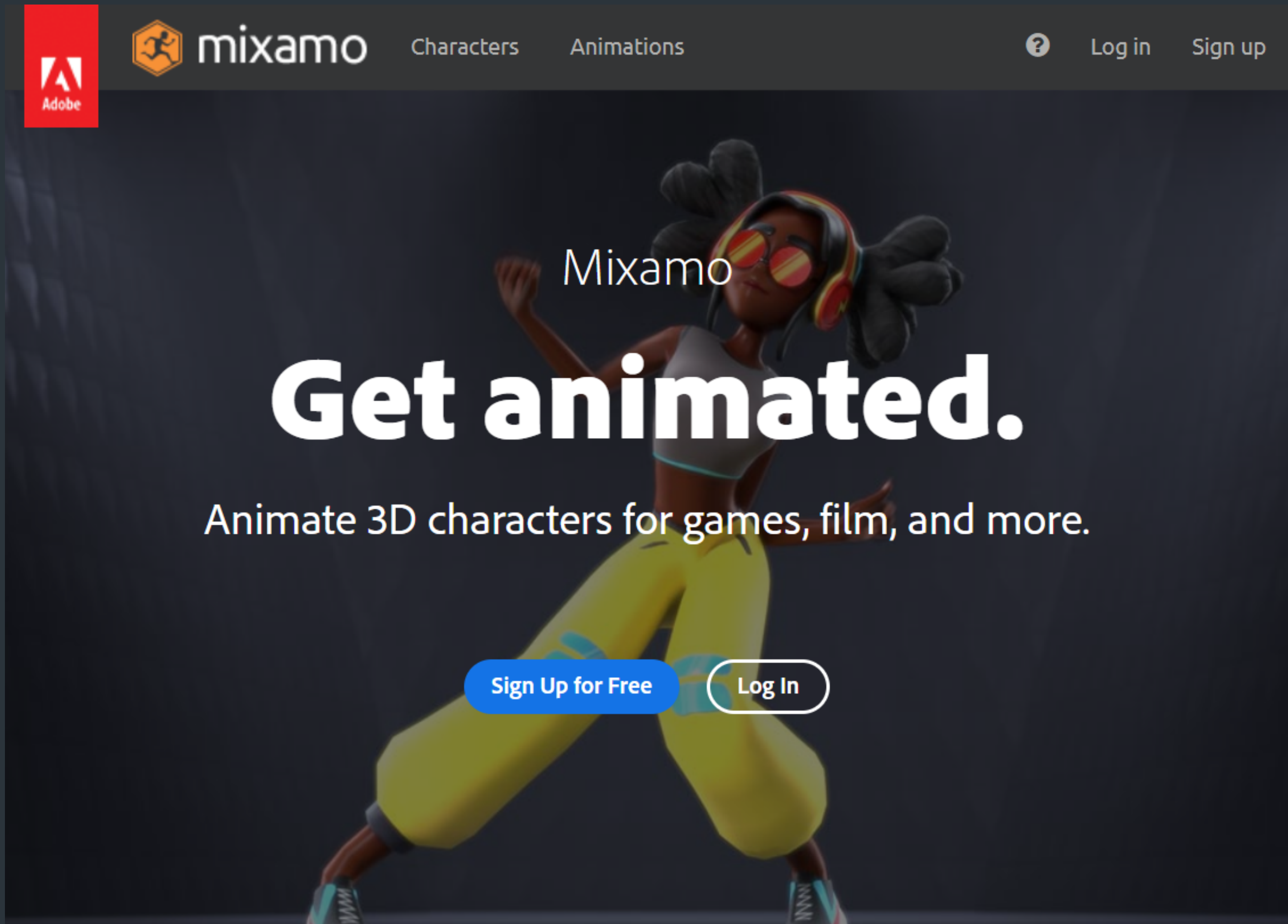
3DVIEWER. Abrimos o cartafol comprimido co avatar e exportamos como OBJ

CREACIÓN DUN AVATAR



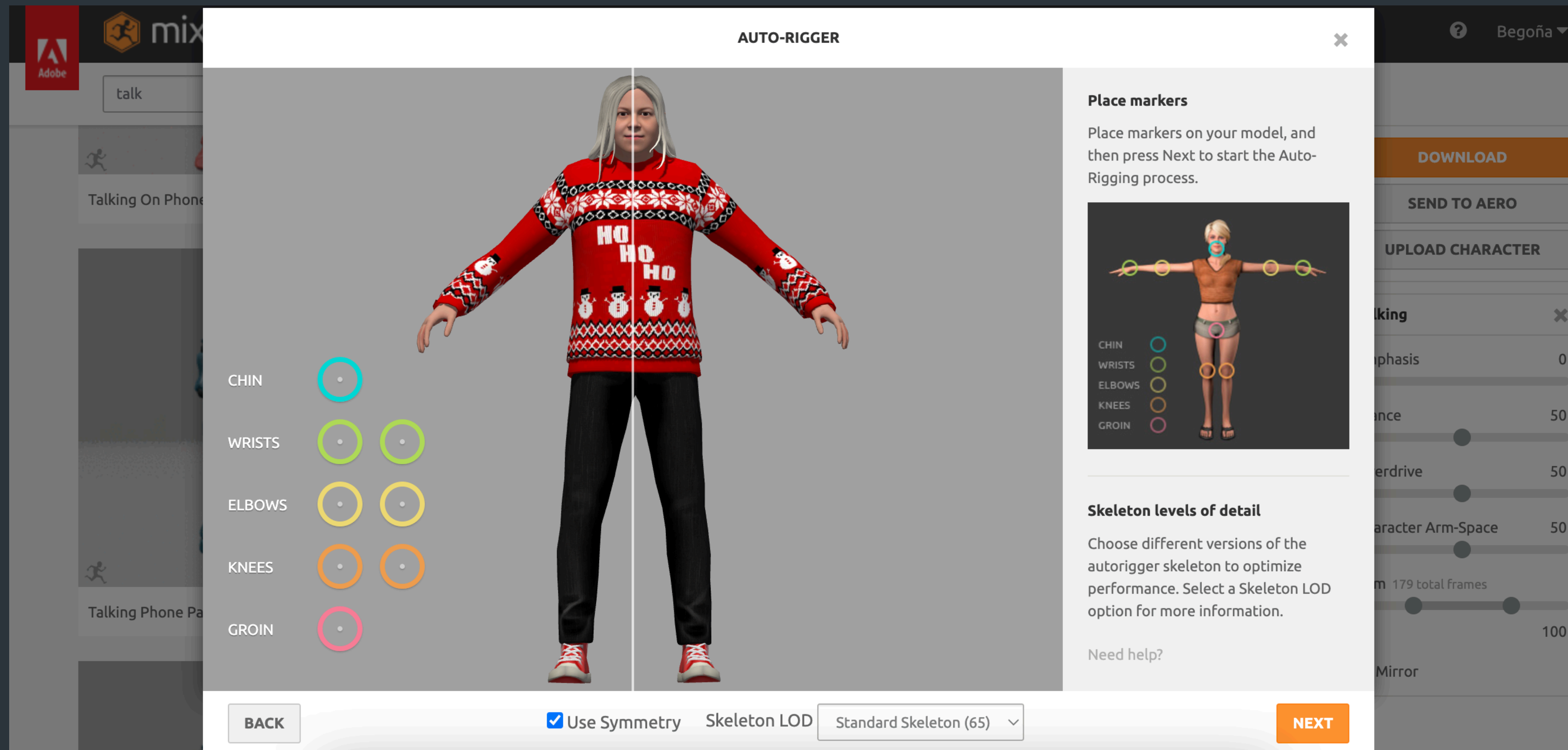
V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

The image is a screenshot of the Mixamo website homepage. At the top left, there is a red square logo with a white 'A' and the word 'Adobe' below it. To its right is the Mixamo logo, which consists of an orange hexagon with a white figure inside, followed by the word 'mixamo' in a lowercase, sans-serif font. Further right are the links 'Characters' and 'Animations'. On the far right of the top navigation bar are a question mark icon, 'Log in', and 'Sign up'. The main body of the page features a dark background with a 3D animated character of a woman with dark skin, wearing a white crop top, yellow pants, and large, colorful headphones. She is in a dynamic, dancing pose. Overlaid on this image is the text 'Mixamo' in a white, sans-serif font, followed by 'Get animated.' in a large, bold, white, sans-serif font. Below this, the text 'Animate 3D characters for games, film, and more.' is written in a smaller, white, sans-serif font. At the bottom of the main content area, there are two buttons: a blue button with white text that says 'Sign Up for Free' and a white button with a black border and black text that says 'Log In'.

[SITIO WEB](#)

ANIMANDO A UN AVATAR



V2501011 Creación de experiencias educativas con



Begoña Codesal Patiño
begonacodesal@gmail.com