



Aurasma est une application gratuite de réalité augmentée.

Lancer l'application. Par défaut, le mode « scanner » se lance. Il suffit de viser l'image et l'effet d'augmentation apparaît, ex :

- Chacheur
- Méthodo
- Affiche fruits
- Manuel de philosophie (F. Jourde)

Aurasma, application basique, utilisable en milieu scolaire, nécessite un accès wifi pour fonctionner.

Réaliser une aura :

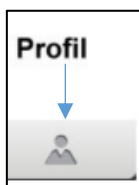
- Aura = un élément qu'on scanne + un élément qui se lance
- Aura = un **trigger** + un **overlay**

3 niveaux d'appropriation/utilisation :

- Travailler en local, sans créer de compte, juste pour s'entraîner ou à l'intérieur d'une classe et avec toujours la même tablette
- Se créer un compte pour partager sur une chaîne (d'autres appareils/personnes pourront utiliser nos auras)
- *Utiliser Aurasma Studio (en ligne) pour enrichir les possibilités (sons, quizz, liens, choix d'effets...)*

1. Travailler en local, sans compte : possibilités réduites : on pourra lancer une image ou une vidéo quand une image aura été reconnue. Il s'agira d'aura privée.

Préalable : se déconnecter (car il faut être connecté pour accéder aux auras créés par d'autres)



Cliquer sur « Profil » puis « Account » puis « log out »

On n'est plus identifié. On n'a accès qu'à ce qu'on a créé soi-même (rien pour l'instant)

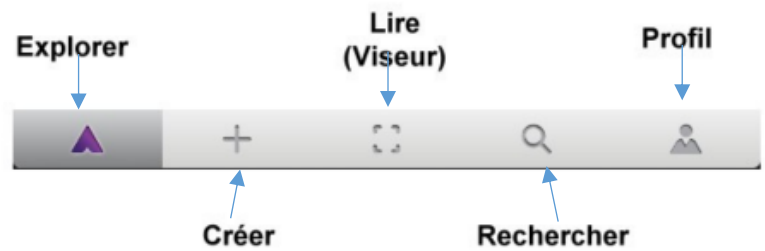
Exemple : 1 feuille d'exercice et son corrigé (déjà prêt dans la tablette)


Trigger = image de base = image de l'exercice (ex : page de manuel)

Overlay = image qui se surperpose = corrigé (ex : tableau surligné)

Etapes :

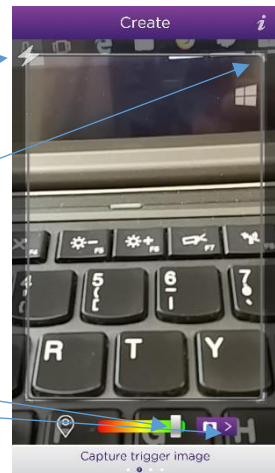
- Commencer par créer l'overlay (ce qui va apparaître quand Aurasma reconnaîtra le trigger)
- Quand on a lancé Aurasma, l'application explore. Cliquer sur le A au milieu en bas pour faire apparaître la barre de menus.
- Utiliser la barre du bas :



NB : En cliquant sur le  en haut à droite de l'écran on affiche l'aide contextuelle

- On clique sur +
- On a le choix entre utiliser la bibliothèque interne (library) ou les fichiers de la tablette (device), ce qu'on choisit en général
- Les overlays qui ont déjà été utilisés apparaissent, on peut en ajouter avec +
- De nouveau on a le choix entre capturer une image avec l'appareil photo (camera) ou chercher dans les fichiers locaux (library) (choisi pour l'exercice) ;
- On prend l'image avec correction : « correction_sciences »
- On lui donne un nom dans Aurasma puis **Finish**
- Would you like to create an Aura ? : **Yes**
- L'appareil-photo s'ouvre pour cadrer le trigger (à prendre en photo depuis la tablette, donc)

- Flash, si votre appareil en est muni
- Modifier le cadrage en déplaçant les limites du cadre et en déplaçant le cadre,
- Vérifier que le curseur est du côté vert,
- Pour prendre la photo, cliquer sur la touche violette
- Donner un nom
- Tester l'aura (on peut modifier la taille de l'incrustation en éloignant ou rapprochant la tablette)



2. Se créer un compte pour gérer et partager ses auras

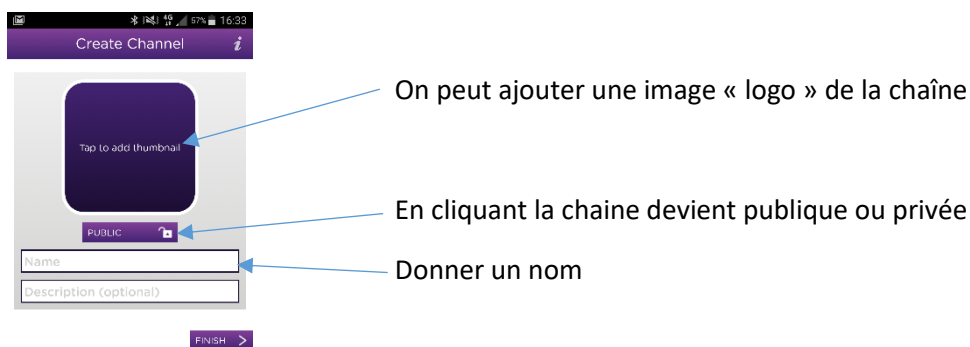


Cliquer sur « Profil » puis « Account » puis « New »

Renseigner les champs. L'adresse mail permet de retrouver son mot de passe en cas de perte.

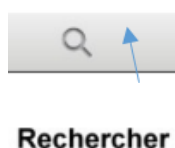
On retrouve tous ses auras dans « My auras » et en cliquant sur le crayon on peut les éditer pour les ajouter à une chaîne (move) ou les supprimer (delete). En cliquant sur le + (du haut) on peut aussi directement créer une aura ou une chaîne (channel).

2bis : créer une chaîne



Ensuite, en cliquant sur sa chaîne, on pourra la partager, modifier ses caractéristiques, ajouter des auras.

2ter : s'abonner à une chaîne



On donne le nom de la chaîne par exemple « bled philosophie » et on lance la recherche. Quand Aurasma l'a trouvée on peut s'y abonner en cliquant sur « Follow » en haut à droite. Faire la même chose pour la chaîne « Eidos-cafe ». On peut aussi s'abonner à partir d'une notification reçue par le créateur d'une chaîne...

Récapitulatif :

Avec une tablette pour toute la classe, on peut se contenter de créer des auras privés sans compte. Dès que l'on veut partager avec un public et plusieurs appareils : il faut rendre ses auras publiques et demander à chacun de créer son compte.

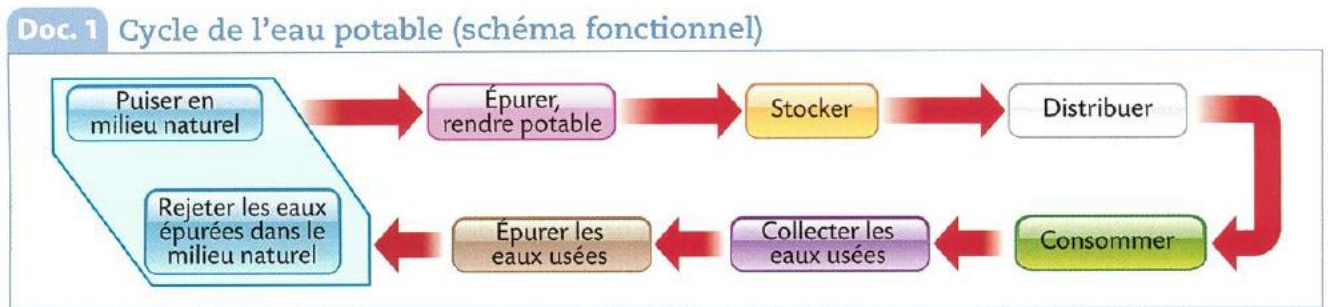
Contraintes :

La qualité de l'image overlay est un peu dégradée, le texte peu perdre en lisibilité. Bien anticiper ces contraintes. Il me semble souvent plus prometteur d'augmenter par un nouveau média, image, son ou vidéo, que par du texte... Si on n'utilise pas Aurasma Studio, il n'est pas possible de directement utiliser un fichier son comme overlay, une solution consiste à l'insérer dans une vidéo. Voici différentes façons de procéder :

- Logiciel de montage : on place l'image à la place de la vidéo et le fichier son dans la piste son, on rend dans un format léger
- Application de type Adobe Voice, Explain everything (on met un fond, par exemple une copie de l'image trigger) et on enregistre en direct le commentaire, le texte lu...
- Le plus simple avec sa tablette ou téléphone : on filme l'image en parlant à haute voix

Par exemple, on peut tester avec un schéma à expliquer :

- Créer l'overlay en filmant le schéma pendant qu'on dit l'explication orale,



- Créer l'aura (en créant aussi le trigger avec l'appareil photo)
- Voir ce que cela donne...

Pour aller plus loin :

Carte mentale sur la réalité augmentée (F. Jourde) : <https://www.mindmeister.com/fr/432649005/r-alit-augment-e-p-dagogie>

Médiafiches : <http://mediafiches.ac-creteil.fr/spip.php?mot112>

Exemples en Lycée : <http://osonsinnover.education/usage-du-smartphone-a-des-fins-pedagogiques-en-lycee/>

Exemples en langues en collège : http://www.ac-grenoble.fr/disciplines/interlangues/file/LV_Numerique/aurasmapdf.pdf

Exemple en lettres <http://gt-lettres-tice.ac-besancon.fr/2016/09/15/lire-une-piece-de-theatre-et-realiser-un-livre-en-realite-augmentee/>

