

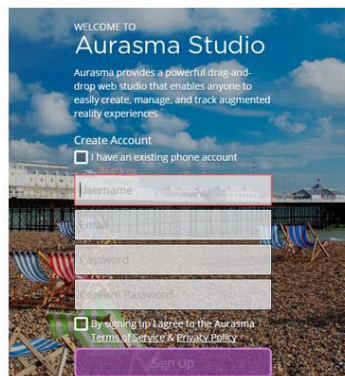
La réalité augmentée (ou R.A.) est la technologie qui permet d'ajouter des éléments virtuels (texte, image, vidéo, animation, son...) à notre environnement proche.

Aurasma, rebaptisée "HP Reveal", c'est tout d'abord une application mobile permettant de « lire » la réalité augmentée réalisée spécifiquement pour cette application. Il devient aisé, depuis son smartphone ou de sa tablette, d'incruster une image ou une vidéo sur un élément du réel. À l'heure actuelle l'application HP Reveal fonctionne sous Android et iOS. Elle est téléchargeable sur l'[App Store](#) et le [Google Play](#). La conception d'une Aura par contre est à faire de préférence sur ordinateur et c'est le document final qui sera ensuite visualisé sur tablette ou smartphone avec l'application HP Reveal.

Si vous optez pour des documents augmentés (leçon, affiche, cahier d'expériences,...), le document papier mis à disposition des élèves devra être propre et présenter un repère comme une icône par exemple pour que l'élève sache qu'il s'agit d'un document en réalité augmentée.

Préparation d'une Aura

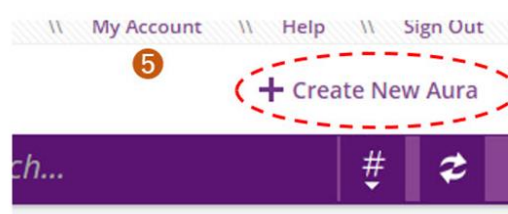
- Créer son compte sur le site [Aurasma studio](#).



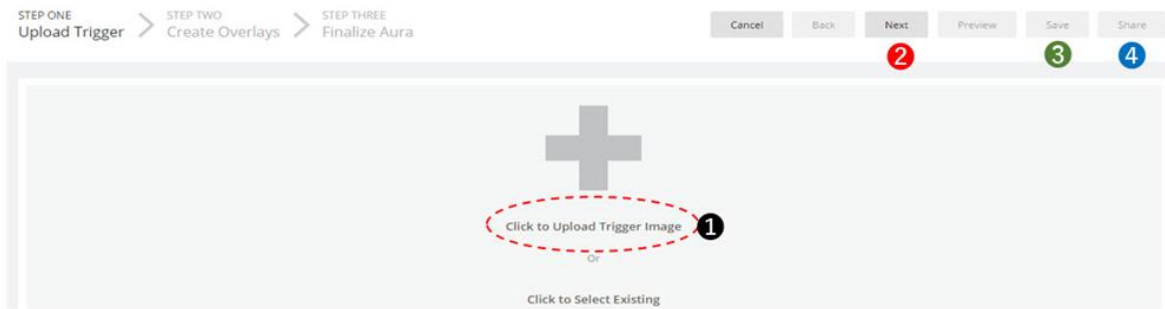
- Prévoir une image qui devra être « flashée » à la manière d'un QR-Code.



- Se connecter à [Aurasma studio](#) et créer une "Aura".

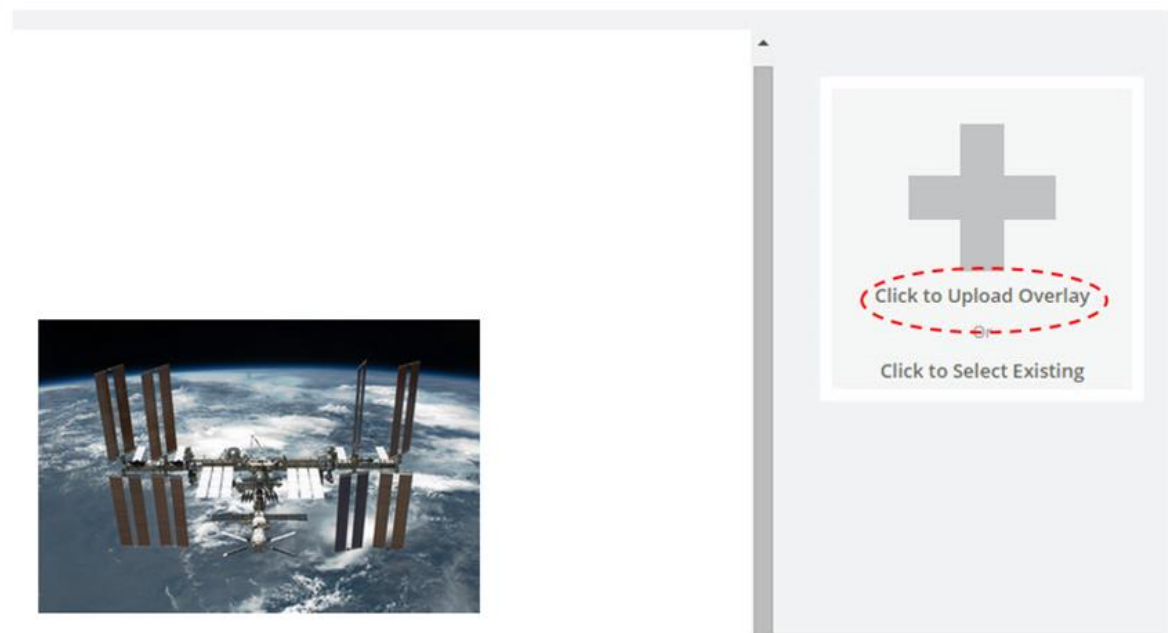


- Uploader l'image choisie **1**.



L'image peut être prise sur l'ordinateur ou une Dropbox. Si la qualité de l'image risque de compromettre sa future détection, un avertissement apparaîtra.

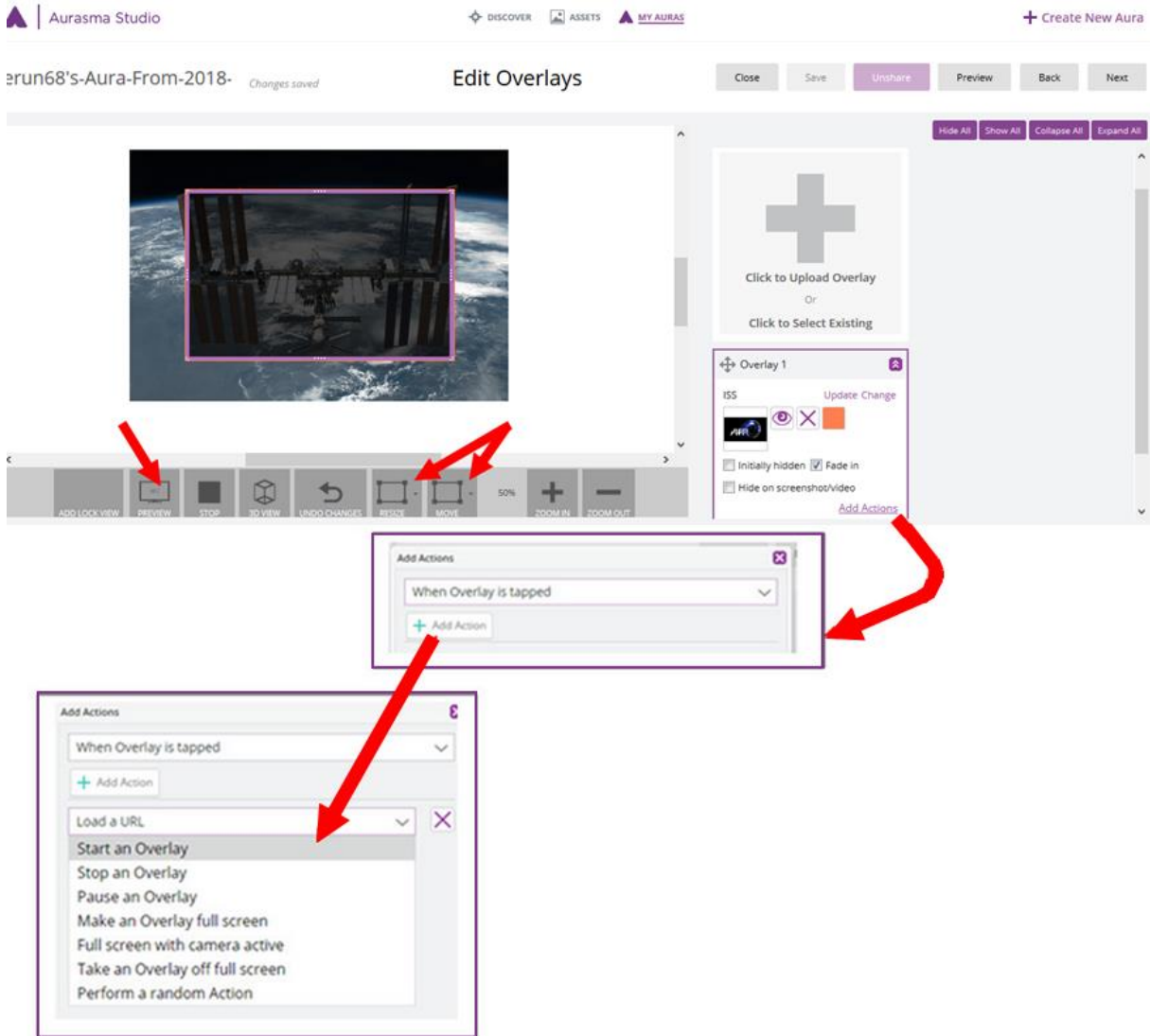
- Cliquer sur "Next" **2** puis uploader la couche (Overlay) qui recouvrira l'image une fois détectée (ici une vidéo).



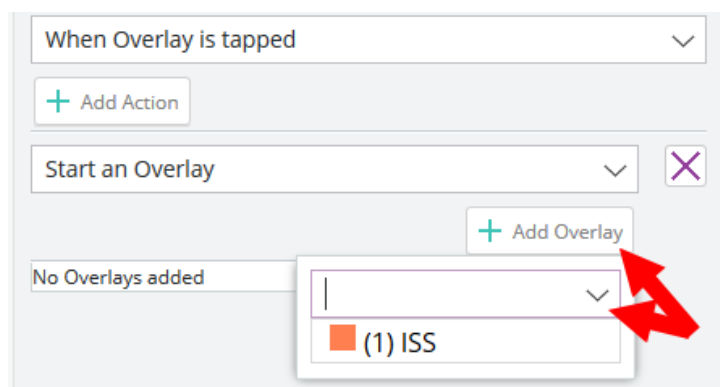
Dans la fenêtre de sélection de la vidéo, choisir sa vidéo puis cliquer sur "Save" (Le temps de chargement dépendra de la taille de la vidéo ; éviter de ce fait de dépasser 15 ou 20 Mo).

- La fenêtre suivante indiquera la taille de la vidéo (redimensionnable par étirement) par rapport à l'image et propose diverses actions comme le redimensionnement, la prévisualisation ou l'ajout d'options.
- « Start an overlay » est l'action qui déclenchera automatiquement la lecture de la vidéo dès que l'image aura été flashée par l'application HP Reveal de la tablette ou du smartphone.





- Une fois "Start overlay" sélectionné, ajouter la vidéo qui sera l'Overlay.



- Finaliser votre "Aura" en cliquant sur "Save" **3** puis sur "Close".

Remarque : L'aura créée est privée. Pour la rendre publique, il faudra cliquer sur "Share" **4** mais cela implique qu'elles peuvent être utilisées par d'autres personnes (problèmes de droits...).

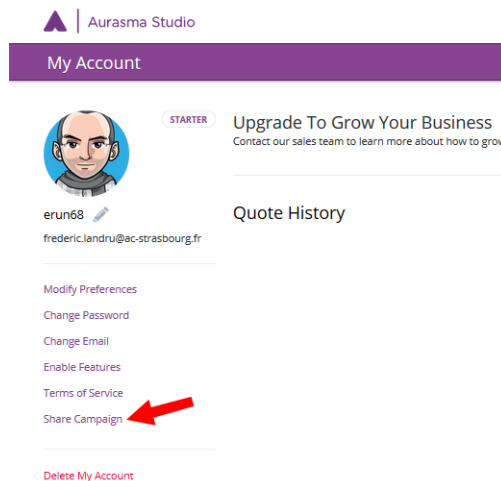


Utilisation

Pour permettre la visualisation des Auras, il est préférable de les conserver en mode privé et de s'abonner à la "chaîne" de diffusion de l'enseignant. Une fois cette opération faite, la tablette ou le smartphone n'aura plus besoin à l'avenir d'être paramétré et une Aura visualisée reste dans le "cache" de l'appareil permettant une visualisation même hors connexion WIFI.

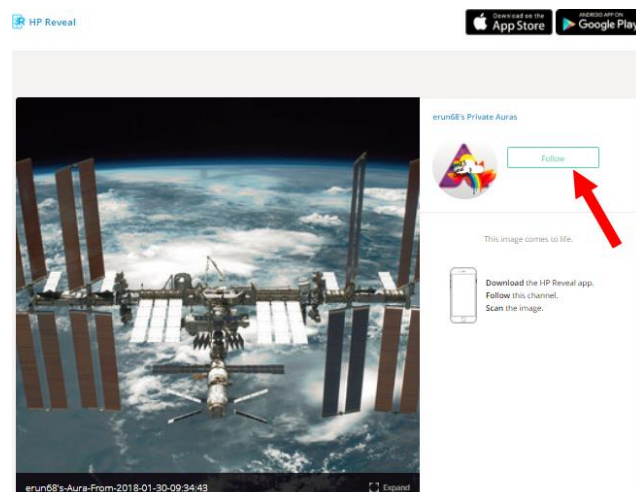
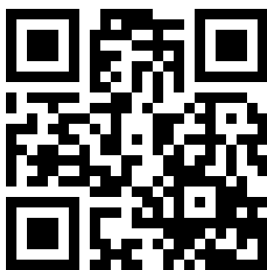
L'enseignant doit permettre aux appareils (donc aux élèves) de s'abonner à sa chaîne. Pour cela il faut leur communiquer une adresse de partage :

- Depuis la page d'accueil Aurasma studio, aller dans "My Account" **5** puis sur "Share your private campaign".



Une fenêtre communique alors une adresse du type <http://auras.ma/s/code> qui sera à communiquer aux élèves pour s'abonner.

- Depuis la tablette ou le smartphone, l'élève devra ouvrir une page internet et taper cette adresse dans l'URL puis valider (Vous pouvez aussi leur communiquer un QR-Code de votre chaîne). Une fenêtre s'ouvrira.



Il faudra que l'application HP Reveal soit installée sur l'appareil et que l'utilisateur ait un compte actif, cliquer sur « Follow » et flasher l'image pour visualiser l'Aura.

Remarque : L'auteur des Auras en se connectant depuis sa tablette ou son smartphone n'a pas à effectuer la dernière étape puisqu'il est propriétaire des auras et peut donc les visualiser d'office.

