

A hand is shown holding a 3D paper rocket model. The rocket is white with a red nose cone and yellow and white segments. It is set against a background of a starry space with a planet's horizon. The text is overlaid on a pink and blue curved graphic.

INPRIMAKETA ERREALITATE GEHITUAREKIN



PAPERETIK URRUNAGO

ARGITALPENETARAKO 3D

GRAFILUR

AR+

Errealitate Gehituarekin

HARRIGARRIA

Nola funtzionatzen du?

Errealitate gehituak prozesu informatikoaren bitartez egiazko mundua eta birtuala konbinatzen ditu eta, ondorioz, ikuste-erperientzia aberastu eta komunikazio-kanala hobetzen dira.

Erabiltzailea ordenagailuz sortutako munduan murgiltzen da. Teknologia honi esker, dagoen errealitateari ikuste-informazioa erantsi ahal izango diogu. Adibidez, kamerari produktu inprimatua (liburua, kartela...) erakustearekin besterik gabe pantailan 3D irudikapena, bideoa, irudi panoramikoa, jokoa, galdeketa... azaltzen dira.

Ordenagailua edo gailu mugikorra (telefonoa edo taula) behar da eta programa bat instalatua izan behar du. Hurrengo urteetan Errealitate Gehitua informazio-iturri nagusi bihurtuko da.

Ba al dakizu inprimaki batetik abiatuta esperientzia kognitibo mugagabeak gara daitezkeela?

Imajinatzen al duzu ikasteko gaitasuna biderkatzen duen tresna didaktikoa izatea?

Ba al dakizu hurrengo urteetan Errealitate Gehitua informazio-iturri nagusi bihurtuko dela?

ABANTAILAK

Errealitate Gehitua:

- Komunikazio-tresna eraginkorra da eta erabiltzaileak produktu inprimatuari erreparatzea ahalbidetzen du.
- Liburuen ahalmen didaktikoa biderkatzen duen bitarteko didaktikoa da, efektu ikusgarriekin (hala nola 3D irudikapena) gure mezuak aberasten baititu.
- Markatzaile batetik abiatuta sortzen da. Hasieran, kodea zen, baina orain programa informatikoak memorizatzen dituen irudi inprimatuak eta objektuak dira.