



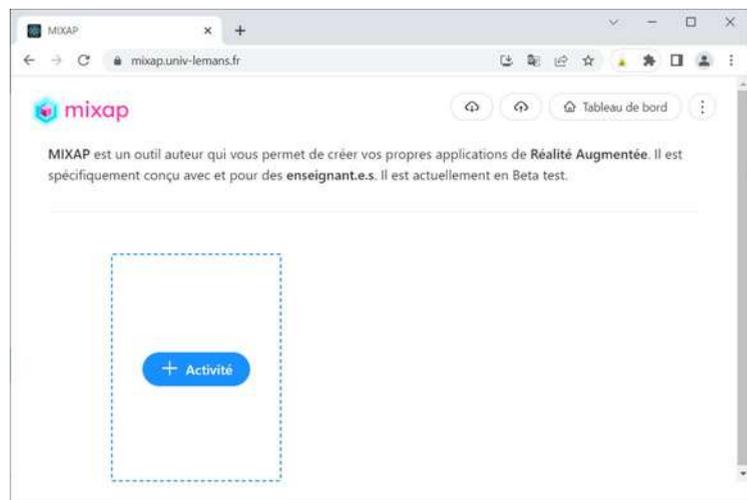
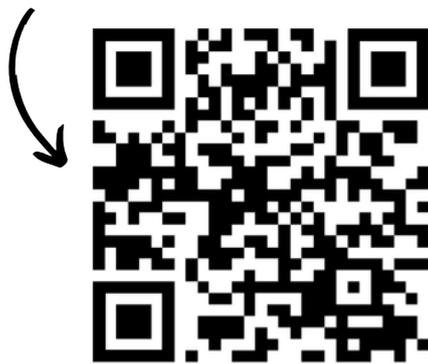
TUTORIEL MIXAP

Ce tutoriel a pour objectif de vous aider à comprendre comment MIXAP fonctionne et découvrir ses fonctionnalités. N'hésitez pas à improviser une fois que vous vous sentez à l'aise.

Sur un ordinateur, un smartphone ou une tablette, ouvrez le navigateur Chrome  et entrez

l'adresse suivante dans la barre de navigation : <https://mixap.univ-lemans.fr/>

ou scannez le **QR CODE**



Si un pop-up vous propose de télécharger l'application, acceptez. Cela vous permettra d'avoir un icône de lancement directement sur votre smartphone ou tablette pour accéder plus rapidement à l'application.

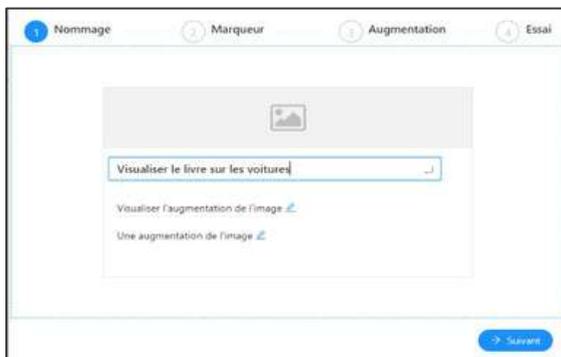


Activité 1 - Augmenter un livre

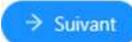
1 - Cliquer sur le bouton 

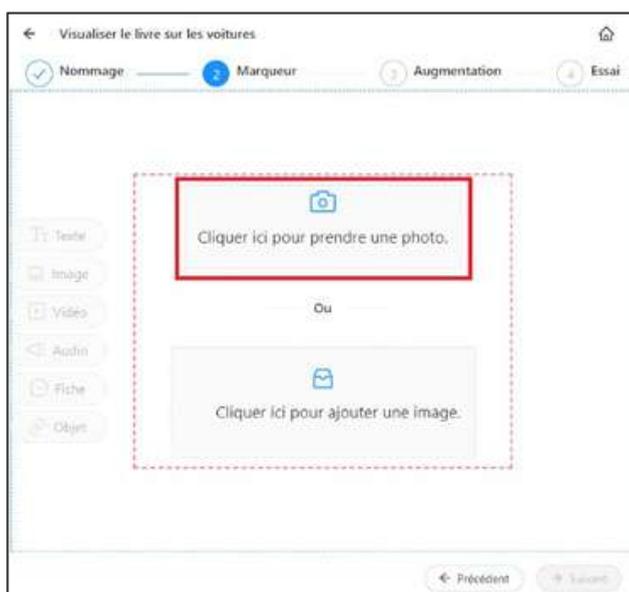
2 - Choisir "Augmenter une image"

Ce type d'activité permet d'ajouter des ressources de type texte, vidéo, enregistrement audio, objet 3D ou des fiches d'informations sur une image (livre, carte, poster, fiche d'exercices...). Pour tester les fonctionnalités, nous vous demandons, dans ce tutoriel, d'augmenter une page de livre.



Etape 1. **Nommage** :

- Donner un titre à votre activité pour la retrouver plus tard.
- Changer la consigne qui sera donné aux apprenants (optionnel).
- Changer la description qui peut être utilisée si vous souhaitez partager l'activité avec d'autres enseignants (optionnel).
- Cliquer sur 

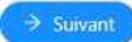


Etape 2. **Marqueur** :

- Cliquer au centre, puis choisir la caméra pour prendre une photo de l'image que vous voulez augmenter. Cette image sera utilisée comme marqueur pour afficher les augmentations en Réalité Augmentée.

Lire le document « **Comment choisir et photographier une image-marqueur pour la Réalité Augmentée ?** » à la fin de ce document.

- Si besoin , rogner la photo en cliquant sur  pour garder uniquement la partie qui vous intéresse et enregistrer en cliquant sur l'icône de la disquette. 

- Passer à l'étape suivante en cliquant sur 



Etape 3. **Augmentation** :

- Ajouter une augmentation de type texte en cliquant sur le bouton 

- Ajouter une augmentation de type image en cliquant sur  puis prendre une photo ou choisir une image dans l'appareil.

- Passer à l'étape suivante en cliquant sur 

Etape 4. **Essai** :

- Placer le marqueur dans le champ de la caméra pour voir les augmentations.



- Cliquer sur  pour revenir à l'accueil.

Activité 2 - Associer deux cartes



1 - Cliquer sur le bouton [+ Activité](#)

2 - Choisir "Associer deux images".

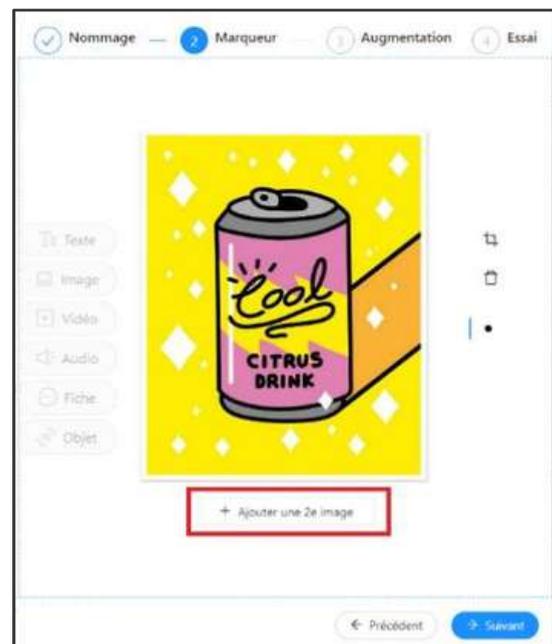
Ce type d'activité permet de faire apparaître des informations si deux images sont mises côte à côte. Vous pouvez ainsi créer une correction automatique pour vos activités d'associations (association d'une image avec un mot, association d'un mot en français et un mot dans une autre langue...). Dans ce tutoriel, nous vous proposons de créer des associations de cartes.

Etape 1. **Nommage** :

- Donner un titre parlant à votre activité pour la retrouver plus tard.
- Changer la consigne avec une instruction pour associer deux cartes(ex: "Trouver dans quelle poubelle mettre la bouteille de soda").
- Changer la description (optionnel).
- Cliquer sur [→ Suivant](#)

Etape 2. **Marqueur** :

- Cliquer au centre, puis choisir la caméra pour prendre une photo de la 1ère carte.
- Cliquer sur [+ Ajouter une 2e image](#) pour prendre une photo de la 2ème carte.
- Passer à l'étape suivante en cliquant sur [→ Suivant](#)





Etape 3. **Augmentation** :

- Ajouter une augmentation qui apparaîtra sur la première carte si les élèves ont bien placé les deux cartes dans le champ de la caméra.
- Changer le texte "Bravo !!".
- Ajouter un modèle 3D avec en cliquant sur  (optionnel).



Etape 4. **Essai** :

- Placer les deux cartes dans le champ de la caméra pour tester l'activité.
- Cliquer sur  pour revenir à l'accueil.

Activité 3 - Trouver une affiche

1 - Cliquer sur le bouton 

2 - Choisir "Valider une image"

Ce type d'activité permet de valider le fait que les élèves ont trouvé l'image qui répond à une question (ex: trouver la terre sur le poster, trouver la carte représentant « a cat », trouver le bouton de démarrage d'une machine...). Il est aussi possible d'afficher des ressources sur l'image, une fois qu'elle est trouvée. Dans ce tutoriel, nous vous proposons de créer un petit jeu de recherche d'affiche ou de poster.



Etape 1. **Nommage** :

- Donner un titre parlant à votre activité pour la retrouver plus tard.
- Changer la consigne avec une instruction pour trouver une des affiches dans la salle (ex : "Trouver l'affiche du système solaire" ou "Trouver le dessin du dragon").
- Cliquer sur 

Etape 2. **Marqueur** :

- Cliquer au centre, puis choisir la caméra pour prendre une photo du poster que vous voulez que les élèves trouvent.
- Si besoin, recadrer la photo.
- Cliquer sur 

Etape 3. **Succès** :

- Ajouter une augmentation qui apparaîtra sur le poster si les élèves le trouvent.
- Changer le texte "Bravo!!"
- Ajouter un enregistrement audio avec en cliquant sur 

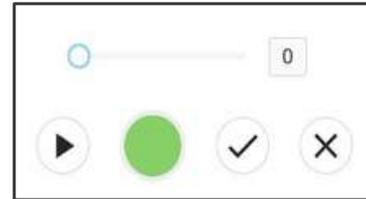


- Enregistrer votre voix en cliquant sur le bouton vert 

- Arrêter l'enregistrement en cliquant sur 

- Valider en cliquant sur la coche 

- Cliquer sur  Suivant



Etape 4. **Echec** :

Ajouter une augmentation de type texte, image, audio ou vidéo qui apparaîtra si les élèves ne trouvent pas le marqueur au bout de 15 secondes.

- Changer le texte «Dommage !!» et ajouter d'autres augmentations. Vous pouvez par exemple ajouter un indice pour aider les élèves à trouver la bonne image.

- Cliquer sur  Suivant



Etape 5. **Essai** :

- Placer le poster dans le champ de la caméra pour tester l'activité.



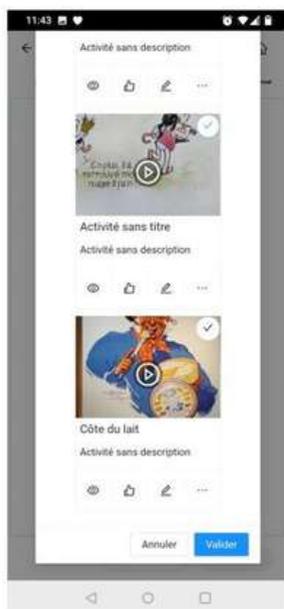
- Cliquer sur  pour revenir à l'accueil.

Activité 4 - Grouper des activités

1 - Cliquer sur le bouton d'activités" 

2 - Choisir "Groupe d'activités" ou "Parcours d'activités".

Ces types de groupements d'activités permettent de rassembler des activités cohérentes pour une session d'exercices. Pour ce tutoriel, regrouper simplement les activités que vous venez de créer.



Etape 1. **Nommage** :

- Donner un titre parlant à votre groupe ou parcours d'activités pour la retrouver plus tard.
- Changer la consigne avec une instruction générale pour le groupe d'activités (ex: "Faire toutes les activités").
- Changer la description si besoin (optionnel).
- Cliquer sur 

Etape 2. **Sélection** :

- Cliquer sur  et cocher les activités que vous voulez ajouter au groupe.

- Aller tout en bas de la fenêtre pour cliquer sur 

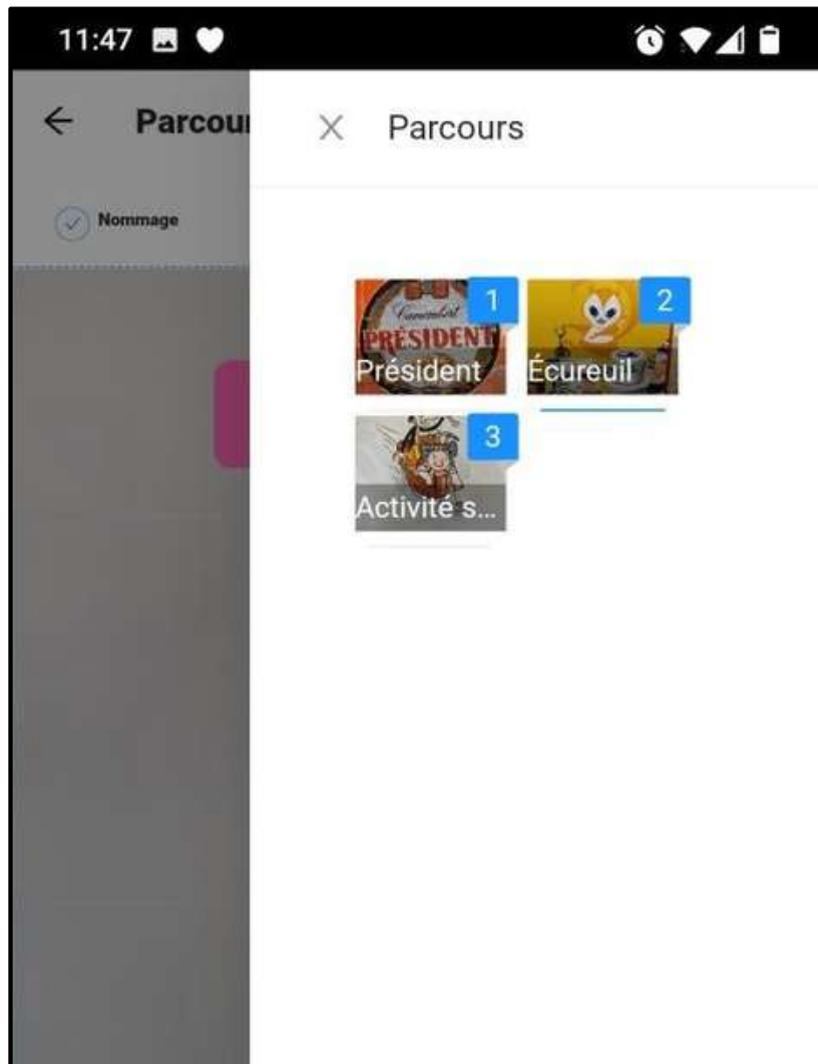
- Si vous avez choisi un *Parcours d'activités*, placer les activités dans le bon ordre.

Etape 3. **Essai** :

- Tester les activités du groupe.

- Vous pouvez changer d'activité en cliquant sur le bouton  et en sélectionnant l'activité que vous voulez faire.

Si vous avez créé un Parcours d'Activités, vous pouvez aussi cliquer sur la flèche  pour passer à l'activité suivante.



- Cliquer sur  pour revenir à l'accueil.

Activité 5 - Synchronisation et partage

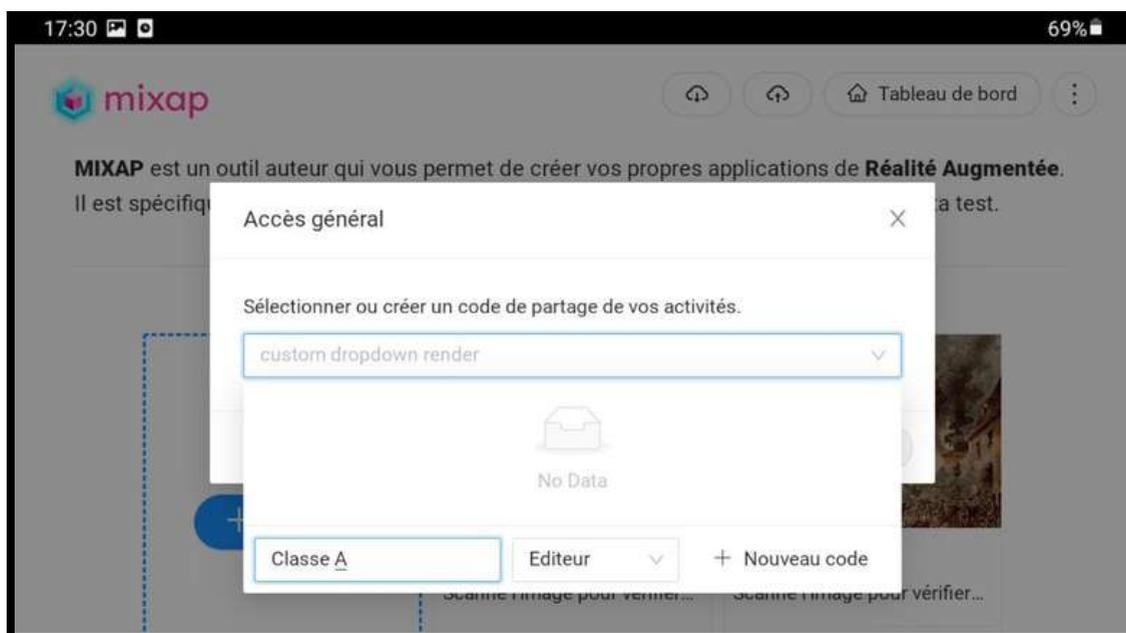
Prérequis : Internet

Les activités de MIXAP fonctionnent sans internet. Cependant une connexion est nécessaire la première fois que vous utilisez l'application et quand vous voulez synchroniser vos activités avec d'autres dispositifs (tablette, ordinateur, smartphone).

Comment synchroniser (envoyer) les activités ?

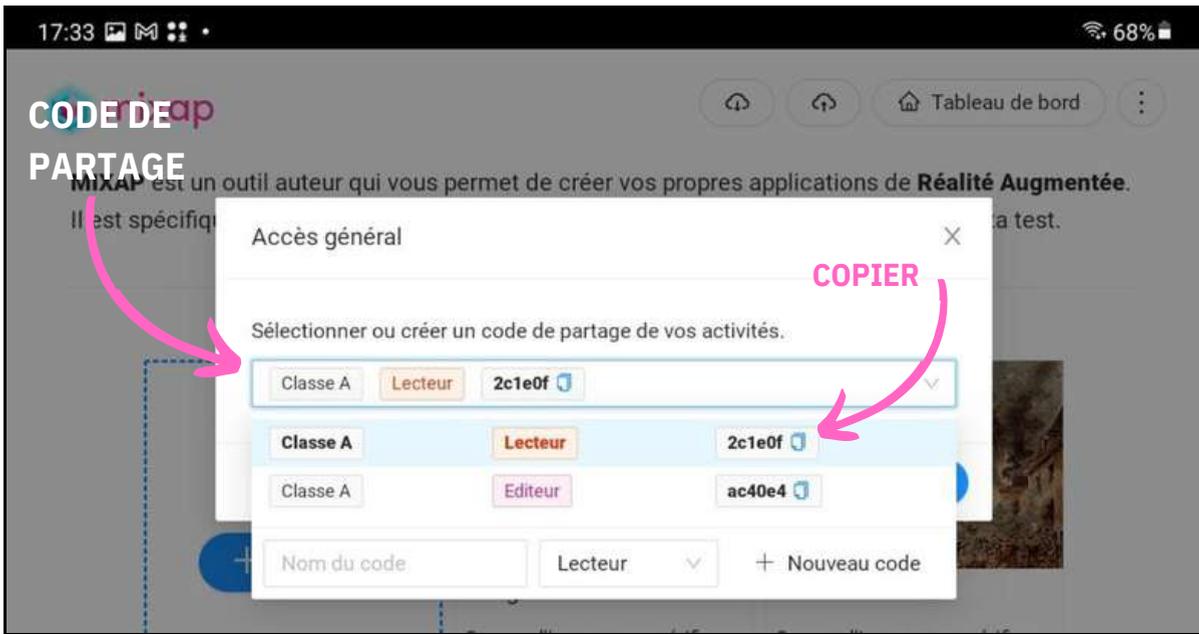
Étape 1 : *Synchronisation*

- Cliquer sur le symbole de synchronisation 
- Créer un code de partage en lui donnant un nom (ex : Classe A)
- Choisir le mode de partage :
 - En **mode lecteur**, les utilisateurs ne peuvent pas modifier les activités. Vous pouvez donc utiliser celui-ci quand vous partagez vos activités avec vos élèves.
 - En **mode éditeur**, les utilisateurs peuvent modifier les activités (changer les marqueurs images et les augmentations). Ce mode est donc parfait si vous voulez partager vos activités avec d'autres enseignants. Vous pouvez également l'utiliser si vous souhaitez continuer la création de vos activités sur un autre dispositif.
- Cliquer sur

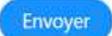


Étape 2 : **Sélectionner le code de partage que vous voulez utiliser**

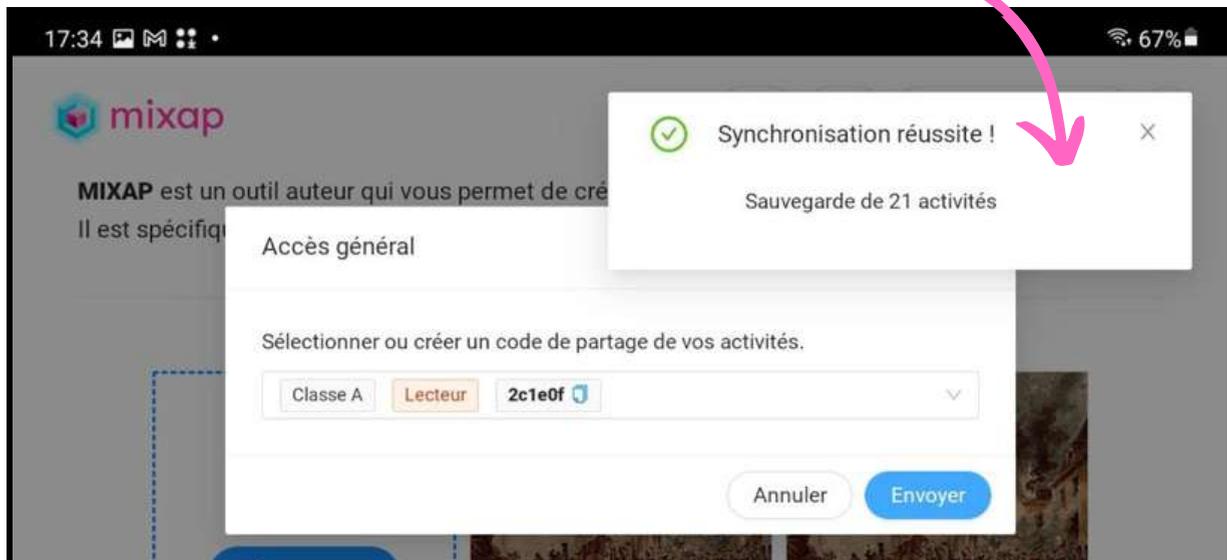
- Cliquer sur la ligne du code de partage que vous désirez utiliser.
- Copier le code de partage pour l'envoyer à vos élèves ou collègues.



Étape 3 : **Envoyer les activités au serveur**

- Cliquer sur le bouton 

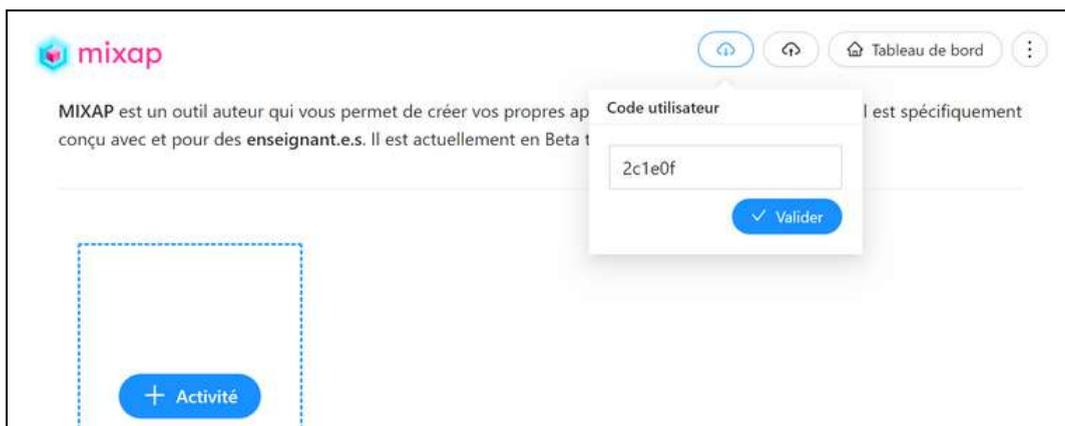
Une notification confirme l'envoi



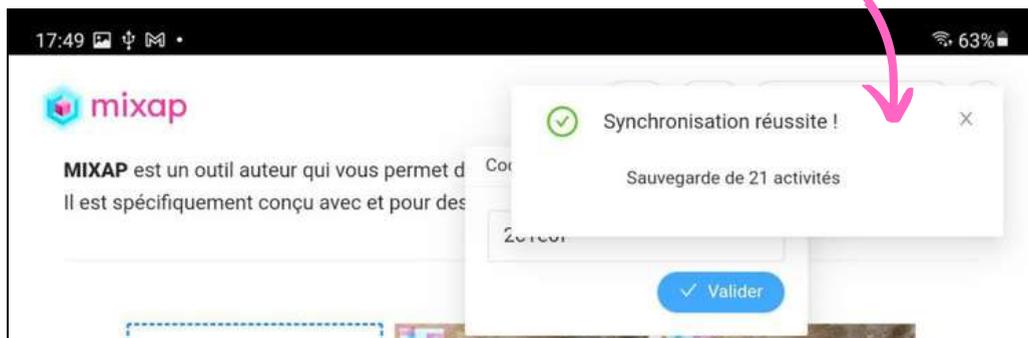
Comment récupérer les activités synchronisées ?

Etape 1 : **Renseigner le code de partage**

- Cliquer sur le bouton 
- Entrer le code de partage
- Cliquer sur 

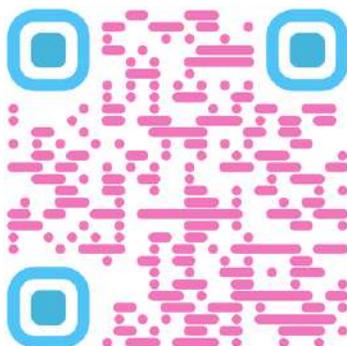


Une notification confirme la récupération



POUR EN SAVOIR PLUS

Direction le site internet MIXAP



Comment choisir et photographier l'image-marqueur de Réalité Augmentée

La technologie de Réalité Augmentée utilise des algorithmes de reconnaissance d'images qui ne fonctionnent pas comme nos yeux et notre cerveau. Voici quelques conseils pour choisir et photographier l'image qui servira de marqueur pour vos activités de Réalité Augmentée.

L'image doit avoir des **détails** et des **contrastes**



La tablette analyse l'image en niveaux de gris et identifie des points de variations. Plus il y a de points, plus le marqueur sera facilement reconnu. De plus, l'image ne doit pas changer donc on ne peut pas utiliser des objets vivants (plantes, animaux) ou qui se dégradent au cours du temps.

L'image doit avoir des **formes variées**



Si l'image a des formes très répétitives et similaires, la tablette va avoir des difficultés à la reconnaître. Il est donc recommandé de choisir des images avec des formes variées.

L'image doit être **nette**, **plate** et **bien éclairée**



Il est indispensable de prendre une photo nette avec un éclairage optimal et sans reflets, car ces derniers seront considérés comme faisant partie du marqueur. Scannez l'image pour un résultat optimal.

L'image doit être **cadrée au plus prêt**



Prenez la photo de façon à ne pas voir la table, ni les doigts, sinon ces éléments feront partie du marqueur. Cadrez ou rogner l'image au plus prêt.