



UCLL LER BaSO
Diepenbeek

blippAR[®]

HANDLEIDING

Sanne van der Meijden

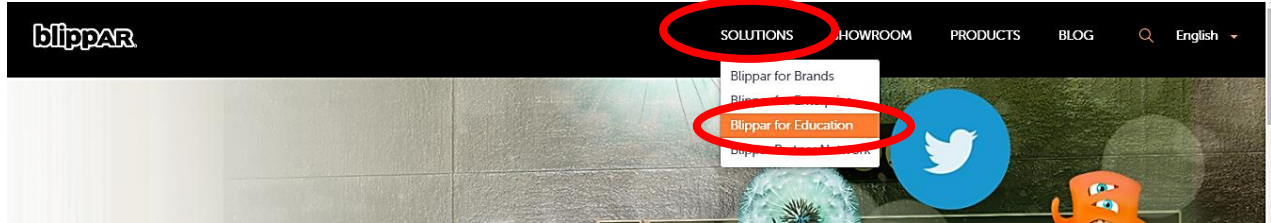
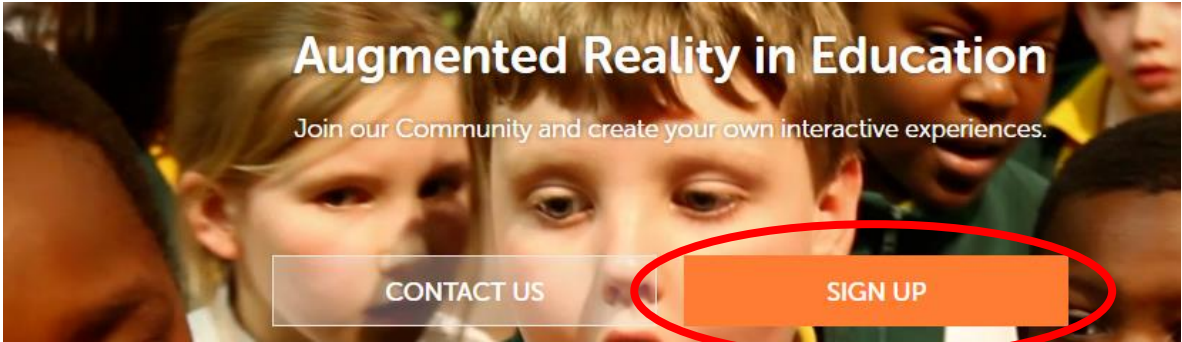
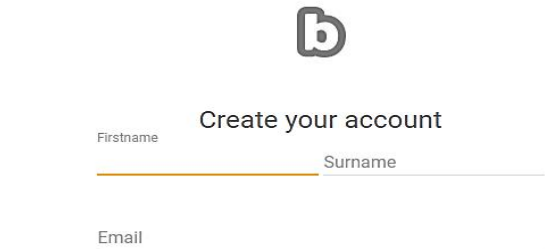
ALVA ICT | SCHOOLJAAR 2017-2018



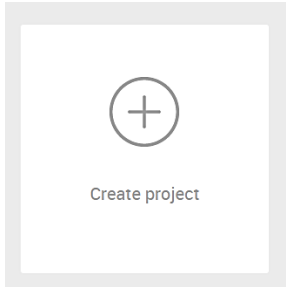

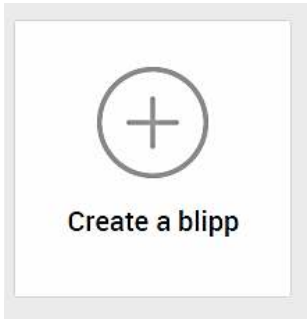
Inhoud

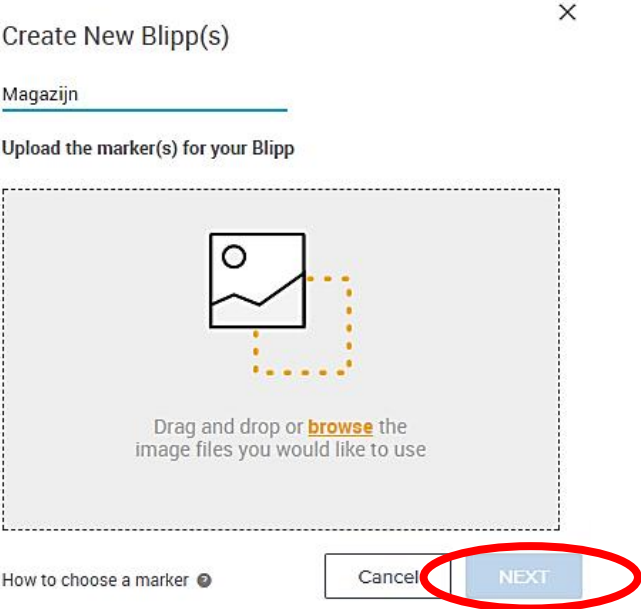
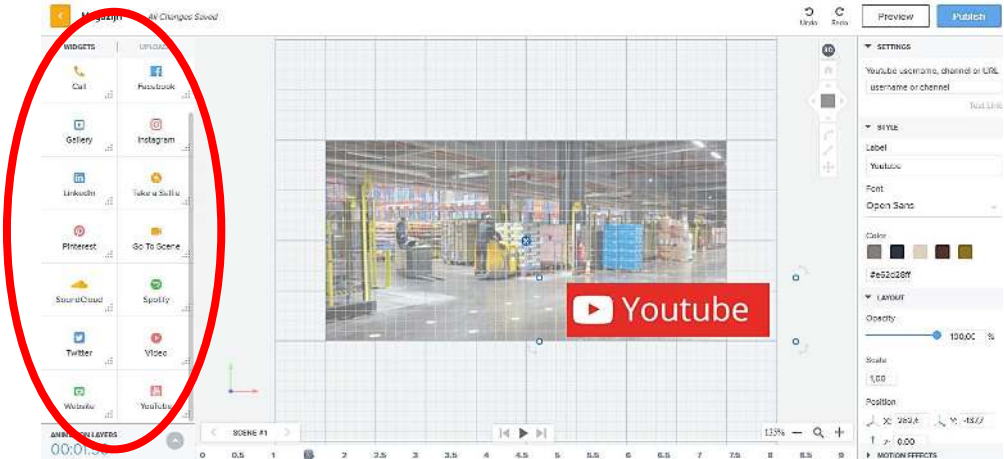
Inhoudsopgave	2
1 Creëer een account	3
2 Creëer je project.....	4
3 Publiceer je project.....	10
4 Deel je project	12


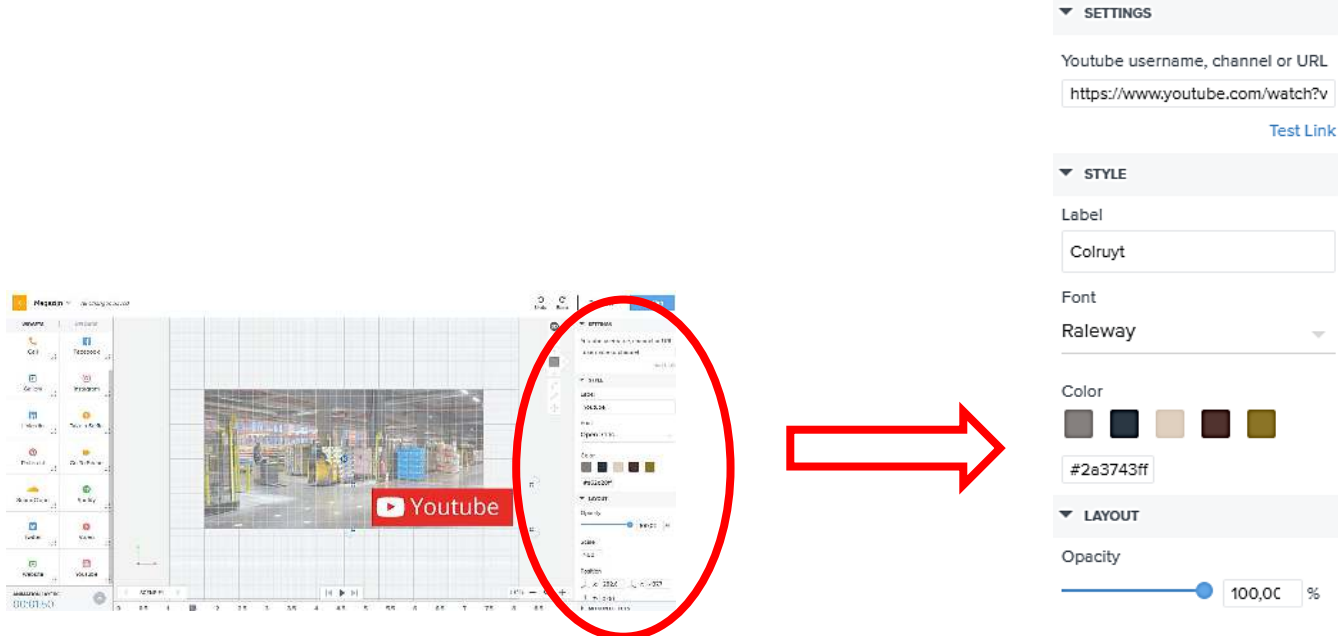
1 Creëer een account

Stap	Omschrijving	Screenshot
1	Surf naar https://blippar.com/en/ .	N.v.t.
2	Klik op 'Solutions' en kies voor 'Blippar for Education'.	
3	Klik op 'Sign up'.	
4	<p>Creëer jouw eigen account door gebruik te maken van je schoolmail.</p> <p>Heb je al een account? Klik dan onderaan de pagina op 'Log in'.</p>	

2 Creëer je project

Stap	Omschrijving	Screenshot
1	Je komt nu terecht in je 'Developer dashboard' . Om een project aan te maken druk je op 'Create Project' .	
2	Geef je project een naam en druk op 'Create project' .	
3	Nu kan je daadwerkelijk jouw eigen 'Blipp' maken. Druk daarvoor op 'Create a blipp' .	

<p>4 Voeg nu een 'Marker' toe.</p> <p>Een 'Marker' is een object dat dient als referentiekader voor het project. De afbeelding die gescand moet worden, is de 'Marker'.</p> <p>Geef je 'Marker' een naam en upload de afbeelding die je daarvoor wilt gebruiken.</p> <p>Zorg ervoor dat je afbeelding/marker voldoende groot is.</p> <p>Heb je dat gedaan? Druk dan op 'Next'.</p>	
<p>5 Nu kan je aan de gang met het maken van jouw eigen 'Blipp'.</p> <p>In het linker venster vind je allerlei voorgeprogrammeerde widgets. Het toevoegen van een widget gaat erg eenvoudig.</p> <p>Als eerste stap kies je jouw gewenste widget. In het voorbeeld heb ik gekozen voor het toevoegen van een YouTube-video.</p>	

<p>6</p>	<p>Vervolgens sleep je jouw gekozen widget naar de gewenste plaats in de afbeelding.</p>	
<p>7</p>	<p>Selecteer nu je widget of houd je widget geselecteerd. Je ziet nu in het rechter venster, dat allerlei instellingen gedaan moeten worden.</p> <p>Het is van groot belang om de video te voorzien van een URL, anders zal de link niet werken.</p> <p>De tekst in het label, het lettertype daarvan en bijvoorbeeld de kleur van het label kunnen gewijzigd worden.</p> <p>Voeg nu, indien nodig, extra widgets toe aan je afbeelding.</p>	 <p>SETTINGS</p> <p>Youtube username, channel or URL https://www.youtube.com/watch?v Test Link</p> <p>STYLE</p> <p>Label Colruyt</p> <p>Font Raleway</p> <p>Color #2a3743ff</p> <p>LAYOUT</p> <p>Opacity 100,0C %</p>

8 Je hebt nu de afbeelding en de gewenste widgets gekozen. Wanneer leerlingen de afbeelding scannen, krijgen zij direct alle widgets te zien. Het is veel leuker als de widgets om en om verschijnen.

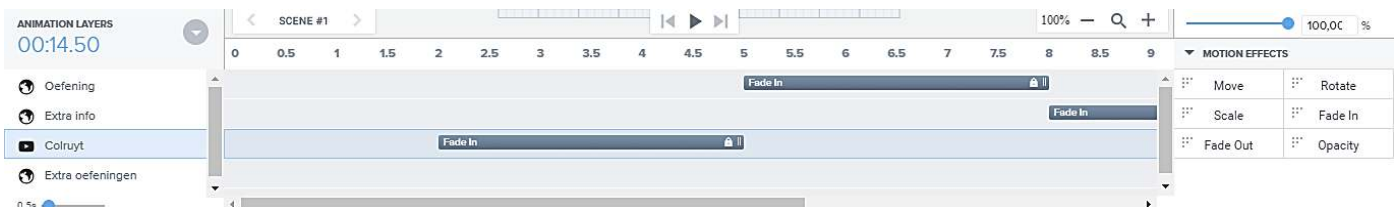
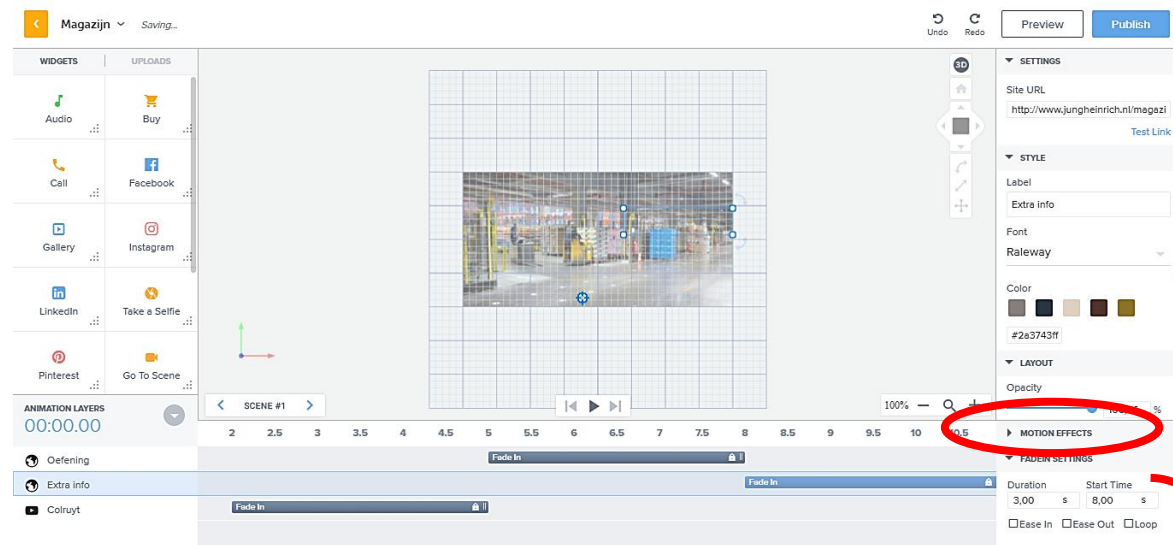
Onderaan het scherm zie je **'Motion effects'** staan. Klik dat venster open door op het driehoekje te klikken.

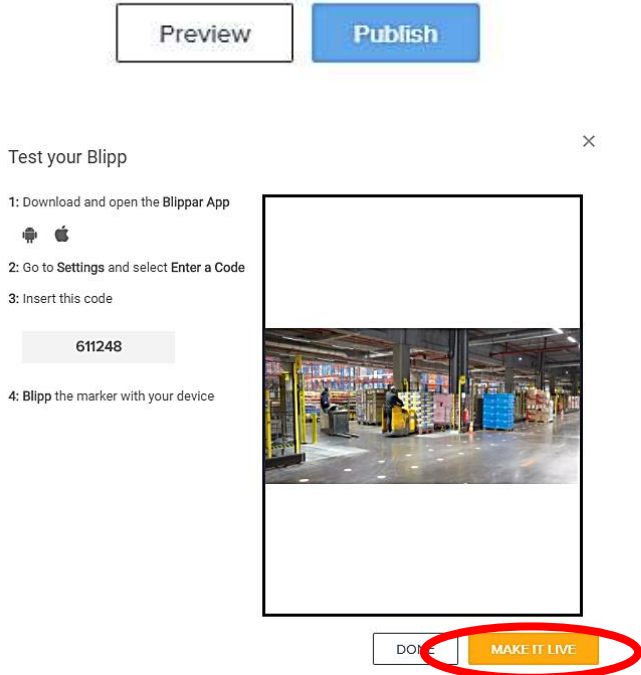
Zie je geen balken staan, zoals in mijn voorbeeld? Druk dan op een van de toegevoegde widgets.

De widget van de YouTube-video is geselecteerd. Om de widget langzaam tevoorschijn te laten komen, kies je voor het effect 'Fade in'.

Daarna verschijnen de **'Fade in settings'**. Stel de tijd in vanaf wanneer de 'Fade in' moet starten (**'Start Time'**). Stel daarbij de duur van de 'Fade in' in (**'Duration'**).



Stel de gewenste instellingen in voor de andere widgets.

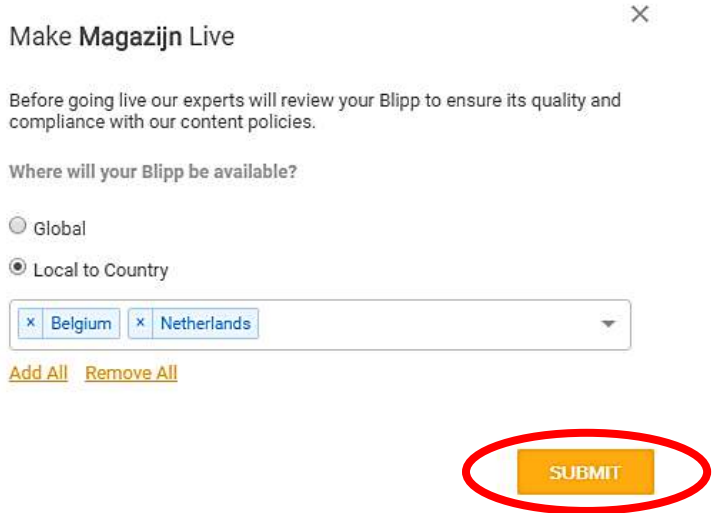
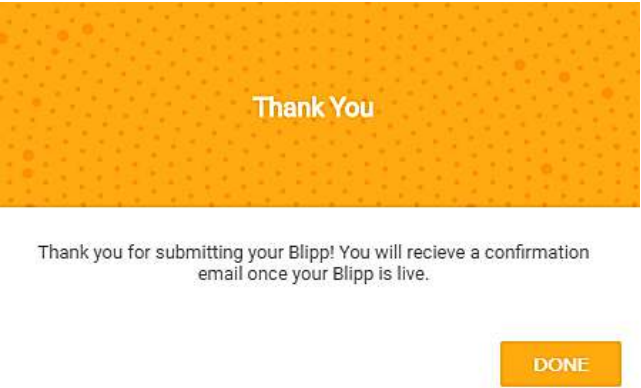


<p>9</p>	<p>Voordat jouw 'Blipp' gepubliceerd wordt, is het belangrijk om het eerst eens te testen. Druk daarvoor op 'Preview', de knop vind je rechtsboven in het scherm terug.</p> <p>Vervolgens verschijnt het 'Test your Blipp'-scherm. Volg de vier stappen die beschreven staan:</p> <ol style="list-style-type: none">1 download de Blippar App;2 ga naar de instellingen;3 voer de code in;4 je krijgt nu toegang tot je 'levende' afbeelding. <p>Test jouw 'Blipp' zelf en niet met leerlingen.</p>	
----------	---	---

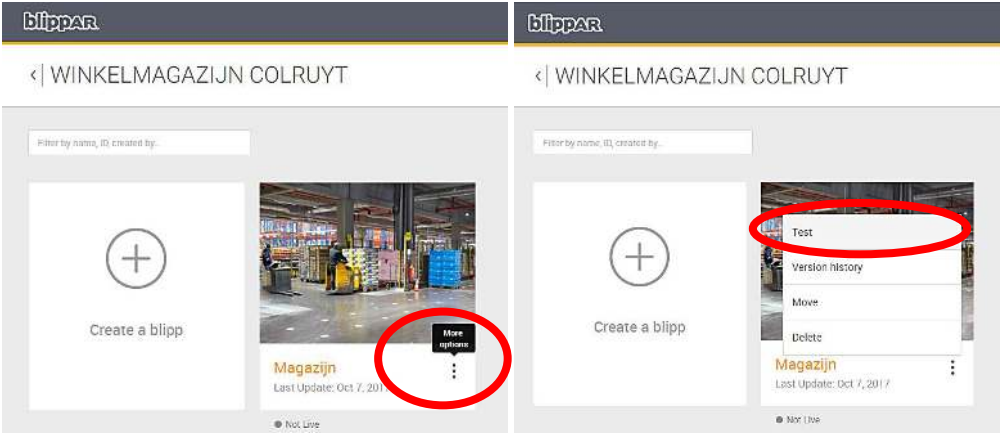
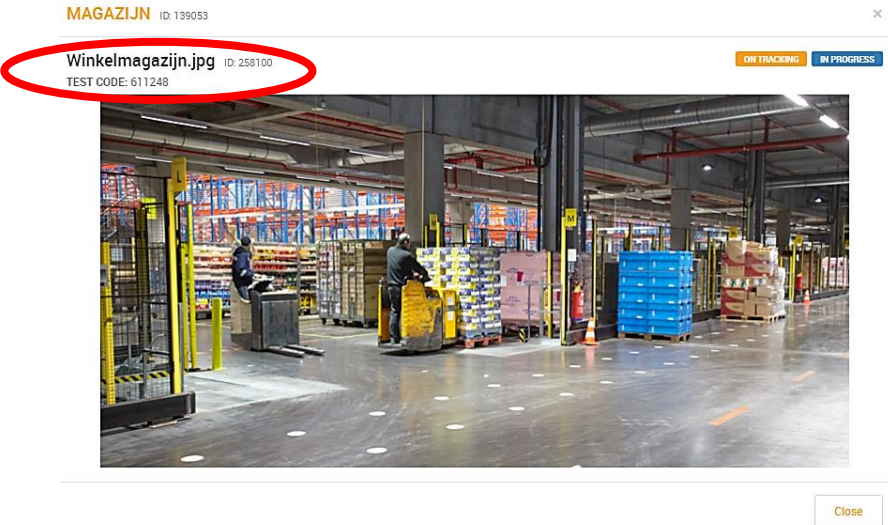
The screenshot shows the Blippar software interface. On the left, there are two columns of widgets: 'WIDGETS' and 'UPLOADS'. The 'WIDGETS' column includes Call, Gallery, LinkedIn, Pinterest, SoundCloud, Twitter, and Website. The 'UPLOADS' column includes Facebook, Instagram, Take a Selfie, Go To Scene, Spotify, Video, and YouTube. Below these is an 'ANIMATION LAYERS' section with a play button and a timer set to 00:00.00. The main workspace is a 3D grid with a central video preview of a warehouse. A 3D view toggle is on the right. At the bottom, there is a timeline from 0.5 to 9 and a 'MOTION EFFECTS' section. On the right side, there are 'Preview' and 'Publish' buttons. Several blue callout boxes provide instructions: 'Hier staan de 'pre defined' widgets. de', 'Hier kan je eigen elementen uploaden zoals afbeeldingen, video's en audio.', 'Switch hier tussen 2D en 3D view. Let erop dat de 3D view uiteindelijk is wat het resultaat zal zijn.', 'Test hier jouw 'Blipp''.', and 'Publiceer hier jouw 'Blipp''.


3 Publiceer je project

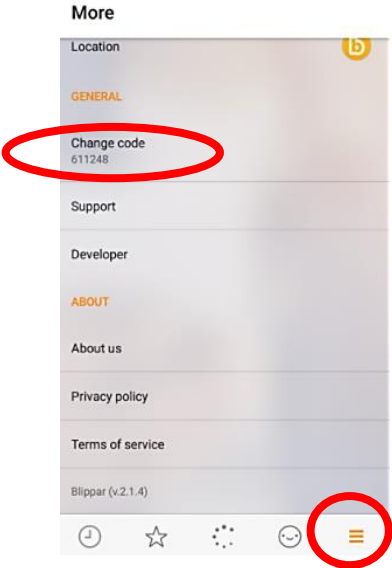
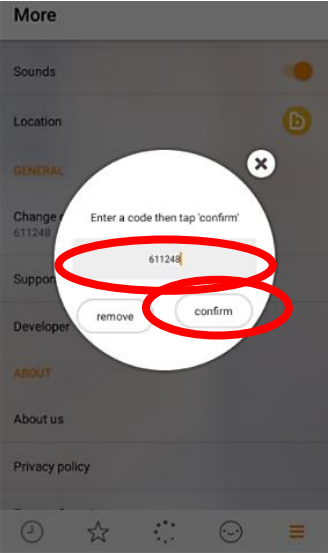
Stap	Omschrijving	Screenshot
1	<p>Nadat je jouw 'Blipp' hebt getest, klik je vervolgens op 'Done' of op 'Make it live'.</p> <p>Met 'Make it live', wordt de 'Blipp' direct gepubliceerd. Je hoeft enkel nog maar een land te selecteren (zie stap 3).</p> <p>Door op 'Done' te klikken, keer je terug naar het vorige scherm. Via het vorige scherm is het even goed mogelijk om je 'Blipp' te publiceren.</p>	
2	<p>Heb je ervoor gekozen om op 'Done' te klikken, dan keer je terug naar het vorige scherm.</p> <p>Rechts bovenaan de pagina zie je de knop 'Public' staan. Klik op die knop.</p>	

3	Het volgende scherm verschijnt. Geef hier het land of de landen in en druk op ' Submit '.	
4	Wanneer het volgende scherm verschijnt, weet je dat jouw 'Blipp' gepubliceerd is.	

4 Deel je project

Stap	Omschrijving	Screenshot
1	<p>Wanneer jouw 'Blipp' gepubliceerd is, keer je automatisch terug bij het dashboard.</p> <p>Leerlingen kunnen nu bijna de afbeelding scannen.</p> <p>Druk eerst op 'More options' en klik vervolgens op 'Test'.</p>	
2	<p>Je komt vervolgens terecht bij dit scherm.</p> <p>Onder de naam van jouw afbeelding, in dit geval 'Winkelmagazijn.jpg' staat een 'Test code'. Die code hebben de leerlingen nodig om de afbeelding te kunnen scannen.</p> <p>Vanaf stap 3 wordt uitgelegd hoe leerlingen die code kunnen invoeren op bijvoorbeeld hun tablet.</p>	

<p>3</p>	<p>Als de leerlingen de app nog niet gedownload hebben, dan zullen zij dat eerst moeten doen.</p> <p>De leerlingen openen de app en krijgen het volgende scherm te zien.</p>	 A screenshot of the Blippar app interface. The screen is dark with a pattern of small white stars. At the top left, there is a rounded rectangle containing the word 'Discovery'. At the top right, there are two icons: a camera and a lightbulb. At the bottom, there is a white navigation bar with five icons: a clock, a star, a circular arrow, a smiley face, and a hamburger menu.
<p>4</p>	<p>Rechts onderaan het scherm zijn de instellingen te vinden. Binnen Blippar spreekt men niet van instellingen, maar van 'More'. De leerlingen mogen daar nu op klikken.</p>	

<p>5</p>	<p>Het volgende venster verschijnt. De leerlingen moeten nu naar beneden scrollen, tot zij 'Change code' tegenkomen. De leerlingen mogen daar nu op drukken.</p>	
<p>6</p>	<p>De leerlingen kunnen nu de code ingeven die de leerkracht verkregen heeft bij stap 2.</p> <p>Vervolgens drukken de leerlingen op 'Confirm'.</p>	

<p>7</p>	<p>De leerlingen zijn nu klaar om de afbeelding te scannen.</p> <p>Je kunt op verschillende manieren jouw 'Blipp' aanreiken.</p> <p>Je kunt er namelijk voor kiezen om de 'Blipp' via de website zelf te laten zien, kijk daarvoor naar stap 2.</p> <p>Een andere mogelijkheid is om de afbeelding af te drukken of te presenteren via de beamer, via bijvoorbeeld een Photo Viewer.</p> <p>De 'Blipp' kan tevens worden geïntegreerd in een PowerPoint presentatie of in bijvoorbeeld een Word-document.</p> <p>Genoeg opties zou ik zeggen, dus scannen maar.</p>	<p>N.v.t.</p>
-----------------	--	---------------