

Guía para la aplicación DITMEP

Contenido

Instalación	2
• Comprobar si el dispositivo es compatible.....	2
• Android 11 y superior	2
• Instalar para Android 10 o inferior	2
Menú	3
• Menú principal:	3
• Interfaz del Menú en los ejercicios:.....	3
Como usar la Realidad Aumentada	4
Uso del apartado de Señalización	5
• Uso del apartado de EPIs.....	6
Anexo 1: Tabla de escenarios Señalización	7
Anexo 2: Tabla de escenarios EPIs.....	10

Instalación

- **Comprobar si el dispositivo es compatible**

Antes de continuar con la guía, comprueba que tu dispositivo es compatible con el siguiente paquete de Google al puedes acceder mediante [este enlace](#) o en el QR debajo.

Si tu dispositivo no es compatible, por favor contacta con tu educador para que se te asigne un dispositivo compatible o un grupo de trabajo.



- **Android 11 y superior**

Pueden descargar la aplicación desde la [Play Store](#) como "DITMEP AR Learning" desde el siguiente QR:



- **Instalar para Android 10 o inferior**

1. Descargue el archivo .APK del [siguiente enlace](#) o en el QR abajo.
2. El dispositivo le pedirá **permisos de instalación** y le avisará de que el APK puede ser malicioso. Esta advertencia es para evitar que se instale software malicioso en nuestros dispositivos. Debe seleccionar la opción "**Instalar de todos modos**".
3. Una vez instalada, cuando abra la APP por primera vez, le pedirá **permisos para acceder a la cámara**, debe concederlos.



Menú

- Menú principal:

En este menú podemos ver 2 opciones, que corresponden a los ejercicios de **EPIs y Señalización** respectivamente.

En la parte inferior (círculo rojo) vemos un engranaje. Con él accedemos al menú de selección de idioma.



- Interfaz del Menú en los ejercicios:



Cuadro rojo: Podemos ver dos opciones; el icono de la casa nos llevará al menú principal y el engranaje nos permitirá seleccionar el idioma.

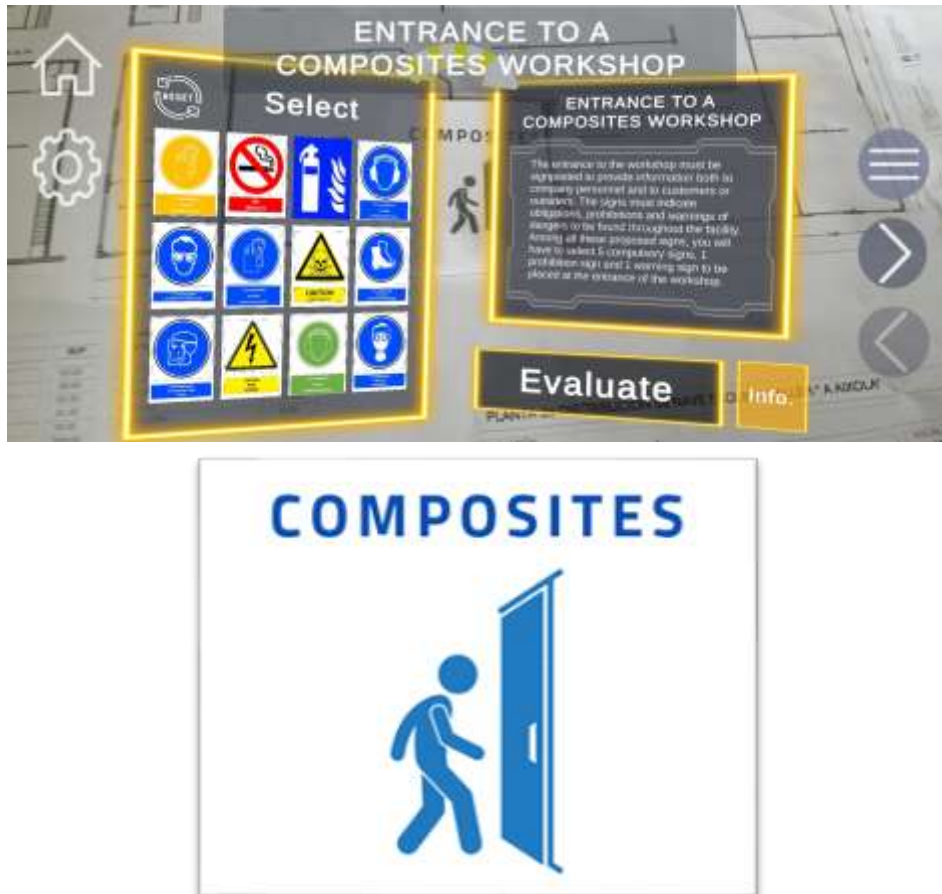
Cuadro azul: Es un menú de navegación, el primer icono abrirá una ventana de selección de escenarios, el segundo y el tercero nos permitirán ir al escenario siguiente y anterior respectivamente.

Cuadro verde: Nos indica el nombre del escenario actual

Como usar la Realidad Aumentada

Para llevar a cabo los ejercicios de esta aplicación, necesitamos de un mapa en papel o en un monitor el cual contenga los **Marcadores**, imágenes específicas sobre las cuales la aplicación generará los contenidos virtuales con los que interactuaremos.

En cada escenario la aplicación solo reconocerá un marcador determinado, por ejemplo, en el primer escenario de Señalización: “Entrada a un taller de composites” la aplicación generará el contenido una vez la cámara de nuestro dispositivo esté enfocando el marcador que representa una persona usando una puerta:



En el **Anexo 1** y **Anexo 2** podrás encontrar la tabla de escenarios y su imagen correspondiente.

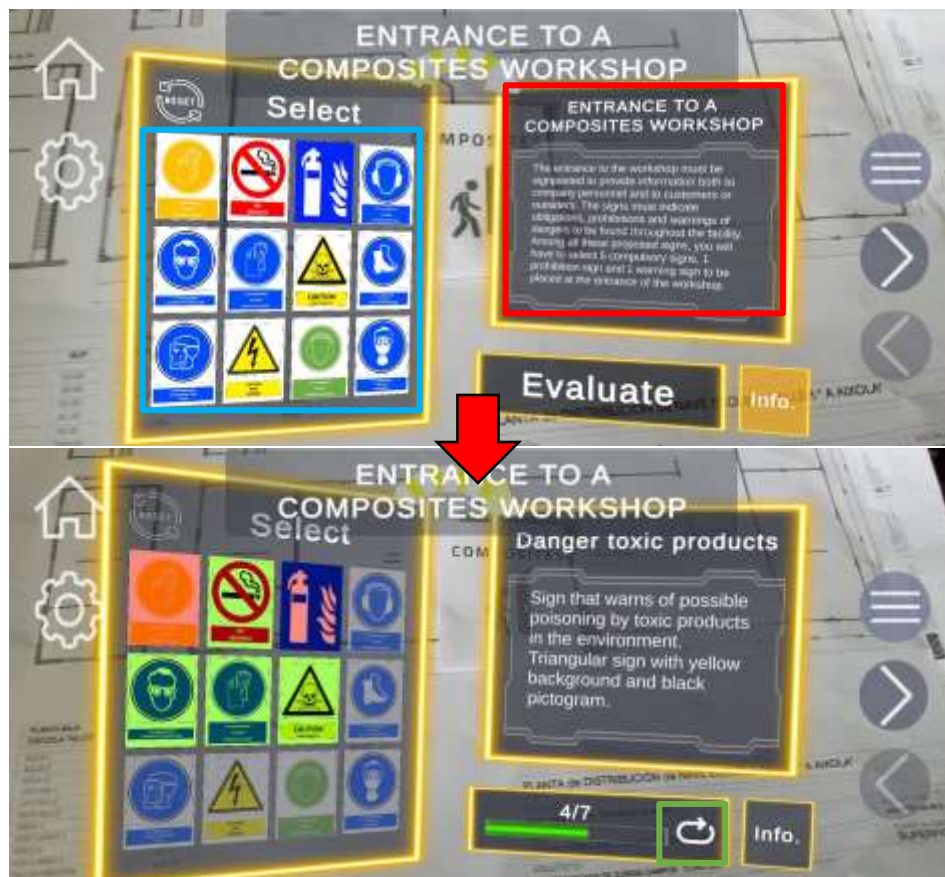
Uso del apartado de Señalización

Cuadro rojo: Nos indica el nombre del escenario y el enunciado del ejercicio con una breve descripción y la tarea a realizar, léelo atentamente. Tras interactuar con las señales, el contenido se actualiza para mostrar información relevante sobre la última señal con la que has interactuado.

Cuadro azul: Aquí se presentarán todas las señales, de las cuales tendremos que elegir aquellas que se nos pida en el enunciado del ejercicio. Podemos realizar dos acciones sobre las señales:

- **Pulsación breve:** El enunciado (cuadro rojo) se actualizará con información sobre la señal.
- **Mantener pulsación:** Veremos un círculo amarillo cerrarse sobre la señal pulsada. Tras 1 segundo el círculo se cerrará y la señal pasará a tener una tonalidad amarilla, indicando que has **seleccionado** la señal. Si haces lo mismo con una señal seleccionada, esta se **deseleccionará**.

Una vez seleccionadas las señales pulsamos el botón de evaluar y podremos ver en **verde los aciertos** y en **rojo los fallos**. Para reintentar el escenario basta con pulsar el botón con un símbolo de flecha (cuadro verde).



- Uso del apartado de EPIs

Cuadro amarillo: Al cargar el escenario nos mostrará el contexto del ejercicio y su enunciado, léelo atentamente. Tras interactuar con los selectores, el contenido se actualiza para mostrar información relevante sobre la última pieza de equipamiento que has seleccionado para el modelo.






Cuadro rojo: Muestra la lista de selectores para las distintas partes del cuerpo. Cada selector cuenta con un texto inicial que indica la parte del cuerpo, dos flechas para navegar por la lista de equipamiento disponible en cada ejercicio y un texto central que indica el equipamiento actualmente seleccionado. Cada vez que cambiemos el equipamiento se actualizarán los contenidos del **cuadro amarillo** con información relevante del mismo.

Cuadro azul: Muestra el avatar sobre el que se cargaran los modelos de los equipos, proporcionando ayuda visual para la resolución del ejercicio.

Una vez seleccionado el equipo pulsamos el botón de evaluar y podremos ver en **verde los aciertos** y en **rojo los fallos**. Para reintentar el escenario basta con pulsar el botón con un símbolo de flecha.



Anexo 1: Tabla de escenarios Señalización

<p>ENTRADA A UN TALLER DE COMPOSITES</p>	<p>COMPOSITES</p> 
<p>ZONA DE MEZCLAS</p>	
<p>ZONA DE LAMINADO</p>	
<p>ALMACÉN DE PRODUCTOS</p>	
<p>ALMACÉN DE FIBRAS</p>	

SALIDA DE EMERGENCIA



BOTIQUIN



PUENTE GRUA



MÁQUINA DE RECUPERACIÓN DE ACETONA



MAQUINA DE VACÍO



MAQUINA INFRARROJOS



Anexo 2: Tabla de escenarios EPIs

<p>LAMINADO MANUAL DE PIEZA</p>	
<p>PULIDO DE EMBARCACIÓN</p>	
<p>CORTE DE FIBRA DE VIDRIO</p>	
<p>MEZCLA DE PRODUCTOS</p>	
<p>TRANSPORTE DE EMBARCACIÓN CON PUENTE GRUA</p>	

MANEJO DE CARRETILLA ELEVADORA

