

FORMAPPS

H5P Y STREET VIEW DOWNLOAD360

MAITE A. GONZÁLEZ RODRÍGUEZ

CURSO 2020/2021

Índice

1	INFORMACIÓN GENERAL	3
2	H5P (HTML5 PACKAGE)	3
2.1	CREAR UNA CUENTA H5P	3
2.2	TIPOS DE CONTENIDOS	5
3	EJEMPLOS H5P	8
3.1	COLUMN	8
3.2	VIRTUAL TOUR (360)	19
3.2.1	<i>Añadir escenas</i>	21
3.2.2	<i>Navegar entre escenas</i>	25
3.2.3	<i>Conectar escenas</i>	26
3.2.4	<i>Añadir interacciones</i>	29
4	STREET VIEW DOWMLOAD 360	34

1 INFORMACIÓN GENERAL

En este ejercicio vamos a crear un contenido interactivo que puede resultar muy interesante para nuestras clases, ya que nos permite crear presentaciones dinámicas y atractivas para nuestros alumnos.

Utilizaremos dos aplicaciones:

- **H5P**, que nos permite crear el contenido interactivo.
- **Street View Download 360**, que nos permite descargar imágenes 360 desde Google.

2 H5P (HTML5 PACKAGE)

<https://h5p.org/>

H5P es la abreviatura de HTML5 Package. Es un software libre y de código abierto que tiene como finalidad el poder crear, compartir y reutilizar contenido HTML5 interactivo en tu navegador (vídeos interactivos, presentaciones interactivas, juegos, pruebas, etc.).

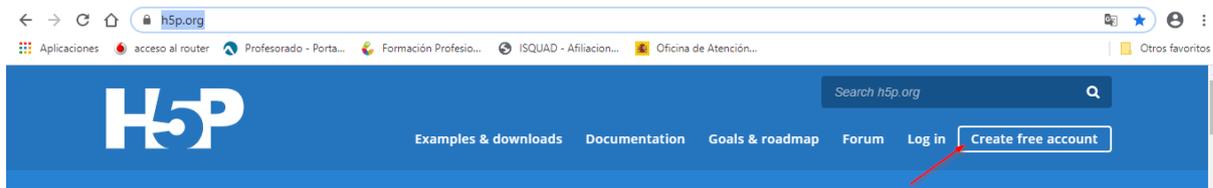
El contenido creado podrá verse en cualquier dispositivo (ordenador, Tablet, smartphone, etc.), sólo necesitas un navegador web.

El contenido que se crea con esta aplicación puede ser importado, exportado y compartido en <https://h5p.org/>

Para reutilizar contenido, sólo tendrás que descargar el archivo H5P, editarlo y hacer los cambios que desees.

2.1 CREAR UNA CUENTA H5P

1. Accede a la página oficial de H5P (<https://h5p.org/>) y haz clic en **Create free account**.



2. Rellena el formulario con tu nombre de usuario, cuenta de correo-e, contraseña, etc. y después haz clic en **Create new account**.

User account

[Create new account](#) [Log in](#) [Request new password](#)

Username *

Spaces are allowed: punctuation is not allowed except for periods, hyphens, apostrophes, and underscores.

E-mail address *

A valid e-mail address. All e-mails from the system will be sent to this address. The e-mail address is not made public and will only be used if you wish to receive a new password or wish to receive certain news or notifications by e-mail.

Password *

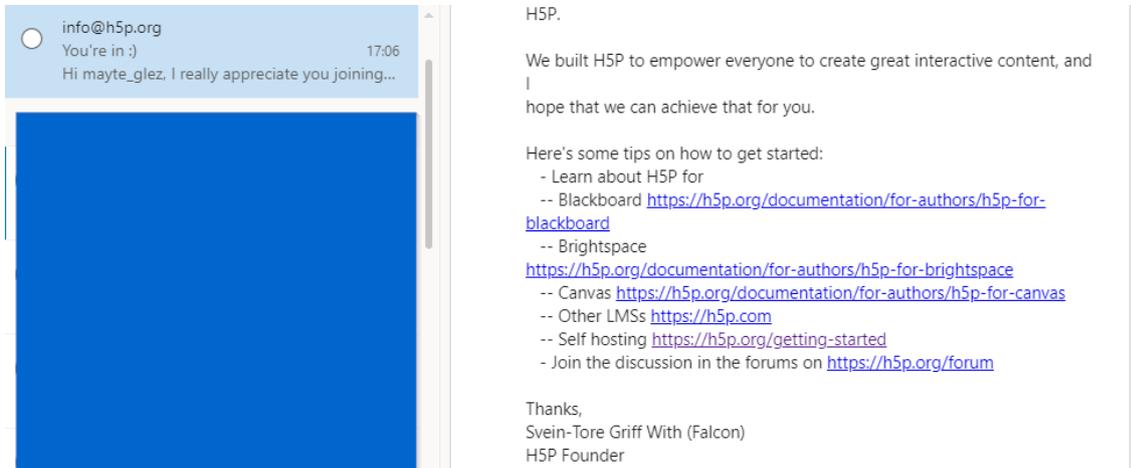
Password strength: **Strong**

Confirm password *

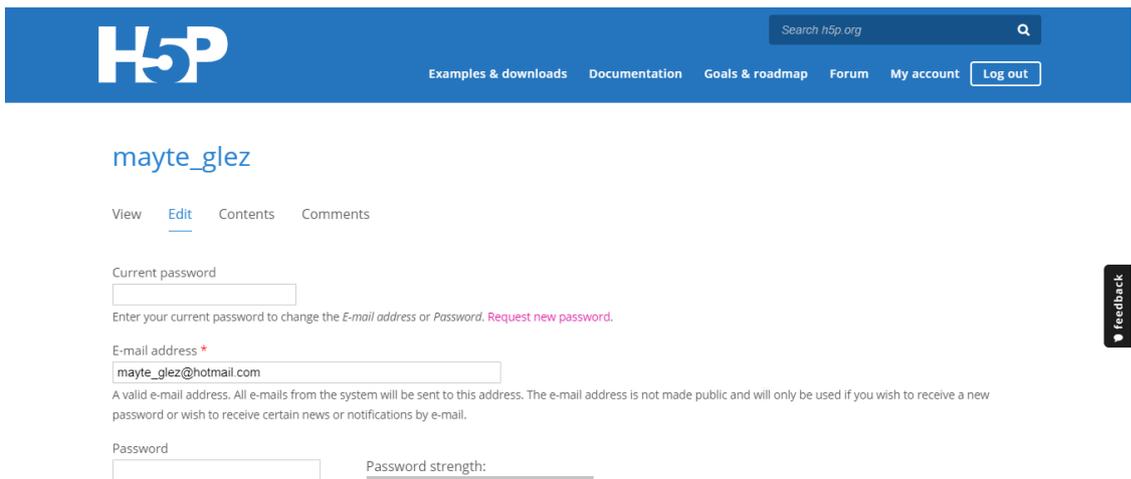
Passwords match: yes

Create new account

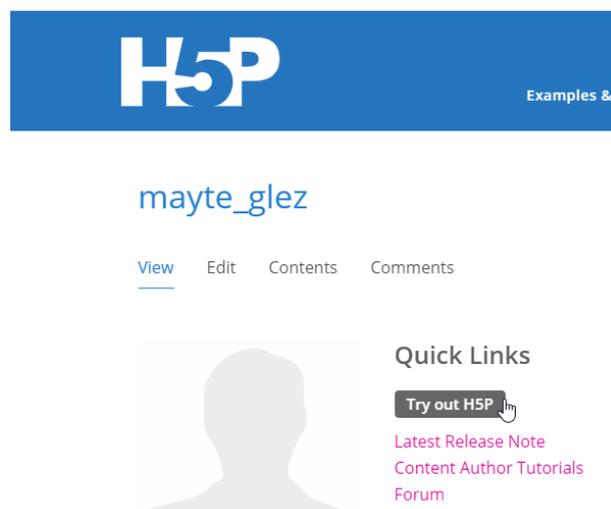
3. Chequea tu cuenta de correo-e para obtener más información.



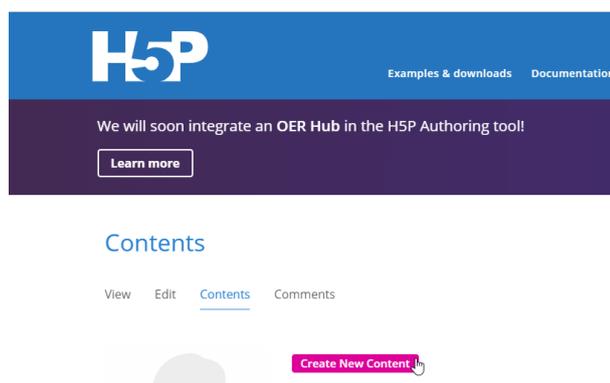
4. Puedes acceder a **My account**, para para realizar varias configuraciones iniciales (poner una foto de perfil, modificar tu contraseña, etc.) desde el menú **Edit**.



5. Puedes ver como se crean contenidos, desde el menú **View** → **Try out H5P**.

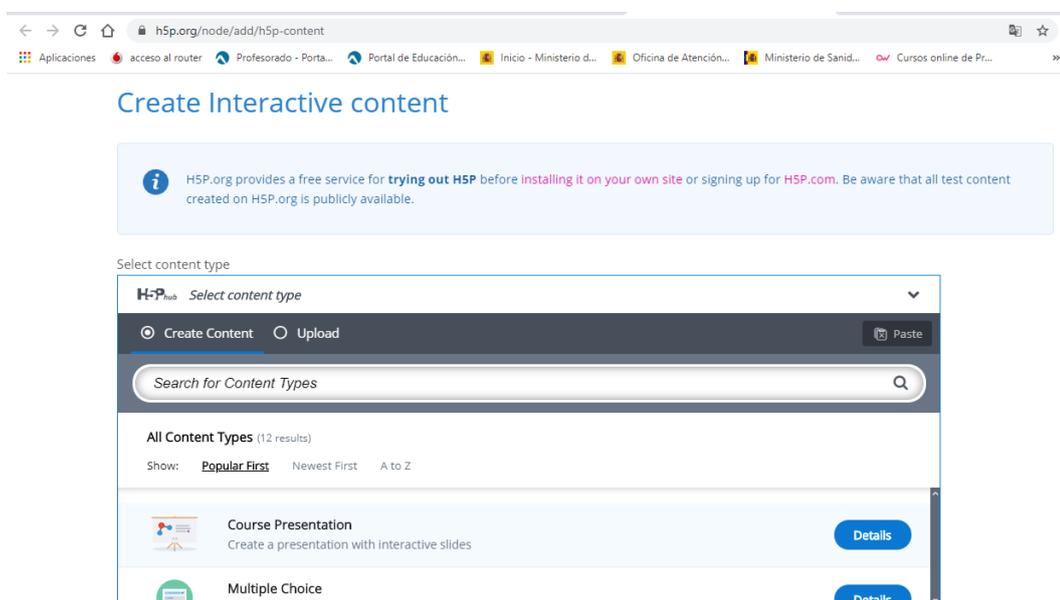


6. También puedes acceder desde **Content** → **Create New Content**.

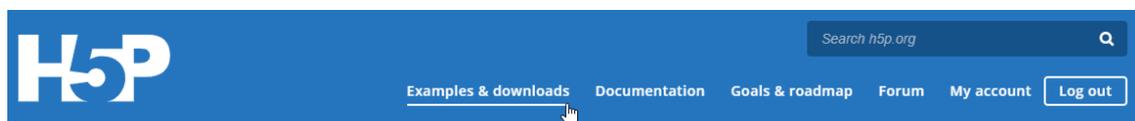


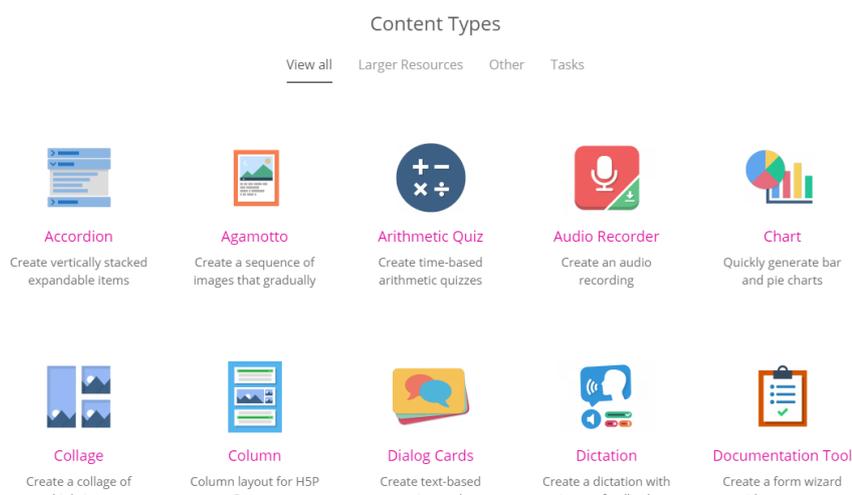
2.2 TIPOS DE CONTENIDOS

Con H5P podrás crear muchos tipos de contenidos interesantes para hacer más entretenidas tus clases.



Además de los mostrados en esta primera pantalla, podrás acceder a muchos más desde el menú superior, **Examples & downloads**.





Accordation → Crea desplegables verticales.

Advert Calendar (beta) → Crea sorpresas que serán reveladas diariamente.

Agamotto → Presenta una secuencia de imágenes y explicaciones.

Arithmetic Quiz → Crea pruebas aritméticas estableciendo tiempos de respuesta.

Audio Recorder → Crea un audio.

Chart → Genera diagramas de barras o de sectores.

Collage → Crea un collage de múltiples imágenes.

Column → Organiza tu contenido interactivo en una columna.

Dialog Cards → Crea un juego de cartas en el que la respuesta está en el reverso de la carta.

Dictation → Escucha lo que se dicta y después escríbelo en los espacios destinados para ello.

Documentation Tool → Crea documentación interactiva que después puedes exportar creando un documento al finalizar.

Drag and Drop → Crea una tarea para arrastrar y soltar imágenes.

Drag the Words → Crea una tarea para arrastrar y soltar palabras.

Essay → Crea un cuestionario.

Fill in the Blanks → Crea una tarea de rellenar huecos en blanco.

Find Multiple Hotspots → Crea una imagen con puntos de acceso (focos).

Find the Hostspots → Crea una imagen con un punto de acceso (foco).

Find the words → Crea una sopa de letras.

Flashcards → Crea un juego de fichas mnemotécnicas.

Guess the Answer → Crea una imagen con una pregunta y respuesta.

Iframe Embedder → Incrustar desde una url o un conjunto de archivos.

Image Hostspots → Crea una imagen con múltiples focos con información.

Image juxtaposition → Crea imágenes interactivas yuxtapuestas.

Image Pairing → Juego de arrastrar y soltar imágenes.

Image Sequencing → Coloca las imágenes en el orden correcto.

Image Slider → Crea una presentación ón con imágenes que se deslizan.

Impressive Presentation (ALPHA) → Crea una presentación de diapositivas con efectos de paralaje.

Interactive Book → Crea pequeños cursos, libros y pruebas.

KewAr Code → Crea códigos QR para diferentes propósitos.

Mark de Words → Crea una tarea donde los usuarios remarcan las palabras.

Memory Game → Clásico juego de recordar imágenes.

Multiple Choice → Crea preguntas de múltiples opciones.

Personality Quiz → Crea pruebas personalizadas.

Questionnaire → Crea un cuestionario para obtener posteriormente una retroalimentación.

Quiz (Question Set) → Crea una secuencia de varias preguntas.

Single Choice Set → Crea preguntas con una única respuesta.

Speak the Words → Contesta una pregunta usando únicamente tu voz (solo para Chrome).

Speak de Words Set → Contesta una serie de preguntas usando únicamente tu voz (solo para Chrome).

Summary → Crea tareas con una lista de respuestas (que son frases).

Timeline → Crea una línea del tiempo con eventos multimedia.

True/False Question → Crea pregunta Verdadero/Falso.

Virtual Tour (360) → Crea un entorno 360 con interacción.

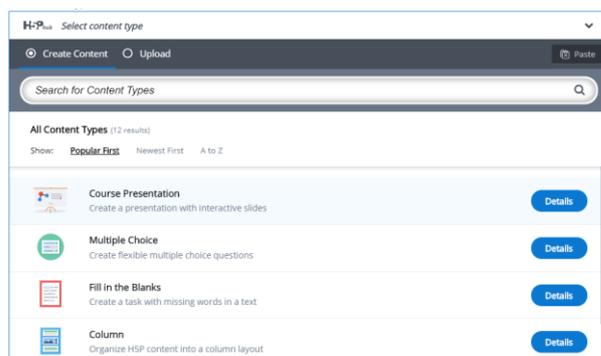
Interactive Video → Vídeo interactivo.

Course Presentation → Crea una presentación con diapositivas interactivas.

Branching Scenario (beta) → Crea disyuntivas y establece tu propio ritmo de aprendizaje.

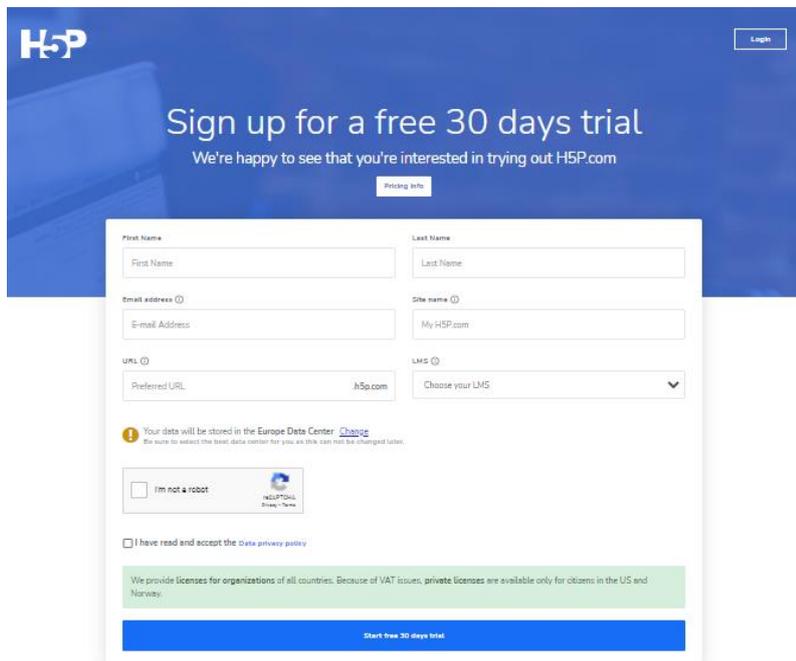
Advanced fill de blanks → Rellena huecos en blanco.

H5P ofrece algunos de estos contenidos para testarlos de forma gratuita. Estos contenidos son los siguientes:



- Accordion
- Advert Calendar (Beta)
- Column
- Course Presentation
- Fill in the Blanks
- Flashcards
- Image Hostspots
- Interactive Book
- KewAr Code
- Multiple Choice
- Summary
- True/False Question

El resto de los contenidos, solo los podrás probar durante los 30 días de prueba de la versión trial.

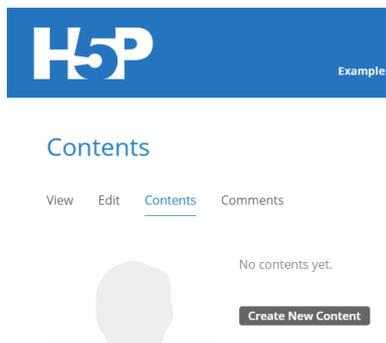


The screenshot shows the H5P sign-up interface. At the top, there's a blue header with the H5P logo and a 'Login' button. Below the header, a white box contains the text 'Sign up for a free 30 days trial' and 'We're happy to see that you're interested in trying out H5P.com'. A 'Missing info' button is located below this text. The main form area is white and contains several input fields: 'First Name', 'Last Name', 'Email address', 'Site name', 'URL', and 'LMS'. There are also checkboxes for 'I'm not a robot' and 'I have read and accept the Data privacy policy'. A blue button at the bottom of the form says 'Start free 30 days trial'.

3 EJEMPLOS H5P

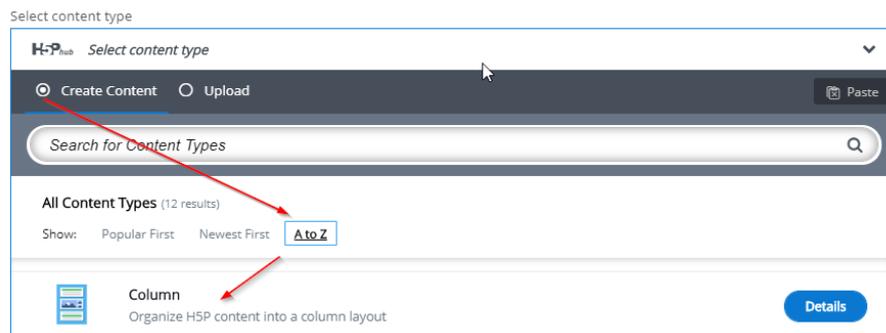
3.1 COLUMN

Vamos a crear algunos ejemplos de contenidos. Para crear los contenidos, acceder al menú **Content** → **Create New Content**.

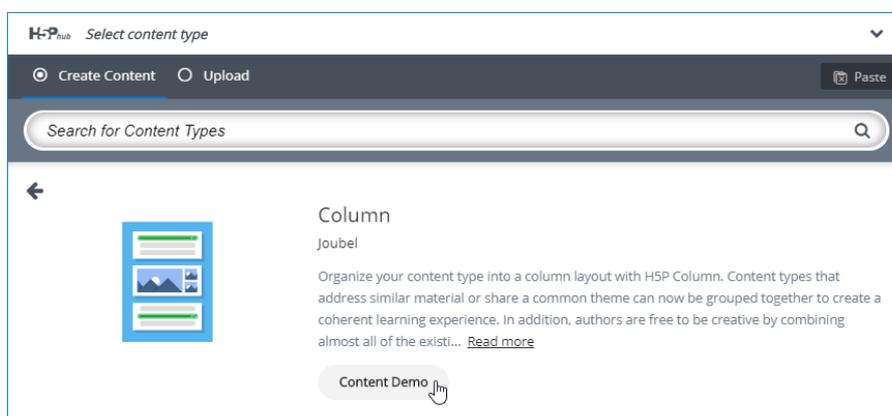


Vamos a seleccionar el contenido **Column**. Este es un contenido libre el cual permite a los usuarios añadir otros contenidos (rellenar huecos en blanco, opciones múltiples, textos, etc.) y agruparlos en una disposición de columnas. Además, después puedes publicar estos contenidos en sistemas como Canvas, Moodle, WordPress, etc.

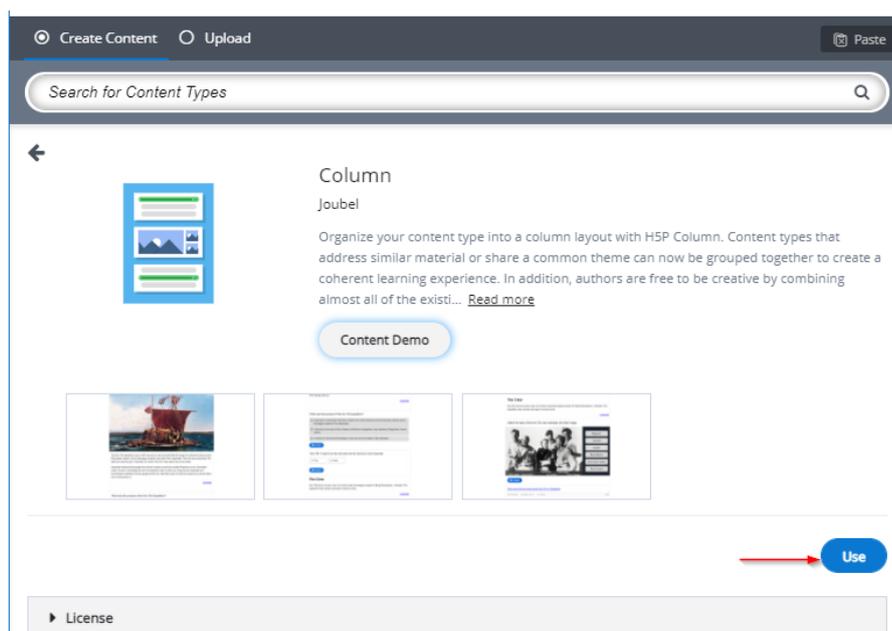
1. Haz clic en **Create Content** → **Column**.



2. Si quieres ver una demo antes de crear tu propio contenido, haz clic en **Details** y después en **Content Demo**.



3. Si quieres crear ya tu propio contenido haz clic en **Use**, o bien, desde la pantalla anterior clic en **Column**.



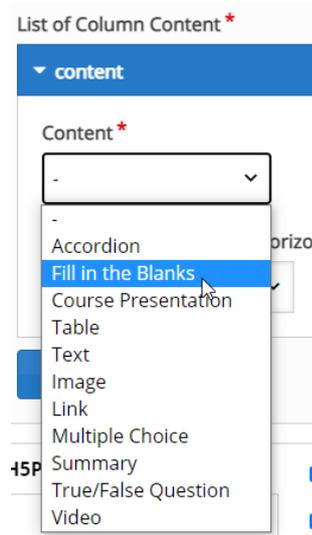
4. Escribe un nombre para tu contenido.

Title * Metadata

Used for searching, reports and copyright information

Repasando contenidos...

- Ahora vamos a ir añadiendo los contenidos que queramos. En **List of Column Content** → **Content** elegimos uno de ellos, por ejemplo, **Fill in the Blanks** (Rellenar huecos en blanco).



- A continuación, ponemos un título a esta tarea.

Title * Metadata

Used for searching, reports and copyright information

Determinantes posesivos (Inglés)

- Tienes la opción de insertar una imagen o un vídeo explicativo, si lo deseas.
- Solo tienes que seleccionar el tipo de contenido multimedia que quieres incluir y hacer clic en **Add**. Es obligatorio poner un texto alternativo (por si no se carga la imagen/video en el navegador), y puedes poner un texto que se muestra si pasas el ratón sobre la imagen).

Media

Type

Optional media to display above the question.

Image Video

Copy Paste

Task description *

Type

Optional media to display above the question.

Image

Image *

Note: To avoid abuse, H5P.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger images you must use H5P.com or host your own website with H5P.

Alternative text *

Required. If the browser can't load the image this text will be displayed instead. Also used by "text-to-speech" readers.

camera

Hover text

Optional. This text is displayed when the users hover their pointing device over the image.

camera

Disable image zooming

9. Añade una descripción de la tarea.

Task description *

A guide telling the user how to answer this task.

B I U T Normal

Rellena los huecos con los determinantes posesivos.]

body p

10. Ahora añadiremos los bloques de texto, teniendo en cuenta que:

- Los huecos en blanco se añaden con un * delante y detrás de la palabra/frase correcta.
- Respuestas alternativas se separan mediante la barra /.
- Se pueden añadir pistas/consejos usando : delante de la pista/consejo.

Text blocks *

Line of text

i Important instructions

- Blanks are added with an asterisk (*) in front and behind the correct word/phrase.
- Alternative answers are separated with a forward slash (/).
- You may add a textual tip, using a colon (:) in front of the tip.

Example: H5P content may be edited using a *browser/web-browser:Something you use every day*.

B I U S T

John has got a camara. It's *his: adjetivo posesivo masculino 3ª persona singular* camara.

We have got a hat. It's *our: adjetivo posesivo 1ª persona plural* hat.

My mother has got a bag. It's *her: adjetivo posesivo femenino 3ª persona singular* bag.

body p

11. Podríamos añadir más bloques de contenido en

12. Si queremos también podemos definir un **Feedback** y un rango de puntuación (**Score Range**) para el usuario.

Overall Feedback

Define custom feedback for any score range
Click the "Add range" button to add as many ranges as you need. Example: 0-20% Bad score, 21-91% Average Score, 91-100% Great Score!

Score Range *	Feedback for defined score range
0 % - 33 %	Debes de estudiar un poco más si quieres aprobar
34 % - 66 %	Puedes esforzarte más
67 % - 100 %	Vas por buen camino

ADD RANGE Distribute Evenly

13. En **Behavioural settings**, se pueden definir ajustes del contenido como que se muestre una opción de Reintentar, un botón de Mostrar solución, etc.

Behavioural settings.

- Enable "Retry"
- Enable "Show solution" button
- Automatically check answers after input
- Case sensitive
Makes sure the user input has to be exactly the same as the answer.
- Require all fields to be answered before the solution can be viewed
- Put input fields on separate lines
- Show confirmation dialog on "Check"
This options is not compatible with the "Automatically check answers after input" option
- Show confirmation dialog on "Retry"
- Accept minor spelling errors
If activated, an answer will also count as correct with minor spelling errors (3-9 characters: 1 spelling error, more than 9 characters: 2 spelling errors)

Ya tenemos definido el primer contenido.

14. Separamos éste de otros contenidos usando **Separate content with a horizontal ruler**.

Separate content with a horizontal ruler *

- Automatic (default)
- Automatic (default)
- Never use ruler above
- Always use ruler above

Conviene guardar los cambios realizados antes de seguir desde el botón **Save**.

En este punto podemos:

- Ver cómo nos está quedando definido nuestro contenido (**View**).
- Continuar editando (**Edit**).

[View](#) [Edit](#)

Submitted by mayte_glez on Fri, 12/11/2020 - 12:00

! Thank you for trying out H5P. To get started with H5P read our [getting started guide](#)

Rellena los huecos con los determinantes posesivos.

John has got a camera. It's camera.

We have got a hat. It's hat..

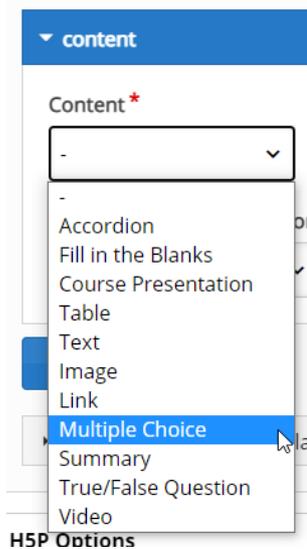
My mother has got a bag. It's bag.

Añadiremos otro contenido de prueba. Por ejemplo, un **Multiple Choice** (Opción múltiple).

15. Hacemos clic en **Edit** y después vamos al final y hacemos clic en

[ADD CONTENT](#)

16. En la lista desplegable, elegimos **Multiple Choice**.



17. Ponemos un título.

Title *

Used for searching, reports and copyright information

18. Insertamos una imagen/vídeo (opcional).

▼ Untitled Image

Type
Optional media to display above the question.

Image ▼ Copy Paste & Replace

Image * Metadata

Note: To avoid abuse, H5P.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger images you must use H5P.com or host your own website with H5P.



Edit image

Alternative text *
Required. If the browser can't load the image this text will be displayed instead. Also used by "text-to-speech" readers.

Bandera de Alemania

Hover text
Optional. This text is displayed when the users hover their pointing device over the image.

Bandera de Alemania

19. Redactamos la pregunta.

Question *

B I \times_2 \times^2 I_x Normal -

¿Cuál es la capital de Alemania?

body p

20. E insertamos las posibles opciones.

- La opción correcta la tenemos que marcar **Correct**.
- Podemos añadir tantas opciones como queramos haciendo clic en ADD OPTION
- También podemos introducir **Feedback** y **Tips** (pistas/consejos).

▶ Tips and feedback

▼ Piensa bien tu respuesta antes de precipitarte

Tip text
Hint for the user. This will appear before user checks his answer/answers.

Piensa bien tu respuesta antes de precipitarte

Message displayed if answer is selected
Message will appear below the answer on "check" if this answer is selected.

¡Tu estas seguro/a!

Message displayed if answer is not selected
Message will appear below the answer on "check" if this answer is not selected.

21. Al igual que para el contenido anterior, podemos definir un **Feedback** y un rango de puntuación (**Score Range**) para el usuario y establecer los ajustes de comportamiento **Behavioural settings**. En estos ajustes podemos seleccionar si la pregunta es de opción múltiple o una sola opción válida.

▼ Behavioural settings

Enable "Retry" button

Enable "Show Solution" button

Question Type
Select the look and behaviour of the question

Automatic

- Automatic
- Multiple Choice (Checkboxes)
- Single Choice (Radio Buttons)

22. Guardamos cambios de nuevo.



Vamos a realizar alguna prueba de cómo funciona nuestro ejemplo.

Rellena los huecos con los determinantes posesivos.

John has got a camara. It's his ✓ i camara.

We have got a hat. It's his ✗ i hat..

My mother has got a bag. It's her ✓ i bag.

Puedes esforzarte más

★ 2/3 👁 Show solution 🔄 Retry

Rellena los huecos con los determinantes posesivos.

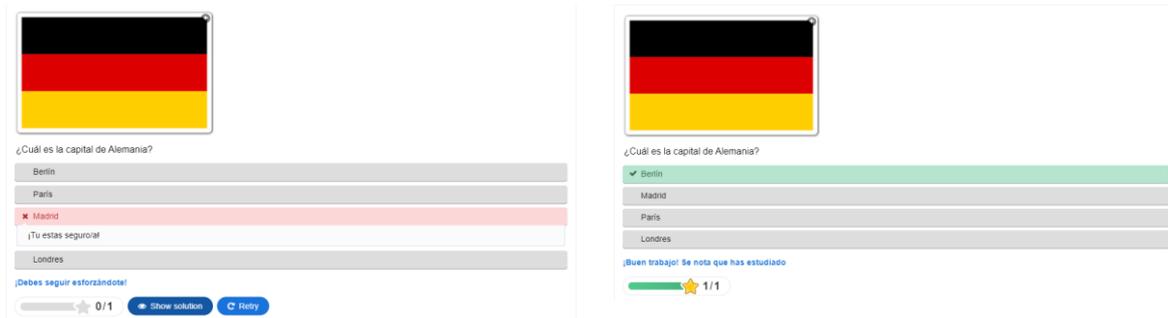
John has got a camara. It's his ✓ i camara.

We have got a hat. It's our ✓ i hat..

My mother has got a bag. It's her ✓ i bag.

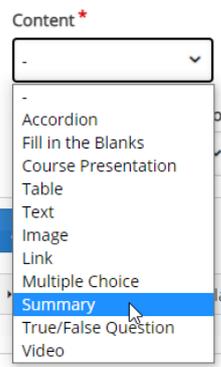
Vas por buen camino

★ 3/3



Añadiremos un último contenido de prueba haciendo clic sobre **ADD CONTENT**. Por ejemplo, un **Summary** (Resumen, que permite crear retos donde el usuario elige frases y construye el resumen correcto).

23. En **Content**, seleccionamos **Summary**.



24. Elegimos un título (**Title**).

Title * Metadata

Used for searching, reports and copyright information

25. Redactamos el enunciado (**Introduction text**).

Introduction text *

Will be displayed above the summary task.

B I U T Normal

Elige la frase correcta.

body p

26. Establecemos los enunciados que deseemos teniendo en cuenta que el primero es el correcto (**Set of statements**).

▼ Set of statements

List of statements for the summary - the first statement is correct. *

Statement

Las palabras agudas llevan tilde si terminan en vocal o en consonante n, s.

Statement

Las palabras agudas llevan tilde si terminan en consonante que no sea n, s.

Statement

Las palabras agudas llevan tilde siempre.

body p

27. Podemos, como en casos anteriores, poner una pista/consejo (**Tip**).

▼ Tip

Tip text

B I U Normal

Avión / Nadar / Jamás / Sol

body p

28. Podemos seguir añadiendo otro grupo de enunciados

ADD STATEMENTS

▼ Set of statements

List of statements for the summary - the first statement is correct. *

Statement

Las palabras llanas o graves llevan tilde si terminan en consonante que no sea n, s.

Statement

Las palabras llanas o graves llevan tilde siempre.

body p

Tip

Tip text

Lápiz / Azúcar / Lectura

body p

Set of statements

List of statements for the summary - the first statement is correct. *

Statement

Las palabras esdrújulas y sobresdrújulas llevan tilde siempre

Tip

Tip text

Sábado / América / Pirámides

body p

29. Y también podemos definir el **Feedback**.

Overall Feedback

Define custom feedback for any score range

Click the "Add range" button to add as many ranges as you need. Example: 0-20% Bad score, 21-91% Average Score, 91-100% Great Score!

Score Range *	Feedback for defined score range
0 % - 33 %	¡Cómo no estudies más suspenderás!
34 % - 66 %	¡Inténtalo de nuevo!
67 % - 100 %	¡Lo has hecho muy bien!

ADD RANGE Distribute Evenly

30. Guardamos los cambios realizados.



Ya tenemos nuestro ejemplo preparado.

Rellena los huecos con los determinantes posesivos.

John has got a camera. It's camera.

We have got a hat. It's hat.

My mother has got a bag. It's bag.

[revisar](#)



¿Cuál es la capital de Alemania?

París

Berlín

Madrid [i](#)

Londres

[Comprobar](#)

Elige la frase correcta. [i](#) ✓ Progreso: 0/3

Las palabras agudas llevan tilde si terminan en consonante que no sea n, s.

Las palabras agudas llevan tilde si terminan en vocal o en consonante n, s.

Las palabras agudas llevan tilde siempre.

[Reuse](#) [Embed](#) H5P

3.2 VIRTUAL TOUR (360)

Crearemos ahora un contenido de los que solo podemos probar 30 días: **Tour virtual 360**.

Lo primero que debemos hacer es registrarnos para una prueba gratuita de 30 días y, una vez registrados ya podemos acceder al contenido.

1. Haz clic en [Add Content](#) y seleccionamos **Virtual Tour (360)**.



2. Si quieres ver una demo antes de crear tu propio contenido, haz clic en **Details** y después en **Content Demo**.



Virtual Tour (360)

Joubel

360 (equirectangular) and normal images may be enriched with interactivities like explanations, videos, sounds, and interactive questions. The images create scenes that also may be linked together to give the user an impression of moving between environments or between different viewp... [Read more](#)

Content Demo



Use

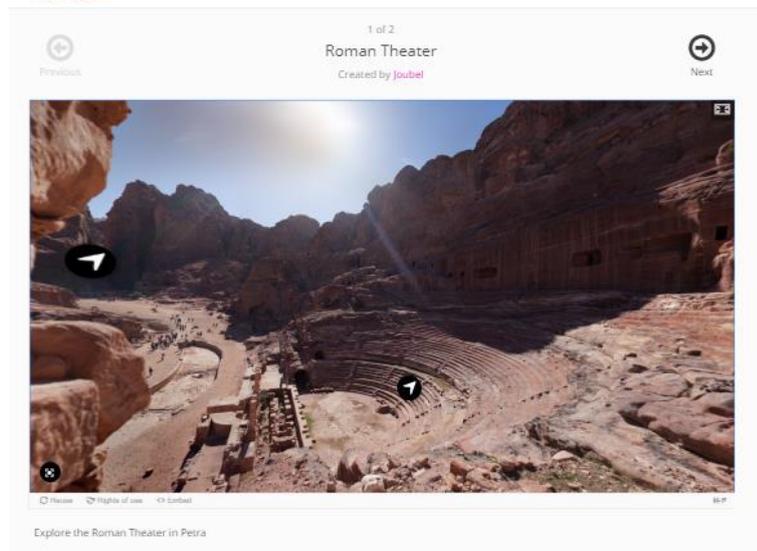
Virtual Tour (360)

[View](#) xAPI coverage

Submitted by Joubel on Mon, 02/25/2019 - 10:37

A free HTML5 based virtual tour content type allowing users to add questions, texts and interactions to multiple 360 environments using only a web browser. Make your 360 (equirectangular) images more engaging with H5P and Virtual Tour in publishing systems like Canvas, Brightspace, Blackboard, Moodle and WordPress.

Examples



- Si quieres crear ya tu propio contenido haz clic en **Use**, o bien, desde la pantalla anterior clic en **Virtual Tour 360**.
- Escribe un nombre para tu contenido.

Select content type

H5P Hub Virtual Tour (360) ▼

Tutorial
Example
Copy
Paste & Replace

Virtual Tour (360) ↗

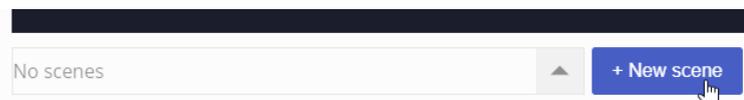
Title * Metadata

Used for searching, reports and copyright information

Catedral de León ←

3.2.1 Añadir escenas

1. Añade una primera escena a tu contenido haciendo clic en **New scene**.



2. Parámetros que debes configurar:
 - a. Elige si tu imagen va a ser una escena 360 o una imagen escena estática. En nuestro ejemplo, una escena 360.

Scene type *

360 image Static image

- b. Pon un título a la escena.

Scene Title *

Used to identify the scene for authors

Catedral de León - Vitrales icónicos

- c. Añade un fondo (no debe tener un tamaño superior a 16 MB).

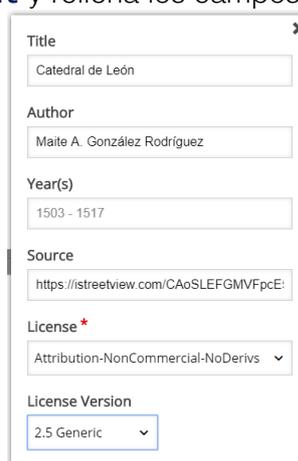
Scene Background *

Note: To avoid abuse, H5P.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger images you must [Install H5P](#) on your web site.



[Edit image](#) [Edit copyright](#)

- i. No olvides añadir una licencia a tu imagen de fondo de la escena. Haz clic en **Edit copyright** y rellena los campos.

A screenshot of a dialog box titled 'Edit copyright' with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains several input fields: 'Title' with 'Catedral de León', 'Author' with 'Maite A. González Rodríguez', 'Year(s)' with '1503 - 1517', 'Source' with 'https://streetview.com/CAoSLEFGMVfpcE:', 'License' with a dropdown menu showing 'Attribution-NonCommercial-NoDerivs', and 'License Version' with a dropdown menu showing '2.5 Generic'.

- d. Añade una descripción que describa la escena para al usuario final.

Scene Description

A text that can describe the scene for the end-user

A screenshot of a text editor interface. At the top, there are formatting buttons for bold (B), italic (I), underline (U), bulleted list, numbered list, and a 'Normal' dropdown menu. Below the buttons is a text area containing the text: 'Con esta escena podrás averiguar cuánto sabes acerca de la Catedral de León.' At the bottom left of the text area, it says 'body p'.

- e. Decide si los botones que aparecerán sobre la escena son un botón que nos lleve a otra escena diferente (**flecha**) de flecha o un botón de **Más Información (+)**. Para escenas estáticas son recomendables los botones de **Más información (+)**.

Button style*

Decide how buttons pointing to this scene should look. For scenes that are static and does not lead to new scenes, we recommend the "More information" button.

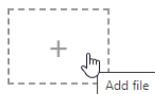
New scene (arrow) More information (plus)

- f. Si lo deseas puedes añadir una pista de audio.

Audio Track (upload limit 16 MB)

Add an audio track that's specific for this scene.

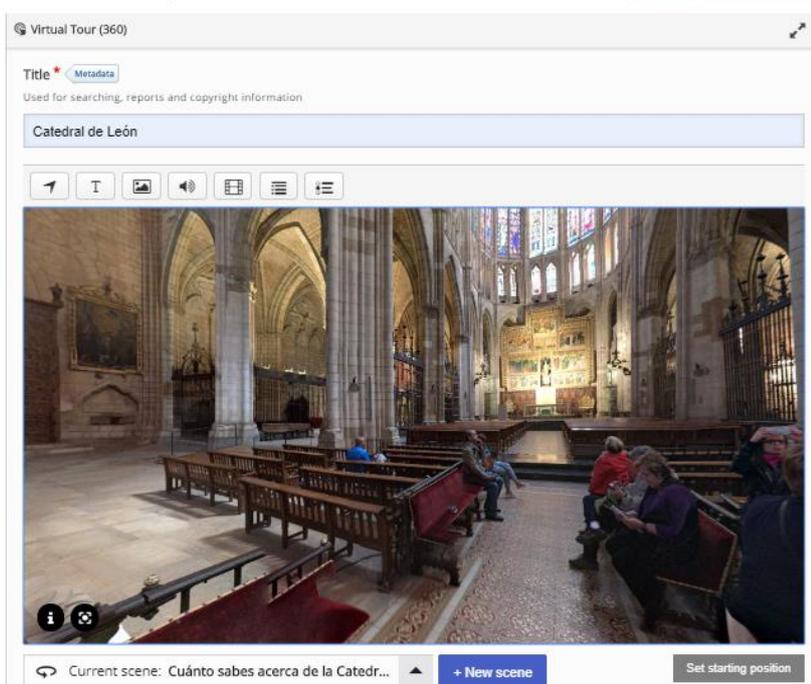
Note: To avoid abuse, H5P.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger files you must use an external service or [Install H5P](#) on your web site.



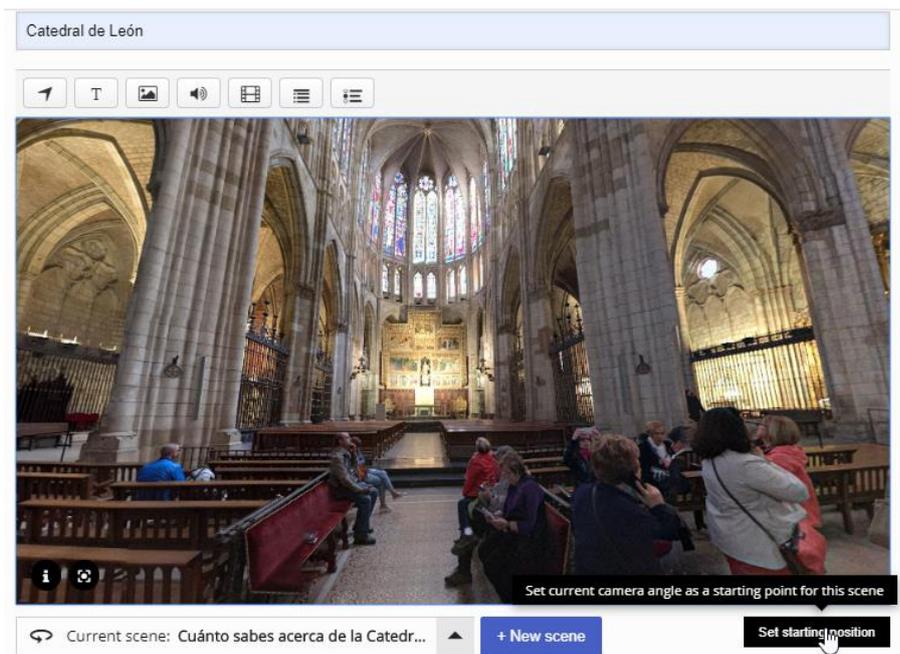
3. Cuando tengas todos los parámetros configurados, haz clic sobre el botón **Done** en la parte superior derecha de la pantalla.



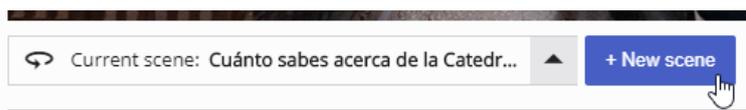
4. Has añadido tu primera escena.



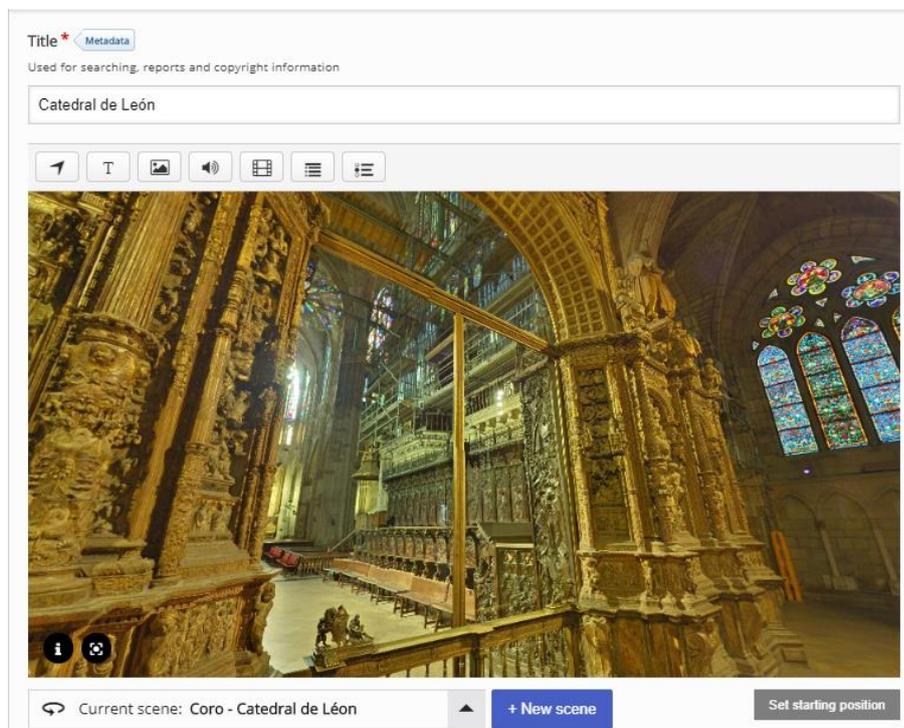
5. Se establece un ángulo de cámara por defecto. Si quieres cambiarlo sólo tienes que arrastrar con el ratón para mover la escena al punto que desees. Una vez que tienes la vista donde quieres, solo tienes que hacer clic en el botón **Set starting position**, y de esta manera tu escena comenzará siempre en este ángulo que has definido.



Vamos a añadir ahora una segunda escena haciendo clic En el botón **New scene**.



6. Repite los mismos pasos que cuando agregaste la primera escena y al finalizar haz clic en **Done**. Establece en ángulo de la cámara y haz clic en el botón **Set starting position**. Ya has añadido tu segunda escena.



Vamos a añadir ahora una escena estática.

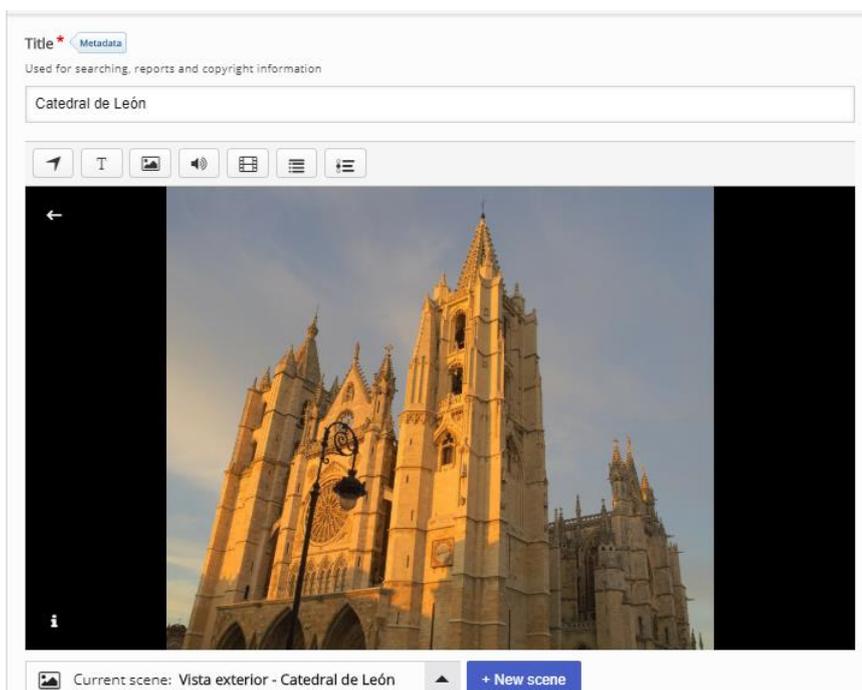
7. Del mismo modo que has creado las escenas 360º, haz clic en **New scene**.



8. Selecciona ahora **Static scene**.



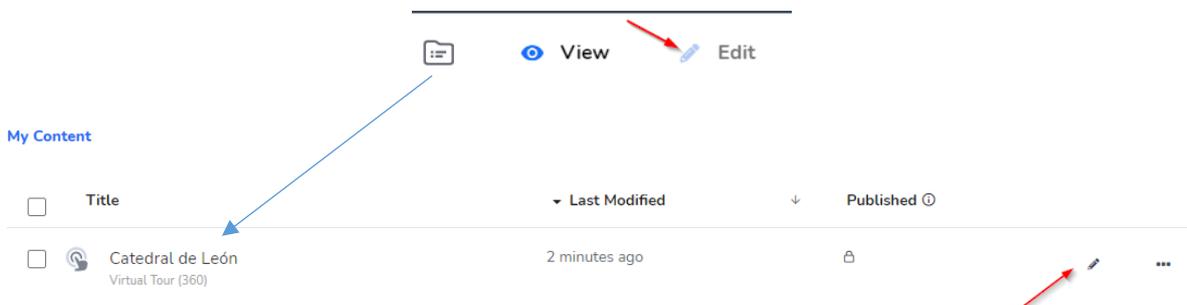
9. Rellena el resto de los campos como lo has hecho para las escenas 360º y haz clic en **Done**. Ya has añadido tu tercera escena.



Si vas a dejar de trabajar, no te olvides de guardar los cambios realizados, haciendo clic en el botón **Save** situado en la parte inferior izquierda de la pantalla. Después podrás seguir donde lo has dejado.

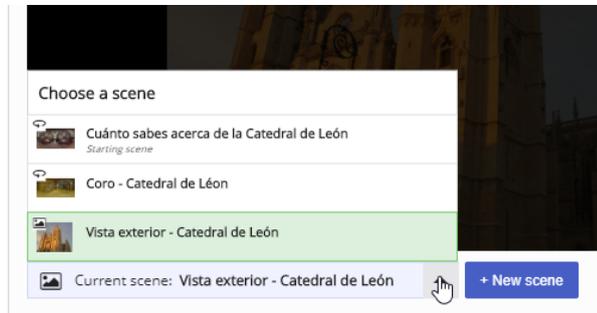


Haz clic en **Edit** para continuar trabajando cuando lo desees.



3.2.2 Navegar entre escenas

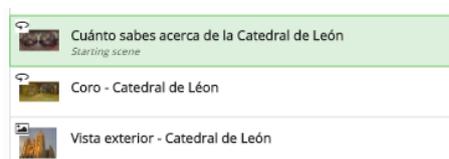
Ahora que ya tenemos tres escenas creadas, para navegar entre las diferentes escenas, haz clic en el desplegable de la parte inferior izquierda **Current scene**. Se abrirá el selector de escena y verás todas las escenas que tú has creado.



Las diferentes partes del selector de escena son las siguientes:



- **Icono sobre la imagen:** indica si la imagen es estática o 360°.
- **Línea exterior verde y fondo verde:** es como nosotros identificamos la escena seleccionada.



- **Botón Set as starting scene:** haz clic en este botón para establecer donde comienza la escena. Esta es la primera escena que el usuario final ve.



- **Botón Go to scene:** haz clic en este botón para abrir la escena.



- **Botón Edit:** haz clic en este botón para editar la escena.

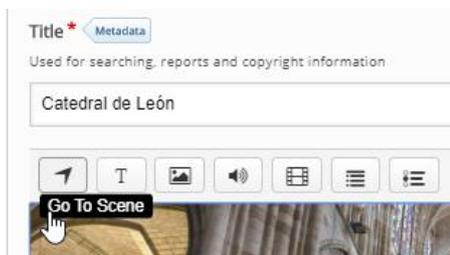


- **Botón Delete:** haz clic en este botón para eliminar la escena.



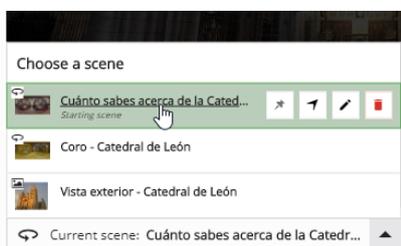
3.2.3 Conectar escenas

Tú puedes navegar entre escenas usando el **selector de escenas**. Para que los usuarios se puedan mover desde una escena hasta otra escena, necesitas añadir algunos elementos de navegación. Estos elementos de navegación se crean usando la herramienta **Go to scene**, localizada en el menú superior.

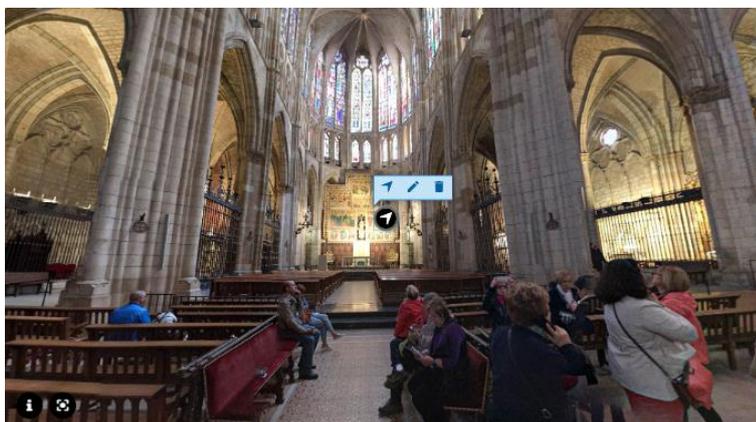
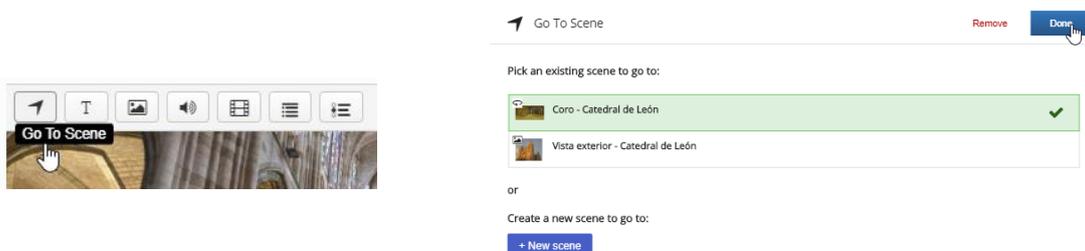


Vamos a crear elementos de navegación para poder movernos entre las diferentes escenas.

1. Haz clic en el **selector de escenas** y vete a tu primera escena.



2. Lo que queremos es navegar desde esta escena a la segunda escena, por tanto, haz clic en el icono **Go to scene** en el menú superior; aparece un cuadro de diálogo. Haz clic sobre la escena 2 y clic en **Done**. Un nuevo elemento de navegación aparecerá en la escena.



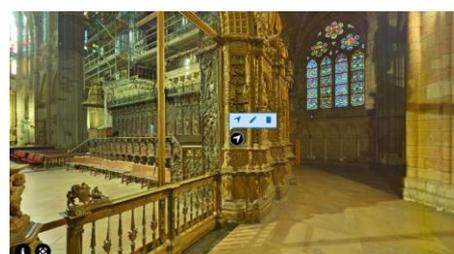
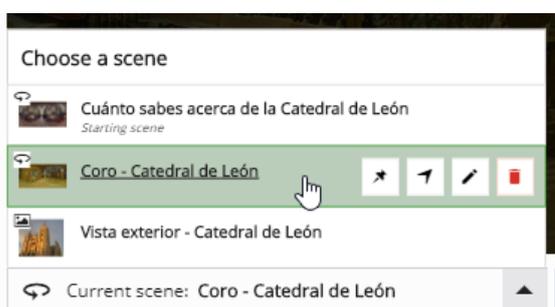
3. El usuario utilizará este nuevo botón para ir desde la escena 1 a la escena 2. Puedes recolocar este elemento haciendo clic sobre él y arrastrándolo por la escena.



4. Cuando te sitúes sobre este botón, aparecerá un menú contextual como el que se muestra:



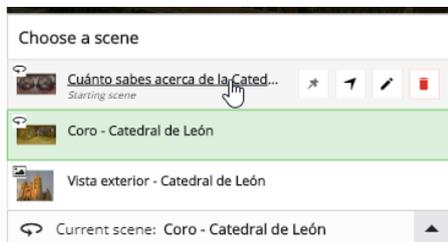
- **Go to escena:** te permite navegar (abrir) a la escena a la que el objeto **Go to** te conduce.
 - **Edit:** Edita el objeto **Go to**.
 - **Delete:** Elinina el objeto **Go to**.
5. Ahora queremos crear un elemento de navegación desde la escena 2 a la escena 1. Clic en el **selector de navegación**, seleccionamos la escena 2 y, hacemos clic en el icono **Go to scene** en el menú superior; después seleccionamos la escena 1 y finalmente clic en **Done**.



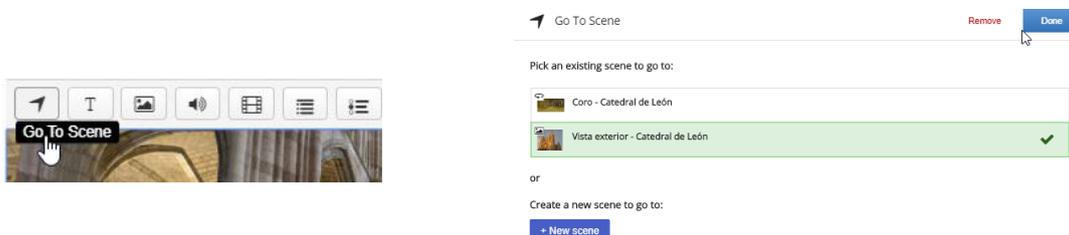
Ahora podemos movernos en las dos direcciones, desde la escena 1 a la escena 2 y viceversa.

Vamos a añadir un último elemento de navegación desde la escena 1 a la escena 3.

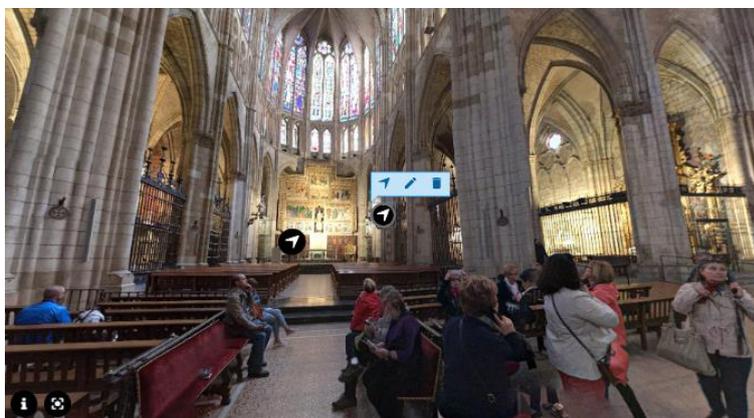
6. Con el **selector de navegación**, selecciona la escena 1.



7. Clic en el icono **Go to** del menú superior, después selecciona la escena 3 y finalmente clic en **Done**.



8. Ahora tendremos dos elementos **Go to scene** en la escena 1.



9. Haciendo clic en el icono **Go to** del segundo elemento **Go to scene** creado, navegarás a la escena 3 (escena estática). Esta escena tiene un botón **Back** (Atrás) en la esquina superior izquierda. Este es un elemento adicional de las escenas estáticas.



3.2.4 Añadir interacciones

Ahora vamos a añadir algunas interacciones a nuestras escenas. Primero añadiremos una imagen de interacción a la escena 2.

1. Sitúate en la escena 2 de tu contenido. Haz clic en el icono **Image**  en el menú superior. Aparecerá un cuadro de diálogo. Carga la imagen y añade un texto alternativo. Añade un texto que aparecerá si pasas el ratón sobre la imagen (opcional).

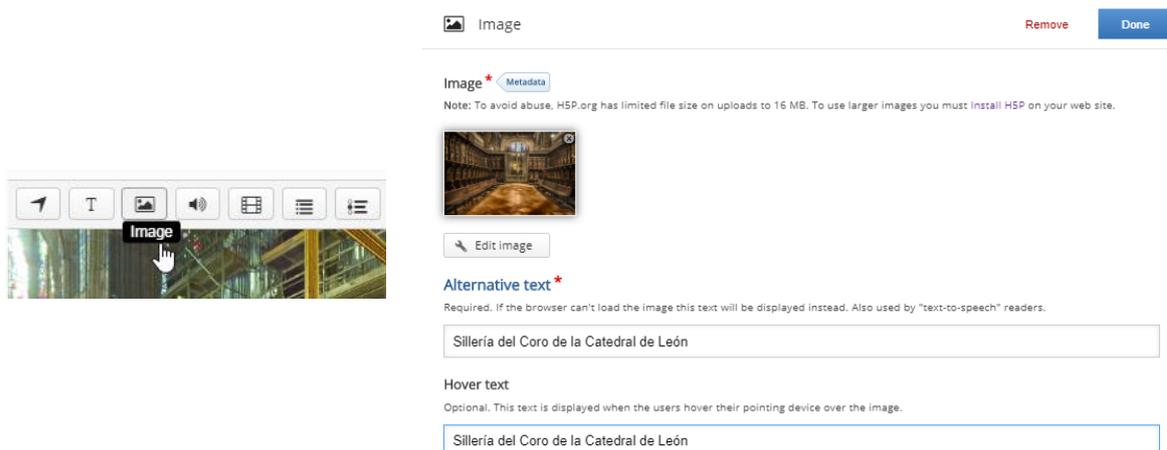


Image Remove Done

Image Metadata

Note: To avoid abuse, H5P.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger images you must [Install H5P](#) on your web site.



Edit image

Alternative text *

Required. If the browser can't load the image this text will be displayed instead. Also used by "text-to-speech" readers.

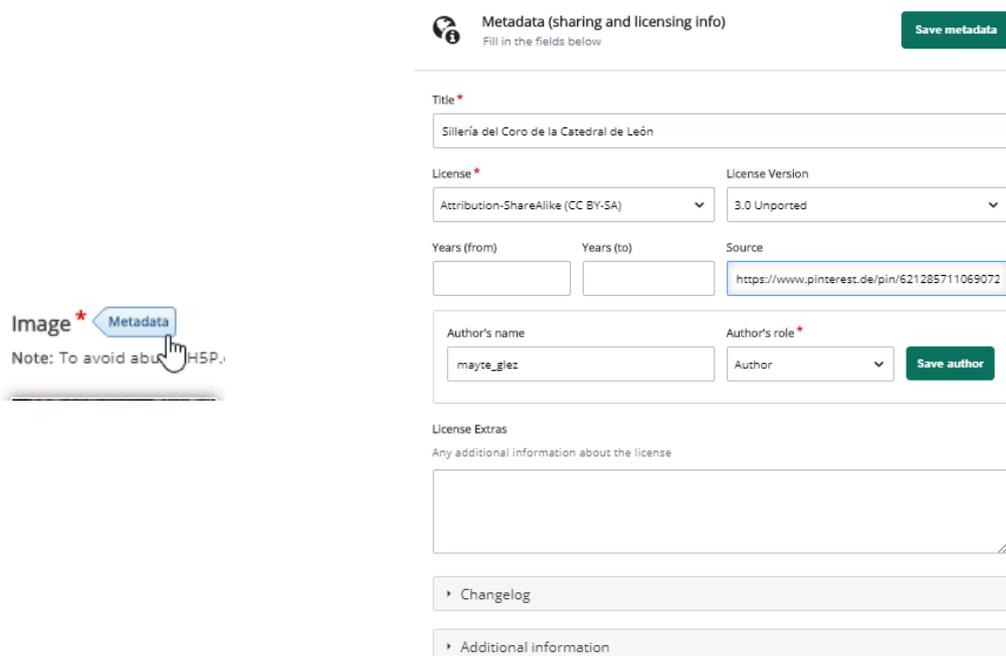
Sillería del Coro de la Catedral de León

Hover text

Optional. This text is displayed when the users hover their pointing device over the image.

Sillería del Coro de la Catedral de León

2. No olvides añadir una licencia a la imagen. Para ello, haz clic en el botón **Metadata** y rellena los campos. Después, haz clic en **Save Metadata**.



 **Metadata (sharing and licensing info)** Save metadata

Fill in the fields below

Title *

Sillería del Coro de la Catedral de León

License * License Version

Attribution-ShareAlike (CC BY-SA) 3.0 Unported

Years (from) Years (to) Source

https://www.pinterest.de/pin/621285711069072

Author's name Author's role *

mayte_glez Author Save author

License Extras

Any additional information about the license

Changelog

Additional information

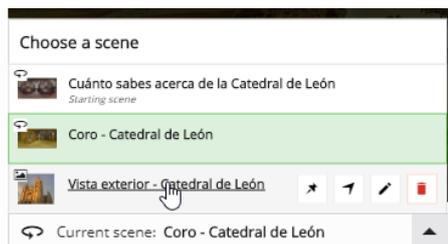
3. Clic en **Done**. Tú has añadido tu primera interacción. Arrastra y coloca el puntero al lugar que desees.



Ahora, añadiremos tres interacciones a nuestra escena estática.

- Texto sobre la catedral
- Vídeo
- Imagen de la entrada.

4. Clic en el selector de escena y escoge la escena 3.



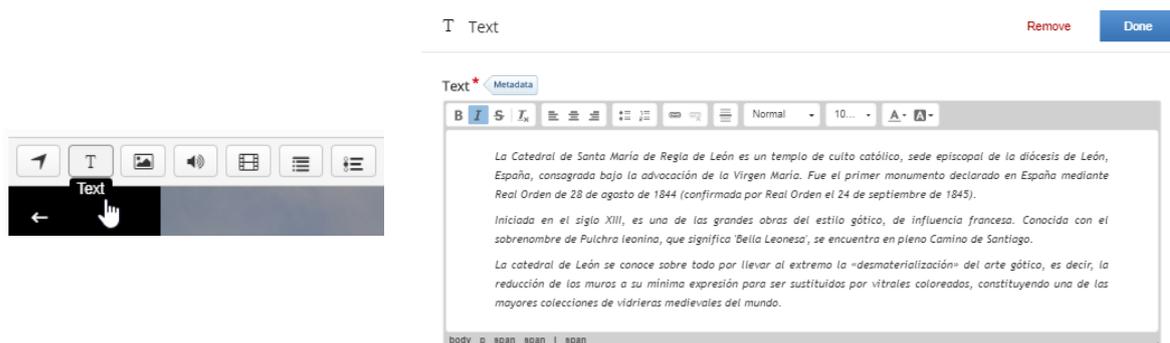
Primero añadiremos el texto de interacción (Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Catedral_de_Le%C3%B3n)

La Catedral de Santa María de Regla de León es un templo de culto católico, sede episcopal de la diócesis de León, España, consagrada bajo la advocación de la Virgen María. Fue el primer monumento declarado en España mediante Real Orden de 28 de agosto de 1844 (confirmada por Real Orden el 24 de septiembre de 1845).

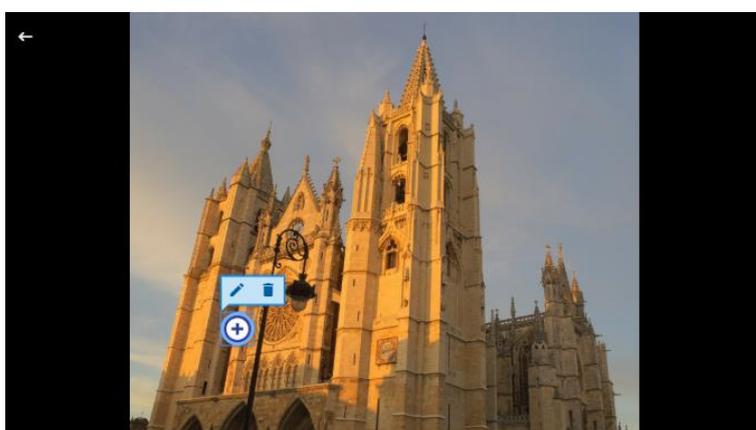
Iniciada en el siglo XIII, es una de las grandes obras del estilo gótico, de influencia francesa. Conocida con el sobrenombre de Pulchra leonina, que significa 'Bella Leonesa', se encuentra en pleno Camino de Santiago.

La catedral de León se conoce sobre todo por llevar al extremo la «desmaterialización» del arte gótico, es decir, la reducción de los muros a su mínima expresión para ser sustituidos por vitrales coloreados, constituyendo una de las mayores colecciones de vidrieras medievales del mundo.

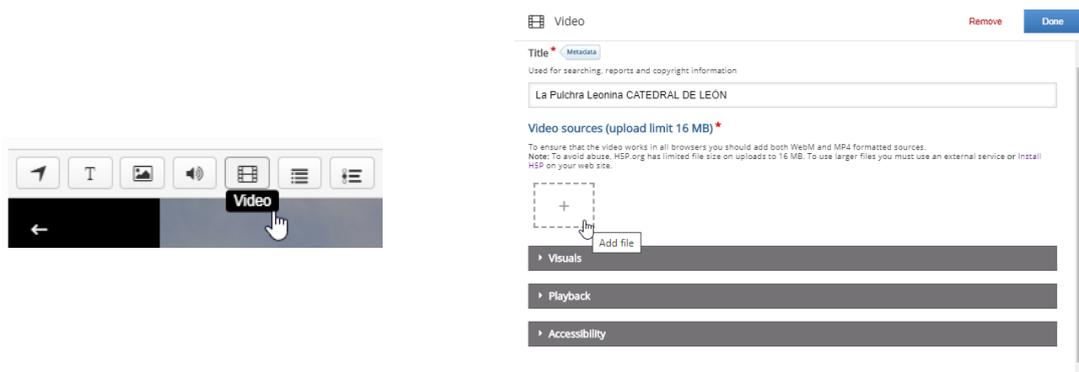
5. Clic en el icono **Text** en el menú superior. Aparecerá un cuadro de diálogo. Copia el texto de arriba y pégalo en el cuadro. Después, clic en **Done**.

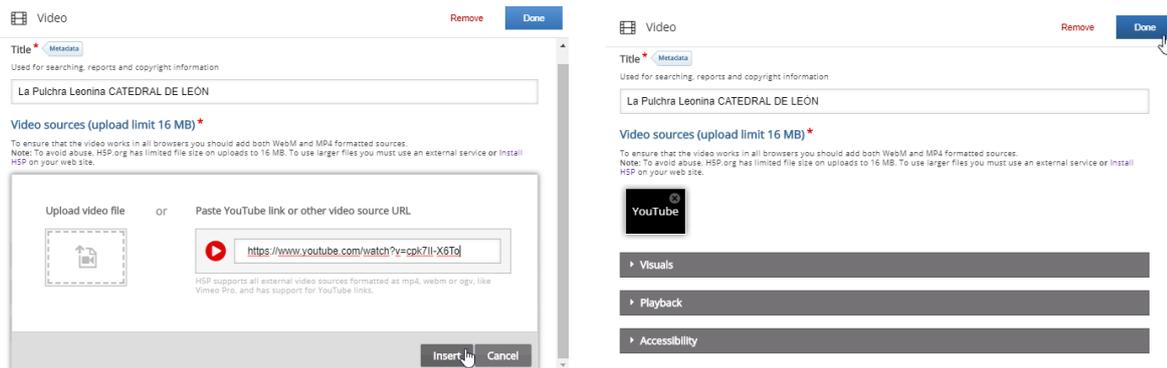


6. El botón de interacción de texto se mostrará en la mitad de la escena. Puedes arrastrarlo para posicionarlo donde quieras.

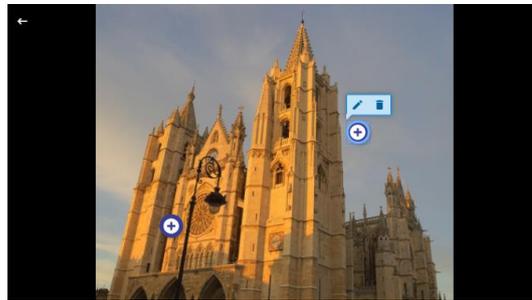


7. En segundo lugar, añadiremos un vídeo. Clic en el icono **Video** del menú superior. Aparecerá un cuadro de diálogo. Añade un título y la fuente de donde has obtenido el vídeo (en mi caso <https://www.youtube.com/watch?v=cpk7II-X6To>). Clic en **Insert** y, por último, clic en **Done**.





8. El botón de interacción del vídeo se mostrará en la escena. Arrástralo y colócalo donde desees.



Finalmente, añadiremos una imagen.

9. Clic en el icono **Image** del menú superior y añade la imagen como lo hemos hecho anteriormente. No olvides introducir la licencia haciendo clic sobre el botón **Metadata** y rellenando los campos.



Metadata (sharing and licensing info)
Fill in the fields below **Save metadata**

Title *
Rosetón de la Catedral de León

License * Attribution-ShareAlike (CC BY-SA) **License Version** 4.0 International

Years (from) **Years (to)** **Source**

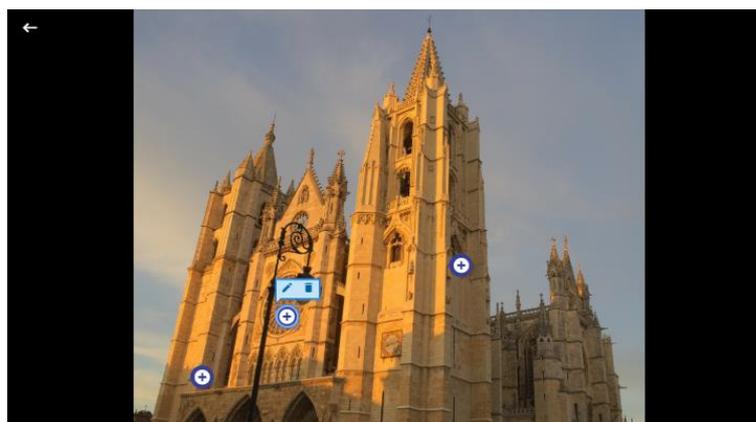
Author's name **Author's role *** Author **Save author**

License Extras
Any additional information about the license

▸ Changelog

▸ Additional information

10. Clic en **Done**. Tú has añadido tu tercera interacción a la escena. Arrastra y coloca el botón donde lo desees.

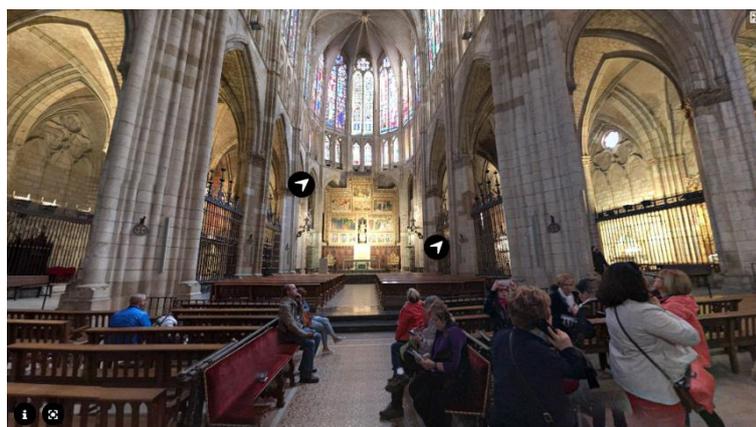
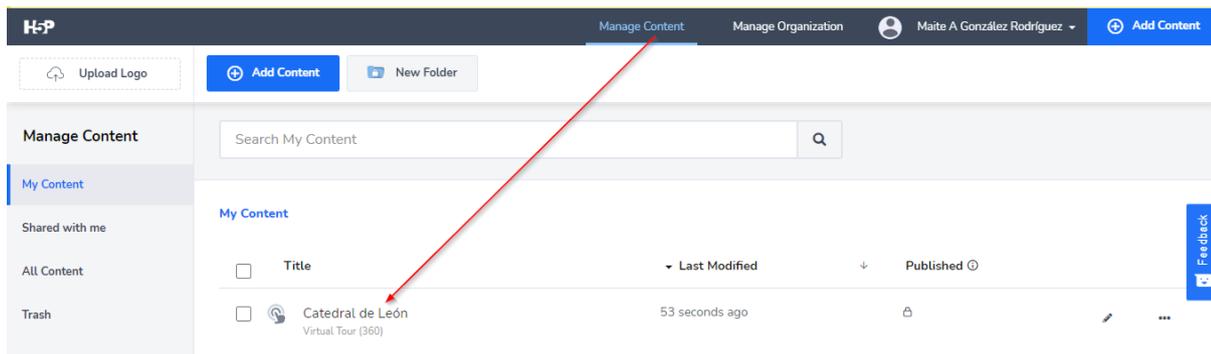


Ya tienes tu contenido Virtual Tour 360 acabado. No olvides guardar todos los cambios realizados haciendo clic en **Save**, en la parte inferior izquierda de la pantalla (o superior derecha).



Podrás visualizar el resultado final, si vas a **Manage Content** en el menú superior y haces clic sobre el contenido creado.



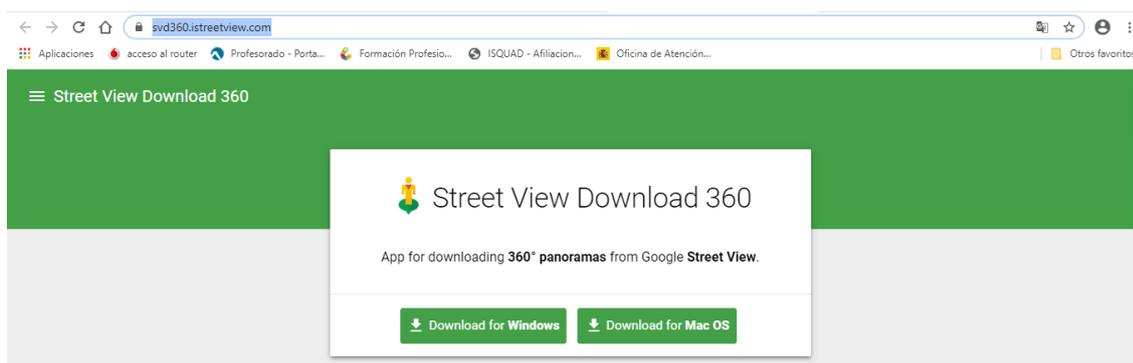


4 STREET VIEW DOWNLOAD 360

<https://svd360.istreetview.com/>

Street View Download 360 es una aplicación que sirve para descargar imágenes panorámicas 360 desde Google Street View.

1. Lo primero que debes hacer es descargar la aplicación desde la página oficial.

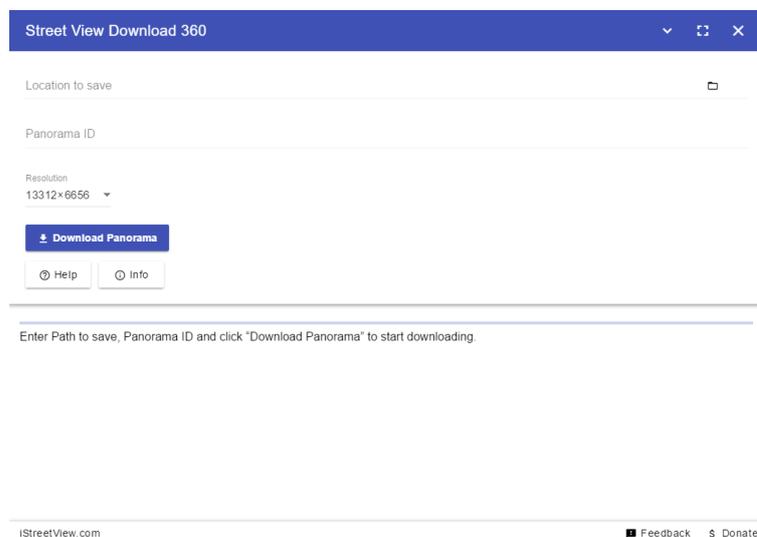
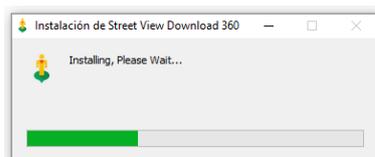


2. Realiza una descarga directa si no quieres guardar el fichero ejecutable en una cuenta de Dropbox.

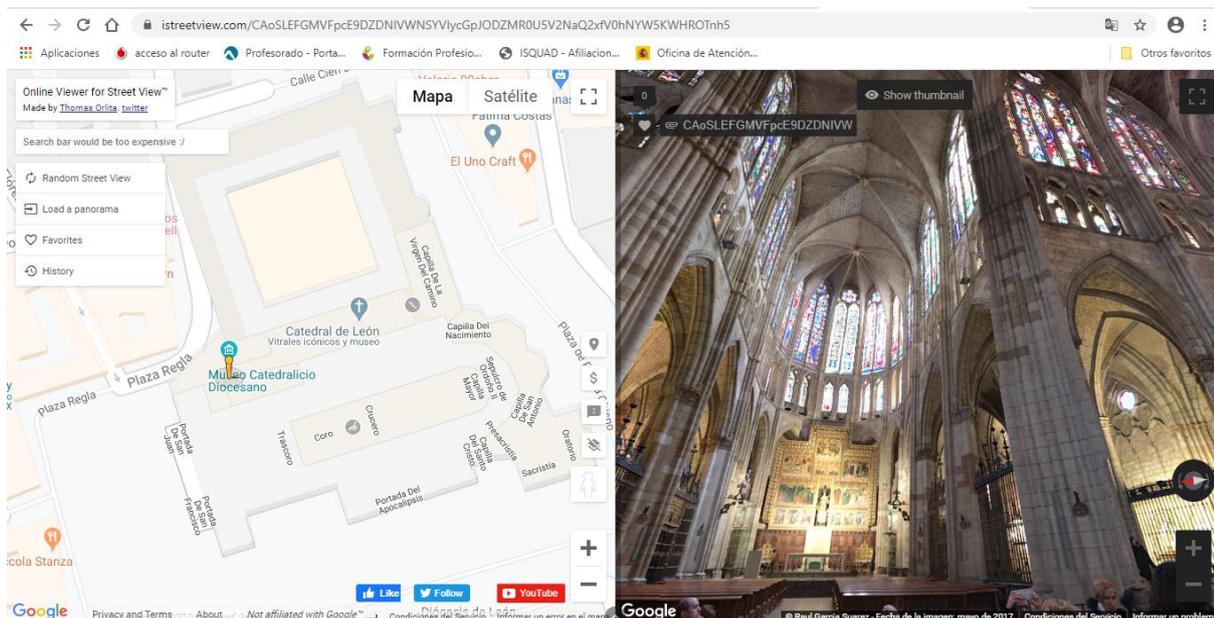


3. Haz clic en **Continuar para descargar**.

4. Una vez que se ha descargado la aplicación, ejecútala haciendo doble clic sobre el fichero ejecutable para que comience su instalación.



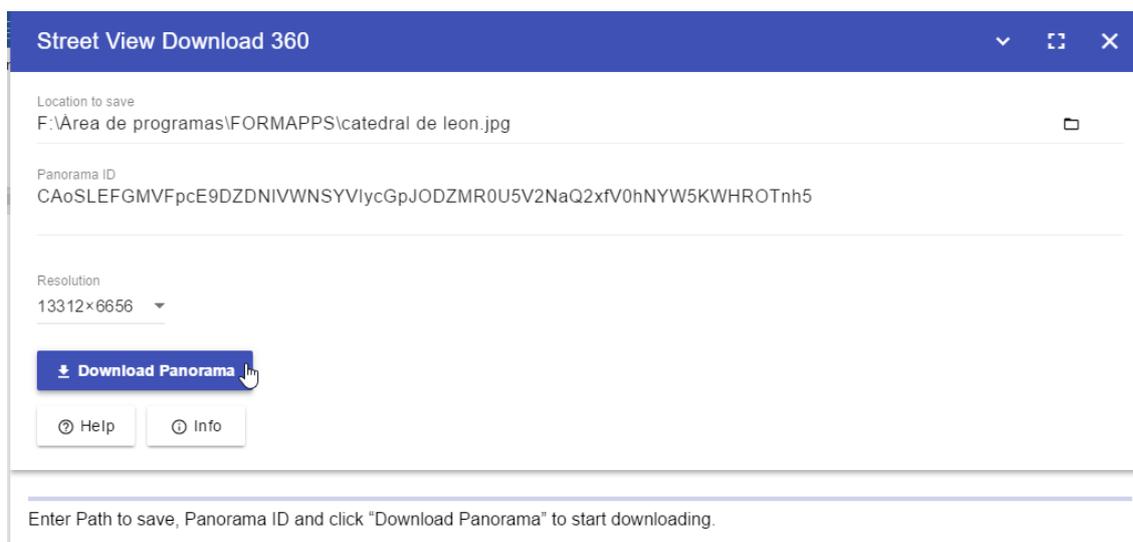
- Una vez instalado, vete a <https://istreetview.com/> y encuentra la vista panorámica que deseas descargar.



- Copia el panorama IP.



- Selecciona dónde quieres guardar la imagen y pon un nombre, pega el panorama ID, elige una resolución para la imagen 360 y haz clic en **Download Panorama**.
Los formatos en los que puedes guardar la imagen son PNG y JPG.
Ten en cuenta que cuanto mayor sea la resolución elegida, más espacio ocupará la imagen en nuestro dispositivo.



- Ya tienes guardada la imagen 360 en tu ordenador (o dispositivo móvil).

Street View Download 360



[1/1] Download completed

Select image to preview

catedral de leon.jpg



Filename

catedral de leon.jpg

Filetype

JPG

URL

F:\Área de programas\FORMAPP
S\catedral de leon.jpg

Resolution

13312x6656

Zoom level

5

Panorama ID

CAoSLEFGMVFPcE9DZDNIVWN
SYVlycGpJODZMR0U5V2NaQ2xf
V0hNYW5KWHROTnh5

Datetime downloaded

2020-2-29 16:16:00