

MaFEA

Overzicht van gereedschap

Fectar

MaFEA - Toekomstig onderwijs toegankelijk maken
PR2 - Succesvolle adoptie begeleiden

Waarom werd Fectar gebruikt?

Fectar wordt gebruikt omdat het in staat is om meeslepende en interactieve Augmented en Virtual Reality scènes te maken zonder enige programmering. De gebruiker kan gebruik maken van een bibliotheek met gratis 3D-content en basissjablonen. Ze kunnen een les bouwen, een winkel, een speurtocht, alles wat je maar kunt bedenken. AR en VR zijn slechts één klik verwijderd. Na het bestuderen van verschillende VR- en XR-tools lijkt Fectar de handigste toepassing voor leerkrachten om te gebruiken.

Het platform is iteratief en veel van de nieuwe functies zijn gebaseerd op de feedback die ze krijgen van hun meer dan 500K maandelijkse actieve gebruikers (we hebben tot nu toe meer dan vijf miljoen

downloads gehad). Het is ontwikkeld voor de mensen die AR-ervaringen creëren - jij en je team - de organisaties die ze van energie voorzien en de ROI die ze nastreven.

Welke hulpmiddelen worden gebruikt met Fectar?



Met Fectar kun je een softwarecombinatie van:

- FectarStudio voor het maken van ruimtes;
- Fectar-toepassing op geselecteerd apparaat voor het invoeren van Fectar-ruimtes;

Optionele software:

- Insta360 Studio app voor 360° video- en beeldbewerking;
- Scaniverse of Polycam toepassing voor het genereren van 3D-modellen;
- SketchFab voor 3D-modellen;

Verplichte hardware:

- Laptop met browser (bijv. Google Chrome/Firefox of vergelijkbaar)
- Apparaat waarop (AR/VR) ruimtes bekeken kunnen worden (bijv. smartphone met fectar app)

Optionele hardware:

- Insta360 voor het maken van 360°-video's en -afbeeldingen
- Smartphone voor 3D-scannen
- Meta Quest 2 / Pico Neo 4
- Microsoft HoloLens 2

Links voor zelfstudie

- YouTube-handleiding: Hoe je Fectar kunt gaan gebruiken.
- Fectar-website: Hoe maak je een (VR/AR-ruimte)
- Fectar-website: Forum voor diepgaande vragen

Lessenplan links