



## Sekcja TECHNOLOGIE

Sekcja TECHNOLOGIE prezentuje aplikacje mobilne wykorzystujące nowe technologie, takie jak rozszerzona rzeczywistość i wirtualna rzeczywistość oraz ciekawe przykłady ich zastosowania w promocji kultury, w sztuce i edukacji. W sekcji tej pokazujemy także aplikacje na gogle VR.

	Nazwa aplikacji	Opis, inspiracje, pomysły na wykorzystanie aplikacji
<b>ROZSZERZONA RZECZYWISTOŚĆ NA SMARTFONIE I TABLECIE</b>		
1	<b>Amazing Space Journey</b>	Układ słoneczny widoczny w trójwymiarze w technologii rozszerzonej rzeczywistości. Może zainteresować samodzielny odkrywaniem tajemnic wszechświata. [TwB] [m]
2	<b>Spacecraft 3d</b>	Aplikacja stworzona przez NASA, prezentuje łaziki i sondy kosmiczne w trójwymiarze w technologii rozszerzonej rzeczywistości. Może zainteresować samodzielny odkrywaniem tajemnic wszechświata. [TwB] [m]
3	<b>Anatomy 4d</b>	Wykorzystuje technologię rozszerzonej rzeczywistości. Dzięki aplikacji można zobaczyć jak bije ludzkie serce i dokładnie obejrzeć jak zbudowane jest ludzkie ciało. [TwB] [m]
4	<b>Gniezno 3d</b>	Jedna z pierwszych polskich aplikacji z rozszerzoną rzeczywistością. Dzięki niej możemy zwiedzić Gniezno sprzed wieków. Może być interesującym narzędziem do wykorzystania na lekcji historii. Aplikacja powstała na zlecenie Muzeum Początków Państwa Polskiego. [TwB] [m]
<b>WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ NA SMARTFONIE</b>		
5	<b>Google Expeditions</b>	Podróże bliskie i dalekie z pomocą technologii wirtualnej rzeczywistości i niedrogich, kartonowych okularów. Program dla szkół Google Expeditions ma ambicję wprowadzić wirtualną rzeczywistość jako podstawę każdej lekcji w szkole. [AnA]
6	<b>The Night Cafe - Van Gogh</b>	Aplikacja ukazująca świat widziany oczami Van Gogh'a.
<b>WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ NA KOMPUTERZE (+GOOGLE VR)</b>		
7	<b>Tilt Brush</b>	Aplikacja do malowania i tworzenia obrazów trójwymiarowych w wirtualnej rzeczywistości. Używaj wielu różnorodnych pędzli w przestrzeni 3D
8	<b>Minecraft</b>	Gra pozwalająca na tworzenie dowolnych światów, również w technologii wirtualnej rzeczywistości. Z Minecraft można też korzystać bez gogli, na tablecie.

9	<b>Destinations</b>	Aplikacja pozwalająca na oglądanie modeli trójwymiarowych stworzonych ze skanów 3D z całego świata.
10	<b>Human Body Scan</b>	Oglądanie organizmu ludzkiego w przekroju i różnych warstwach.
11	<b>Solar System</b>	Oglądanie układu słonecznego w technologii wirtualnej rzeczywistości.

Wybór aplikacji mobilnych sekcji TECHNOLOGIE został przygotowany na potrzeby FAM - 1. Festiwalu Aplikacji i Gier Mobilnych dla kultury i edukacji ([www.fam.cultureshock.pl](http://www.fam.cultureshock.pl)). Organizacja: Fundacja Culture Shock. Kuratorka: Sylwia Żółkiewska, współpraca w wyborze aplikacji do sekcji TECHNOLOGIE: Grzegorz Bukowski ([www.bukowscy.pl](http://www.bukowscy.pl)). Materiał jest dostępny na licencji CC BY-NC 2.0 PL (Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 2.0 Polska). Aplikacje AR z sekcji są dostępne w iTunes, AR i VR w Google Play, VR w Windows Store.

\*AnA - dodatkowe informacje związane z aplikacją i jej zastosowaniem znajdują się w pierwszym polskim przewodniku po świecie aplikacji mobilnych pt. APPetyt na APPlikacje, który można bezpłatnie pobrać tutaj:

<https://fundacja.orange.pl/publikacje.html>

\*TwB - materiały edukacyjne i scenariusze zajęć z daną aplikacją można pobrać z bezpłatnego kursu iTunes U Tablety w Twojej Bibliotece, zrealizowanego przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego. Kurs dostępny jest tutaj:

<https://itunes.apple.com/pl/course/zrob-to-sam-tablety-w-bibliotece/id996358856>

\*m - oznacza konieczność pobrania z sieci markerów (znaczników) umożliwiających korzystanie z aplikacji. Markery są przeważnie bezpłatne, aby je znaleźć należy wpisać w wyszukiwarkę Google nazwę aplikacji i słowo 'marker'.