

QR-CODES OU RÉALITÉ AUGMENTÉE ?

On confond souvent QR-code et réalité augmentée (RA). Si les deux technologies permettent d'enrichir les documents et de prolonger numériquement la réalité, les QR-codes ne répondent pas à la définition de la réalité augmentée car ils ne permettent pas la superposition du virtuel avec le réel. Cette superposition confère à la réalité augmentée son effet *Whaoo* non négligeable, mais qui ne justifie pas à lui seul son utilisation. Dans de nombreux cas l'utilisation des QR-codes, dont la mise en œuvre est moins complexe, est amplement suffisante et garantit l'accès à l'enrichissement. QR-codes ou réalité augmentée, lequel choisir pour son projet ?



<http://mediafiches.ac-creteil.fr/spip.php?article374>

Critères de choix	Coté utilisateur / Coté créateur				Support déclencheur		Enrichissement / Cible			
	Effet <i>Whaoo</i> magique	BYOD ¹	Simplicité d'utilisation ²	Simplicité de mise en œuvre ³	Modification impossible ⁴	Objet 3D ⁵	Lien internet ⁶	Texte court ⁷	Animation interaction ⁸	Contextualisé par le réel ⁹
RÉALITÉ AUGMENTÉE (Aurasma)	● ●				● ●	●			●	● ●
QR-CODES		● ●	● ●	●			●	● ●		

(1) Pratiquer le BYOD engendre des difficultés liées à la diversité du matériel, principalement dans le cadre de la réalité augmentée. (2) Les applications de lecture de QR-codes sont simples et ne nécessitent pas la création d'un compte. (3) Coté créateur, faire une Aura est plus complexe que créer un QR-code. (4) En cas d'impossibilité d'ajouter un QR-code à l'élément déclencheur, il faudra utiliser la réalité augmentée. (5) Les objets réels en 3D peuvent déclencher la réalité augmentée. (6) Un QR-code peut renvoyer un lien internet, cependant Aurasma Studio permet d'intégrer des liens dans les Auras. (7) Le décodage d'un QR-code peut afficher une chaîne alphanumérique sans nécessité de wifi. (8) Avec Aurasma Studio on peut programmer le lancement d'une animation, programmer l'affichage de plusieurs éléments, voire définir des actions sur ces derniers. (9) La réalité augmentée prend tout son sens si l'élément virtuel doit être contextualisé par le réel. C'est le cas par exemple d'un schéma qui viendrait expliciter en surimpression une photographie, d'un corrigé qui s'afficherait en transparence sur le travail réalisé par les élèves...