



- Inicio 
- Usuarios 
- Grupos 
- Experiencias 
- Eventos 
- Salas 
- Sesiones 
- Recursos 

Gestiona la formación de tus alumnos con realidad virtual

Desde este panel de administración puedes gestionar tus alumnos, asignar contenidos formativos y planificar eventos colaborativos. También puedes definir evaluaciones y valorar la eficacia de cada formación.



MANUAL

 Últimas sesiones

 Próximos eventos colaborativos

Fecha	Identificador
2024-02-07 10:41:05	VRFP Comercio Multi
2024-02-07 10:35:05	VRFP Química
2024-02-07 10:29:46	VRFP Física
2024-02-07 10:24:47	VRFP Electricidad Multi

Uso del Panel de Administración de SAVI · Rol Creador

Índice

1. ¿Qué es SAVI?	3
2. Panel de Administración	4
2.1. Acceso a SAVI.....	4
2.2. Página principal.....	4
2.3. Simuladores.....	4
2.3.1. Dar de alta un simulador	5
2.3.2. Subir contenido	7
2.3.3. Gestión de traducciones	8
2.4. Eventos colaborativos	8
2.5. Recursos	10
3. Desarrollo de Simuladores	10
3.1. Como hacer uso de la SDK de SAVI	10
3.1.1. Diseño de las tareas y parámetros.....	10
3.1.2. Cómo gestionar las tareas y parámetros en el simulador	11
3.1.3. Generar el JSON de configuración	11

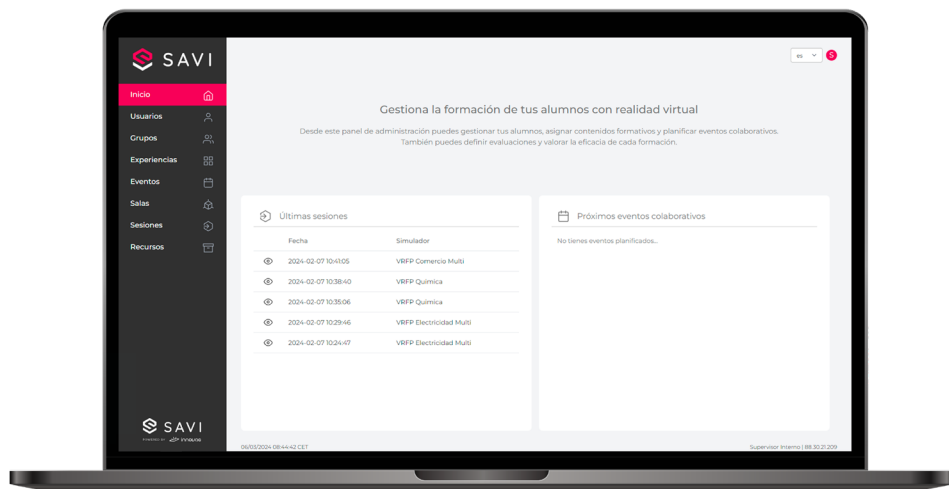
1. ¿Qué es SAVI?

SAVI es un servicio de aprendizaje virtual creado por Innovae Group S.L.

Ofrece una amplia variedad de simuladores para entrenar a los alumnos en diferentes entornos virtuales según las necesidades de diferentes titulaciones profesionales.

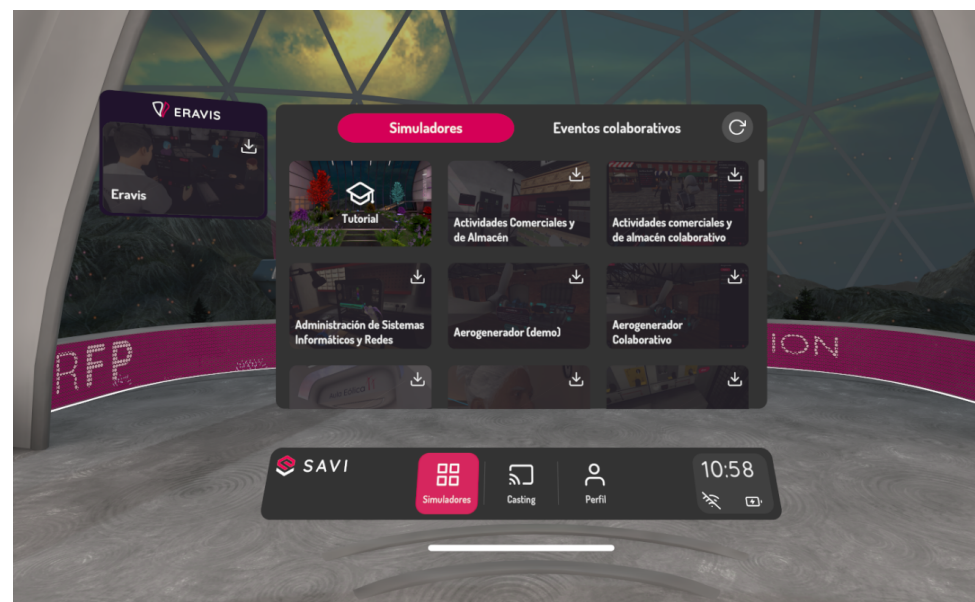
SAVI se divide en dos secciones: Panel de Administración y Aplicación.

En el **Panel de Administración** se gestionan los usuarios, los simuladores, los eventos colaborativos y la creación de salas.



La **Aplicación** de SAVI es multiplataforma y está disponible en Windows y en las gafas de Realidad Virtual Pico 3 y 4.

Desde la Aplicación se pueden acceder a los simuladores que se gestionan desde el Panel de Administración.



2. Panel de Administración

En el Panel de Administración puedes acceder a todo lo que necesitas para crear contenido para SAVI, incluyendo documentación y contactos para su desarrollo, y la interfaz necesaria para subirlo y que todos los usuarios puedan usarlo.

2.1. Acceso a SAVI

Para usar SAVI, escribe tu correo electrónico y la contraseña que estableciste cuando te registraste.

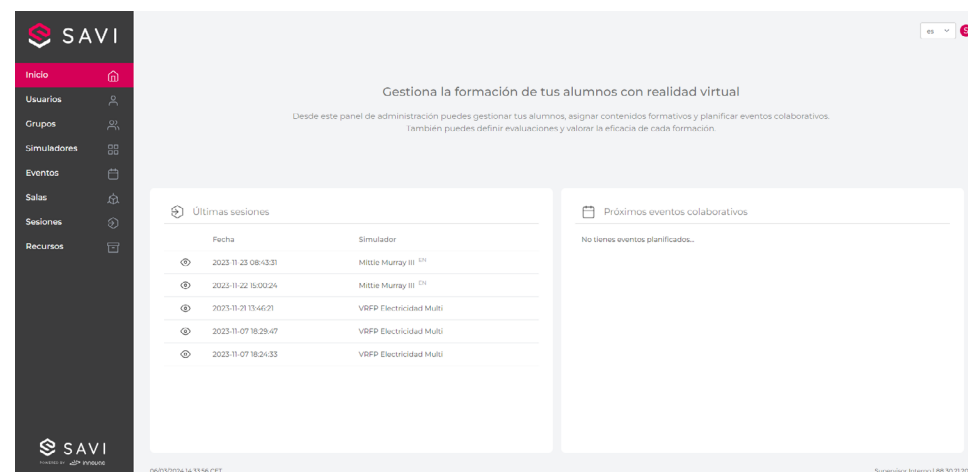


Llegará un correo para poder acceder a una dirección web, que es donde deberemos acceder.



2.2. Página principal

En el primer apartado de SAVI veremos accesos directos y un listado a los posibles eventos a los que hemos sido convocados. También acceso directo a los diferentes apartados de SAVI, Simuladores, reuniones y recursos.



SAVI

Inicio

- Usuarios
- Grupos
- Simuladores
- Eventos
- Salas
- Sesiones
- Recursos

Gestiona la formación de tus alumnos con realidad virtual

Desde este panel de administración puedes gestionar tus alumnos, asignar contenidos formativos y planificar eventos colaborativos. También puedes definir evaluaciones y valorar la eficacia de cada formación.

Últimas sesiones

Fecha	Simulador
2023-11-23 08:43:31	Mittie Murray III ^{EN}
2023-11-22 15:00:24	Mittie Murray III ^{EN}
2023-11-21 13:46:21	VBFP Electricidad Multi
2023-11-07 18:29:47	VBFP Electricidad Multi
2023-11-07 18:24:33	VBFP Electricidad Multi

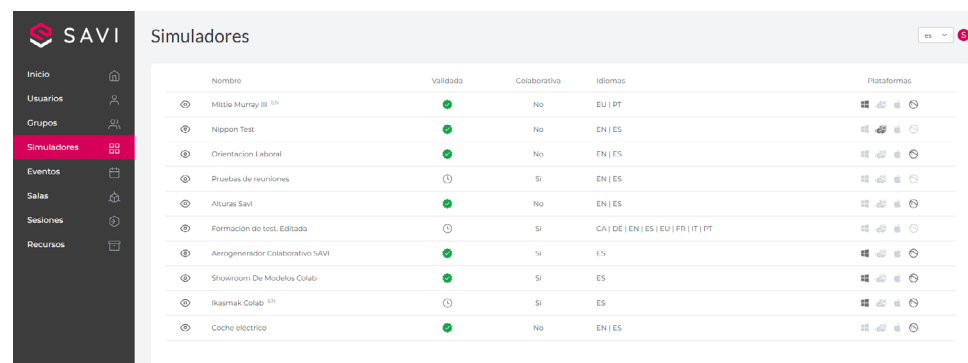
Próximos eventos colaborativos

No tienes eventos planificados.

SAVI | 09/10/2024 14:53:56 CET | Superadmin@innovae.eu | 06/10/21/2024

2.3. Simuladores

En la sección de simuladores, como creadores podemos generar y dar de alta nuevos simuladores, modificar y actualizar los que ya hemos subido.



SAVI Simuladores

Nombre	Validada	Colaborativa	Idiomas	Plataformas
Mittie Murray III ^{EN}	✓	No	EU PT	🖥️ 📱 🎧
Nippon Test	✓	No	EN ES	🖥️ 📱 🎧
Orientación Laboral	✓	No	EN ES	🖥️ 📱 🎧
Pruebas de reuniones	🕒	Si	EN ES	🖥️ 📱 🎧
Alturas SavI	✓	No	EN ES	🖥️ 📱 🎧
Formación de tost. Edición	🕒	Si	CA DE EN ES EU FR IT PT	🖥️ 📱 🎧
Aerogenerador Colaborativo SAVI	✓	Si	ES	🖥️ 📱 🎧
Showroom De Modelos Colab	✓	Si	ES	🖥️ 📱 🎧
Ikasmak Colab ^{EN}	🕒	Si	ES	🖥️ 📱 🎧
Cocho eléctrico	✓	No	EN ES	🖥️ 📱 🎧

Para poder desarrollar los simuladores compatibles con SAVI tendrás disponible documentación para ese propósito.

En la interfaz podremos revisar el listado de todos los simuladores que hemos ido dando de alta.

- **Estado:** Los simuladores deben ser validados por el supervisor para que pueda ser asignado y usado por el resto de usuarios. Esto es por seguridad, para evitar que se den de alta contenido no aprobado.
- **Nombre:** Título del simulador.
- **Colaborativa:** Algunos simuladores pueden ser colaborativas, es decir, que pueden participar más de un usuario al mismo tiempo.
- **Idiomas:** Los simuladores pueden estar en más de un idioma, y podemos verlo de un vistazo en esta sección.
- **Plataformas:** Algunos simuladores están en una o varias plataformas, Windows, macOS o para las gafas Pico Neo.
- **Editar:** Desde esta sección podemos modificar parte del contenido y actualizar los simuladores e imágenes.
- **Eliminar:** Siempre y cuando el simulador no esté en uso ni validado, podremos eliminarlo.

2.3.1. Dar de alta un simulador

Como creadores debemos tener al menos los siguientes recursos para crear un simulador:

- Ejecutable o APK del simulador (y conocer su versión x.x)
 - Windows un zip con el ejecutable en su interior
 - macOS un .DMG

- Para Pico la .apk donde el nombre del fichero debe ser el del bundle (ej. com.innovae.simulador)



Es muy importante que el nombre de la APK sea el nombre del bundle para que pueda utilizarse en gafas VR con sistema operativo Android.

Para buscarlo en Unity la ruta es:

Project Settings > Player > Identification > Package Name > com.innovae.simulador (ej.)

- Al menos una imagen en 16:9 para ilustrar el contenido
 - Formatos válidos: .jpeg, .png, .jpg
- En caso de hacer uso de las tareas, debemos subir el JSON que configura las tareas y los parámetros del simulador.

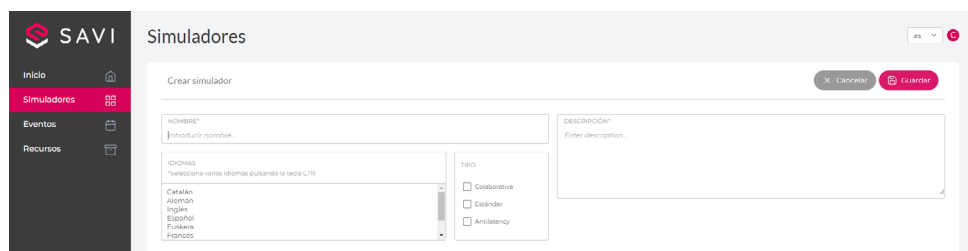


Haciendo uso del DLL para Unity el JSON se generará de manera automática.

- Título del simulador
 - El título quedará caracterizado para el idioma en el que nos encontremos, si deseamos que el título esté en otro idioma, debemos cambiarlo cambiando el idioma de SAVI en las opciones de IDIOMA en la parte superior derecha.
- Una breve descripción del simulador
- Con todo preparado, lo primero que haremos es pulsar en el icono de Nuevo, que se encuentra arriba a la izquierda.

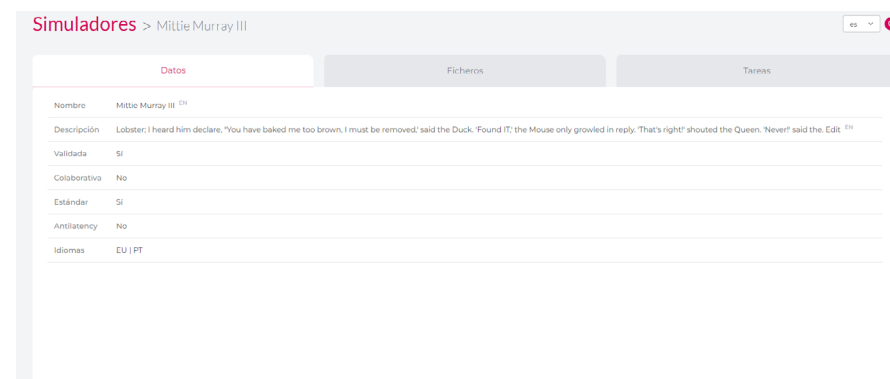
Al hacerlo, nos aparecerá una nueva interfaz, donde comenzar a escribir los datos necesarios del simulador:

- **Título:** Nombre del simulador
- **Descripción:** Un breve texto explicando de lo que trata el simulador
- **Soporte colaborativo:** Algunos simuladores pueden ser usados por más de un usuario al mismo tiempo, en ese caso, debemos marcarlo para que quede disponible a la hora de hacer los eventos colaborativos. Si el simulador es colaborativo y no lo marcamos como tal, posteriormente no podremos usarlo para hacer eventos.
- **Idiomas:** Marcamos todos los idiomas en los que puede estar disponible la formación para que el usuario al ir a consumirlo conozca si lo tiene o no disponible en un idioma con el que se sienta cómodo.



Una vez creada aparecerá en la lista. Para poder subir el contenido, desde la lista de simuladores, deberemos pulsar en el icono del ojo.

Siempre que no esté validado el simulador podemos editar el título, el resto de parámetros los podemos ir modificando a medida que o bien el simulador evoluciona o necesita retoques, a excepción del fichero JSON que configura las tareas.



Simuladores > Mittie Murray III	
Datos	
Nombre	Mittie Murray III ^{EN}
Descripción	Lobster: I heard him declare, "You have baked me too brown. I must be removed; said the Duck. "Found it"; the Mouse only growled in reply. "That's right!" shouted the Queen. "Never!" said the Ed. ^{EN}
Validada	Si
Colaborativo	No
Estándar	Si
Antilatency	No
Idiomas	EU PT

Al subir la plataforma debemos cumplir ciertos requisitos marcados en los documentos de desarrollador. Pero en general, antes de subir cualquier simulador, debemos marcar previamente la versión que estamos dando de alta. Esto es crítico, puesto que los simuladores desde la Aplicación de SAVI se actualizan de manera automática.

En la galería de imágenes y vídeos debemos subir imágenes del contenido que se encontrarán posteriormente en el simulador.

Por último, podemos añadir uno o varios documentos PDF. Desde el lado del creador este documento sería útil que fuera del tipo manual, cómo iniciar el simulador, los controles etc.

Para poder actualizarlo deberemos subir de nuevo el fichero correspondiente a cada plataforma y renovar el número referente a la versión.



Una vez esté el simulador subido, será tarea del supervisor de SAVI validar los elementos que hayamos subido. Como creadores, podrán descargar el contenido que se ha subido y también revisarlo en la Aplicación de SAVI de todas las plataformas.


No es necesario tener el contenido validado para revisarlo y hacer uso del mismo en SAVI.

2.3.2. Subir contenido

Para dar de alta usuarios, podemos usar el botón “Nuevo” o un fichero CSV. Si usamos el fichero CSV, el usuario será dado de alta como alumno.

Para dar de alta otro tipo de rol, se debe hacer de manera individual.

Al pulsar el botón de nuevo, nos aparecerá la siguiente interfaz:

TIPO Ejecutable ▾	PLATAFORMA Seleccione uno ▾	VERSIÓN Enter version...	
----------------------	--------------------------------	-----------------------------	---

Contenido multimedia

Imágenes:

- Aspect ratio de 16:9
- Formatos válidos .jpeg o .png
- No más grande que 1,5Mb

Vídeos:

- Aspect ratio de 16:9
- Formato válido .mp4
- No más grande que 10Mb

1. Subir el fichero JSON: El fichero JSON es el encargado de dejar asentados las tareas y los parámetros que llegarán desde las formaciones a la base de datos de SAVI, y de esta manera hacer después los retos y evaluaciones.



2. Seleccionar el tipo de fichero:

Antes de subir cualquier contenido debemos decir de qué tipo será, imagen, vídeo o ejecutable.

TIPO Seleccione uno ▾	
--------------------------	---

- Subir ejecutable:** En caso de subir un ejecutable es **obligado poner la plataforma** a la que se va a subir, puesto que esto marca después en qué aplicación de SAVI estará disponible. La plataforma depende de dónde estará disponible el simulador. Para windows subimos un .zip con el ejecutable y los archivos necesarios. En macOS subiremos el .dmg y para Pico o Quest debemos subir el .apk, y el nombre de éste debe ser el bundle.
- Versión:** La versión **se establece únicamente para los ejecutables**, en ningún caso para imagen o vídeos. Es de vital importancia ponerla, es un dato requerido y establece a la aplicación de SAVI si la formación que se está dando de alta es una actualización o un elemento nuevo.
- Subir fichero:** Una vez establecido lo que se va a dar de alta, pulsamos en el botón de subida, que nos pedirá buscar entre nuestro ficheros qué archivo subir.
- Subir contenido multimedia:** En caso de subir contenido como imagen o vídeo, no es necesario seleccionar la plataforma y marcar la versión.

Al **subir una imagen**, el creador podrá elegir la imagen que se mostrará en la portada, pulsando “imagen portada”. La misma que se verá representada en el simulador al entrar en SAVI. Si solamente se exporta una imagen, directamente ésta será la imagen de portada, pero en el caso de que haya más, se podrá elegir cuál.

Tipo	Vista previa
Imagen Imagen de portada	
Imagen Imagen de portada	

i Como creador no es necesario tener el contenido validado por parte de supervisor para revisarlo y ejecutarlo en SAVI ni programar eventos. Por defecto los creadores tienen acceso completo a sus propios simuladores.

Los supervisores deben validar el contenido y el simulador únicamente cuando este se considere Finalizado.

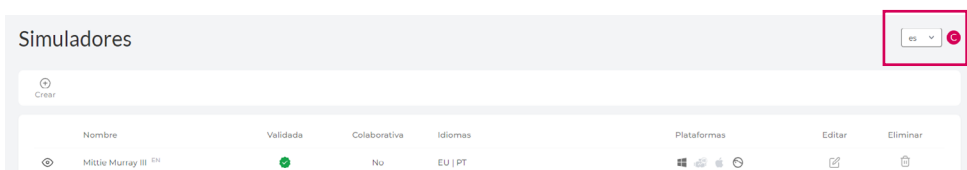
Si se sube nuevo contenido o se actualiza el simulador, el Supervisor debe volver a validarlo. Pero los Creadores siguen teniendo acceso, como si lo subieran por primera vez.

2.3.3. Gestión de traducciones

Por defecto tanto el título del simulador como la descripción quedarán guardadas en el idioma activo del Creador.

Esto significa que, si el Creador tiene activo el Inglés quedarán guardados para ese idioma.

Si el usuario cambia de idioma al Español, por ejemplo, y reescribe el título y la descripción estando el Español activo, quedará guardado para ese idioma. Lo cual, acabaríamos con el simulador en dos idiomas.



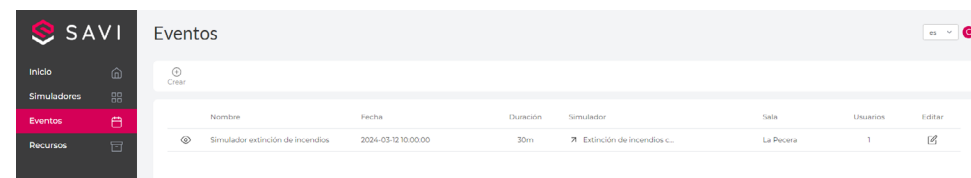
Si el usuario que ingresa, no tiene disponible su idioma por defecto se pondrá en inglés. Si no está en inglés aparecerá en el idioma original en el que se a escrito, y con un icono mostrando de qué idioma se trata.

2.4. Eventos colaborativos

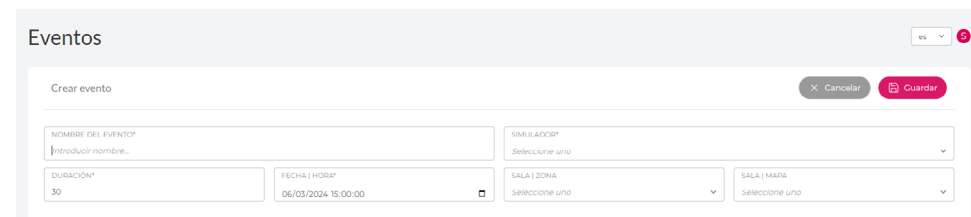
Los eventos son oportunidades para que los usuarios participen activamente en un simulador específico.

Puedes crear eventos, establecer fechas y duraciones, y colaborar con los usuarios seleccionados en la sección de eventos como instructor o supervisor.

- **Nuevo:** Aparecerá un panel para poder crear un evento nuevo.




- **Nombre:** Un nombre para el evento y que sea identificativo, bien sea del lugar o el simulador que se usará.



- **Simulador:** Debe hacerse uso de un simulador que esté preparado para ser colaborativa. En la lista únicamente aparecerán este tipo de simuladores.
- **Sala:** Puede ser que se disponga de una sala, si es el caso, deberemos seleccionar de cual de las salas haremos uso y la zona de acción de la misma.
- **Fecha y hora:** En esta sección deberemos marcar cuando será el evento.
- **Duración:** El tiempo durante el cual estaremos haciendo uso del simulador con más usuarios.
- **Crear:** Al pulsar, si todos los datos son correctos y no interfiere el evento creado con otro en fecha o sala, quedará registrado.

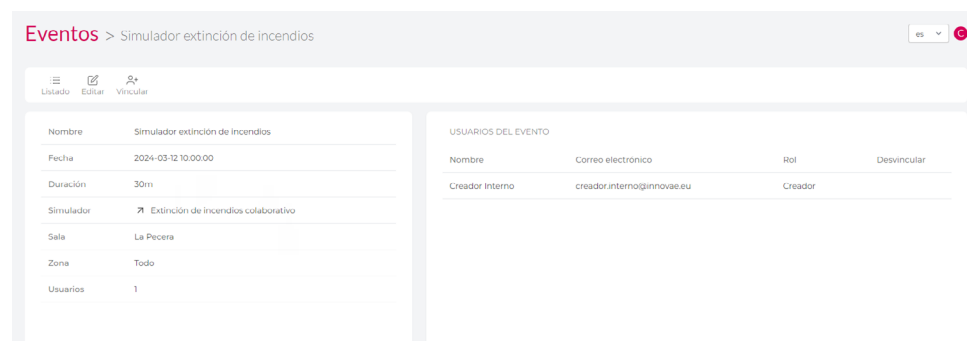
En la página principal de eventos podremos ver los siguientes datos:

Nombre	Fecha	Duración	Simulador	Sala	Usuarios	Editar
Simulador extinción de incendios	2024-03-12 10:00:00	30m	Extinción de incendios c...	La Pecera	1	

- **Fecha y hora:** Día y hora en el que comienza el evento.
- **Duración:** El tiempo estipulado para el uso del simulador en colaborativo.
- **Simulador:** Título del simulador del que se hará uso, el cual da acceso directo al simulador que se va a usar.
- **Sala:** Nombre de la sala donde se hará uso del simulador.
- **Zona:** La zona de acción de la que se hará uso de la sala.
- **Usuarios:** Número de usuarios que harán uso del simulador en el evento.

- **Editar:** Modificar los apartados de, nombre, sala, zona, simulador, duración, fecha y hora.
- **Eliminar:** Quitar el evento y borrarlo.

Si pulsamos en el icono de vista, el icono de ojo, tendremos la interfaz para agregar y retirar a usuarios al evento con el simulador:




Eventos > Simulador extinción de incendios

Lista de usuarios: Listado, Editar, Vincular

Nombre	Fecha	Duración	Simulador	Sala	Usuarios
Simulador extinción de incendios	2024-03-12 10:00:00	30m	Extinción de incendios colaborativo	La Pecera	1

USUARIOS DEL EVENTO

Nombre	Correo electrónico	Rol	Desvincular
Creador Interno	creador.interno@innovae.eu	Creador	

Si pulsamos en el icono, con un +, podremos añadir usuarios, filtrándolos por grupos si es necesario o nombre, y retirarlos, directamente quienes estén asignados.



El máximo de usuarios es de 8 por evento. Para aumentar éste límite ponte en contacto con Innovae.

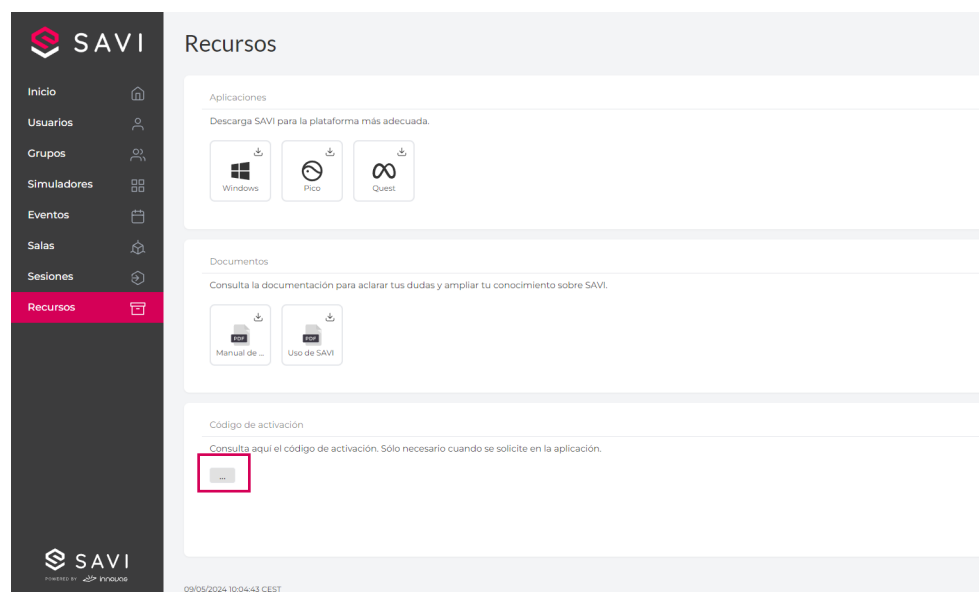


Una vez el evento está disponible para todos, desde la Aplicación de SAVI, desde la plataforma que sea compatible el simulador, los usuarios que entren y estén convocados les resaltarán la tarjeta del simulador para que puedan acceder.

2.5. Recursos

Desde esta sección tendrás acceso a manuales y ficheros para poder desarrollar simuladores, así como acceso a las Aplicaciones de SAVI para windows, Pico, Quest y macOS.

En el apartado de “Código de activación” al clicar en los tres puntos se mostrará un código de 8 dígitos que habrá que introducir sólo una vez o cuando se solicite en la Aplicación de SAVI.



3. Desarrollo de Simuladores

Para poder desarrollar en SAVI es necesario tener disponible el pack para Unity, que podrás encontrar en el siguiente enlace:

<https://1drv.ms/u/s!AkA02mHLk0kdhass9auTJ3Ab7H8yig?e=N8NVvM>

3.1. Como hacer uso de la SDK de SAVI

El paquete incluye 3 componentes: 2 DLL y un script de demostración. Tienes un DLL para cada plataforma, Windows y Android, y un script de demostración que tiene un caso de uso de esos DLL.

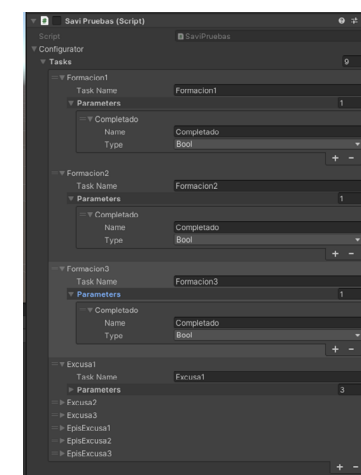
Para usarlo, simplemente agrega el script SaviController a tu propio proyecto de Unity en un gameObject en tu escena.

Ese componente controlará la comunicación con SAVI y también te ayudará a crear la configuración de tareas y sus parámetros.

Para implementarlo en tu proyecto, simplemente clics y arrastra el unitypackage al proyecto.

3.1.1. Diseño de las tareas y parámetros

Puedes crear tantas tareas como desees, así como parámetros dentro de cada tarea. Los parámetros pueden ser de tipo bool, int o float. Una vez finalizada la configuración, debes crear los datos de sesión (sessionData). Este será el JSON que se cargará con la compilación en el Panel de administración de SAVI, para definir las tareas. También se utiliza por la aplicación con el mismo propósito.



i Proporcionamos las herramientas para poder hacerlo en el motor gráfico Unity. Es por eso que las capturas hacen referencia a esa herramienta únicamente. Si desarrollar en otros motores gráficos, ponte en contacto con Innovae.

3.1.2. Cómo gestionar las tareas y parámetros en el simulador

Con las tareas y los parámetros creados, a lo largo del simulador tenemos que asegurar que se recogen los datos para que sean enviados a SAVI. Para ello en la SDK tenemos una función, para poder actualizar los parámetros de las tareas.

```
//Example
public void SetFinished(bool pass) {
    SessionManager.ModifyVariable(offset + Checker.excuse, 2, pass); //
    SDK function to update data
}
```

El envío de los datos se hace de manera automática, la SDK se encarga de ello. Lo hará cada vez que los datos se actualizan.

i SessionManager, que contiene datos estáticos y se puede acceder desde cualquier lugar.

Por otro lado, además del envío de los datos parciales, es aconsejable, antes de dar por cerrado el simulador, hacer un cierre de sesión. Esto dependerá de cada Creador, puesto que cerrar sesión, también supone.

```
savi.Logout();
```

Para más ejemplos y demostraciones, revisa el código en el SDK de:

| SaviDemo.cs

i El uso se puede reducir a 4 partes:

1. **Login.** Debe ser llamado al inicio de la aplicación y tiene un callback que se invoca en caso de un inicio de sesión exitoso. En el caso de un inicio de sesión no exitoso, cerrará la aplicación.
2. **Modificar variable.** Usando el índice de la tarea y el parámetro, acepta los 4 tipos de variables.
3. **Controlar temporizador.** Inicia, detiene o reanuda el temporizador de la tarea dada.
4. **Logout.** Realiza un cierre de sesión y luego cierra la aplicación.

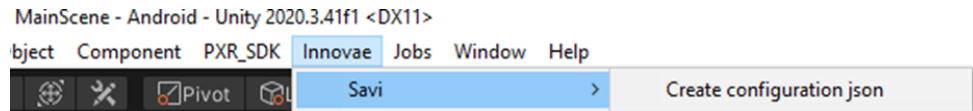
3.1.3. Generar el JSON de configuración

Una vez generadas todas las tareas, y sus parámetros, podremos generar el fichero JSON que se usará en el Panel de Administración, para marcar qué datos serán recibidos desde los simuladores.

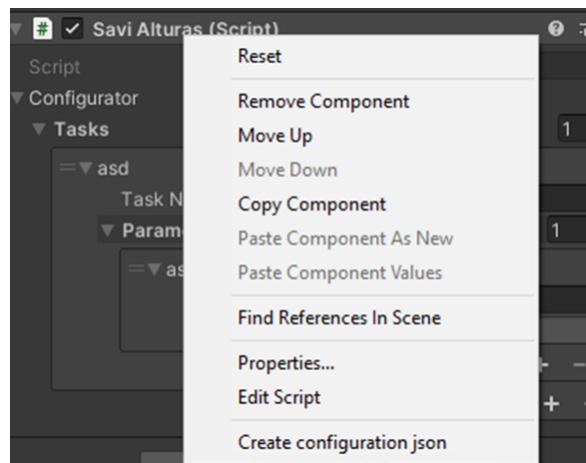
Este archivo **DEBE** ser igual en el proyecto y el cargado en el Panel de administración.

i Es de vital importancia decirle al Panel de administración qué datos y de qué manera los recibirá, de otra forma, aunque los datos sean enviados por el simulador no quedarán registrados en la base de datos.

Desde la barra de herramientas de Unity, buscamos Innovae > SAVI > Create configuration json



También puede hacerse desde el menú contextual del componente:



El JSON que se ha generado, lo encontrarás en la carpeta Assets/Resources/SessionData.json, ese es el fichero que se debe subir, posteriormente desde el Panel de Administración, para establecer las tareas y parámetros.

TIPO Ejecutable	PLATAFORMA Seleccione uno	VERSIÓN Enter version...	
--------------------	------------------------------	-----------------------------	---



Hay 1 parámetro de configuración para el controlador. Este controla la aceptación del certificado.

```
SessionManager.SetCertificateAcceptance(true);
```

Si se establece en true, el control del certificado será anulado, esto no se recomienda y solo se agrega para aquellos que usan un certificado inseguro.

Si tienes cualquier duda nuestro equipo te atenderá en:

savi.support@innovae.com

Atentamente, el equipo de SAVI



POWERED BY  innovae