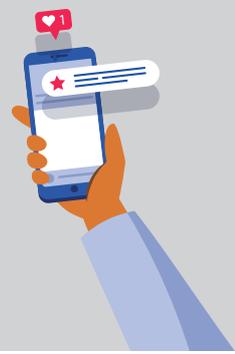


INSTRUCTIVO

INSTALACIÓN DE APLICACIÓN MÓVIL A360 (PARTE 1)

Este instructivo tiene como finalidad guiarte en la instalación de la aplicación móvil A360, la cual se utilizará para visualizar en tu smartphone las maquetas virtuales de todas las actividades de todos los módulos que utilicen este tipo de recurso digital.

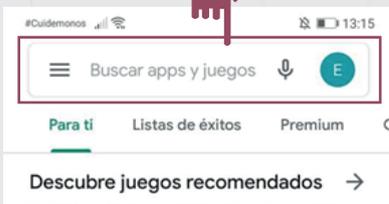


1 Verifica que tu smartphone esté conectado a una red de internet móvil o red wi-fi.

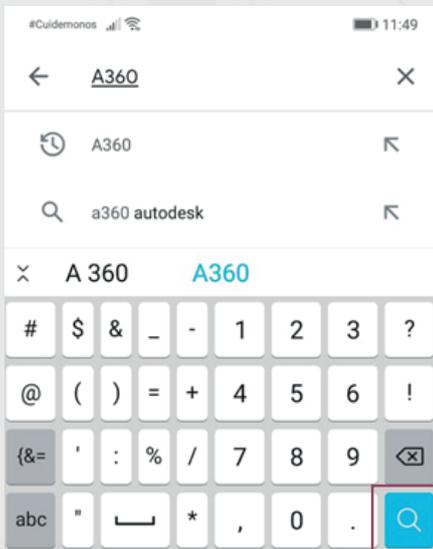


2 Accede a la Play Store de tu smartphone.

3 En la zona indicada, ingresa el nombre de la aplicación, en este caso "A360".



Una vez ingresado el nombre de la aplicación presiona el ícono indicado.

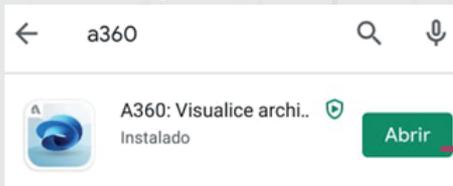


5 Para instalar la aplicación haz clic en Instalar.



Instalar

Para abrir la aplicación haz clic en Abrir.



7 Una vez que accedas a la aplicación debes iniciar sesión con tu cuenta de Autodesk, para eso haz clic en Inicio de sesión.

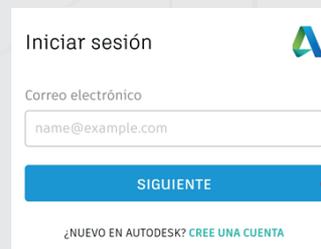
AUTODESK® A360



Bienvenido/a a A360, un espacio de trabajo centralizado para colaborar, y añadir marcas de revisión y comentarios en más de 100 formatos de archivo de diseño 2D y 3D.

INICIO DE SESIÓN

8 Ingresa tu correo electrónico asociado a tu cuenta de Autodesk y luego haz clic en siguiente.



9 Ingresa tu contraseña de tu cuenta de Autodesk y haz clic en iniciar sesión.



10 Haz clic en aceptar para que A360 pueda acceder a tus archivos almacenados en tu smartphone.

A360 puede solicitar su permiso para acceder a la cámara para capturar imágenes y al almacenamiento para acceder a fotos, contenido multimedia y archivos en el dispositivo. Permitir que A360 acceda a la cámara y el almacenamiento es opcional. Puede administrar sus permisos en Ajustes.

ACEPTAR

INSTRUCTIVO

INSTALACIÓN DE APLICACIÓN MÓVIL A360 (PARTE 2)

Este instructivo tiene como finalidad guiarte en la instalación de la aplicación móvil A360, la cual se utilizará para visualizar en tu smartphone las maquetas virtuales de todas las actividades de todos los módulos que utilicen este tipo de recurso digital.



11 Haz clic en aceptar para que A360 pueda mejorar la aplicación recopilando datos.

Análisis

Para mejorar la aplicación, recopilamos datos de uso agregados no personales sobre la aplicación. Puede desactivar esta función en Parámetros > Mejorar A360.

ACEPTAR



Con tu dedo desliza la pantalla hacia la izquierda hasta llegar al último punto de la imagen.



¡Bienvenido!

Para empezar a explorar A360, consulte nuestros diseños de ejemplo o cargue uno suyo.



13

Haz clic en EMPIECE YA.

Abra diseños desde su equipo mediante nuestro sitio web.

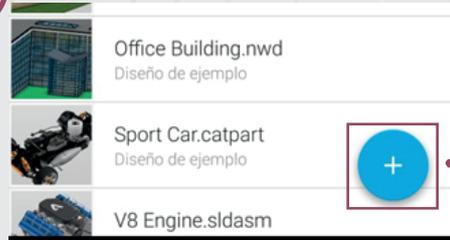
Visite autodesk360.com, inicie sesión en su cuenta y cargue los archivos.



EMPIECE YA

14

Para cargar una maqueta virtual en formato igs haz clic en el ícono +.



Luego haz clic en cargar archivo.



15

Haz clic en permitir para que A360 pueda acceder a tus archivos almacenados en tu smartphone.

16

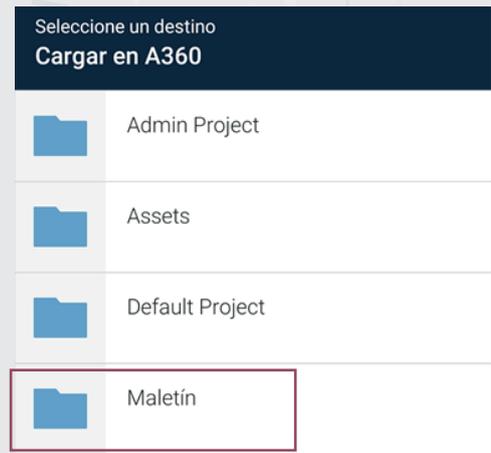
¿Permitir que A360 acceda a fotos, archivos de medios, etc. en su dispositivo?

RECHAZAR PERMITIR



Una vez elijas la maqueta virtual que desees abrir, selecciona una carpeta en donde desees almacenar ese archivo clickeando en esta, por ejemplo la carpeta Maletín.

17



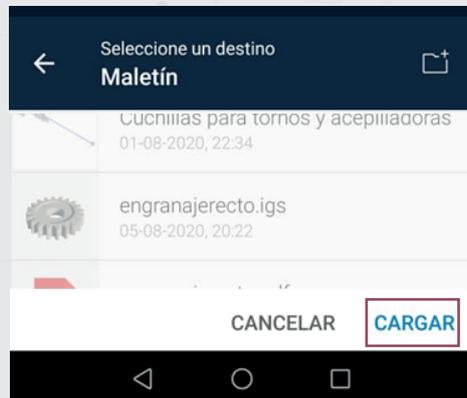
INSTRUCTIVO

INSTALACIÓN DE APLICACIÓN MÓVIL A360 (PARTE 3)

Este instructivo tiene como finalidad guiarte en la instalación de la aplicación móvil A360, la cual se utilizará para visualizar en tu smartphone las maquetas virtuales de todas las actividades de todos los módulos que utilicen este tipo de recurso digital.



18



Por último haz clic en cargar para confirmar la carpeta en donde desees almacenar tu maqueta virtual.



Con tu dedo desliza la pantalla hacia la izquierda hasta llegar al último punto de la imagen.

19

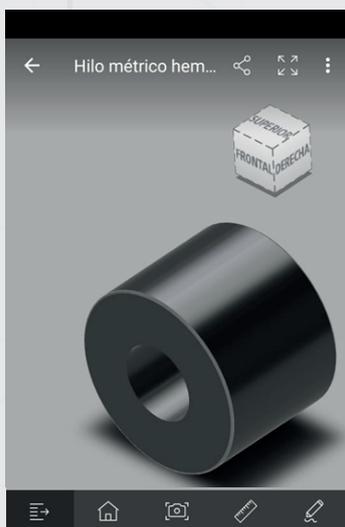
Navegación sencilla e intuitiva

Utilice gestos sencillos para aplicar el zoom y encuadrar el diseño. Pulse una pieza para seleccionarla y, a continuación, utilice una pulsación larga para aislarla u...



20

Una vez cargada la maqueta que deseas abrir, la pantalla visualizará un objeto 3D que puedes mover y rotar deslizando tu dedo sobre la pantalla, como por ejemplo la pieza que se muestra a continuación.



21

¿Pudiste efectuar las acciones?
Si aún tienes dudas, consulta con tu profesor o profesora.