

Kit docente

Todo lo que necesita para usar Camera Playground con una clase: puesta en marcha, una prueba de dispositivos para la red de su centro, tres planes de clase listos para usar, un mapa de estándares y soporte.

1. Camera Playground para clases – Guía rápida para docentes
2. Prueba de dispositivos – ¿Funcionará Camera Playground en mi aula?
3. Plan de clase 1 – Exposición: claro, oscuro y el aspecto que usted busca
4. Plan de clase 2 – Luz: suave, dura y de dónde viene
5. Plan de clase 3 – Composición: dónde colocar las cosas
6. Mapa de estándares – Camera Playground para clases
7. Soporte para docentes

Edición de octubre de 2026 · 360apps.net/camera-playground/es/escuelas/ · support@360apps.net

Las páginas del docente están en inglés: los nombres de botones y páginas se citan tal como aparecen. La app de los alumnos está en español.

Camera Playground para clases – Guía rápida para docentes

De cero a una clase haciendo fotos en unos 15 minutos. Necesita una cuenta de 360APPS (gratuita), un piloto o una licencia activa para su centro y, para los alumnos, un dispositivo que supere la [prueba de dispositivos](#).

1. Consiga un piloto o una licencia

Pida un piloto o un presupuesto con el formulario de 360apps.net/camera-playground/es/escuelas/: indíquenos su centro o curso, el número de alumnos, su franja de edad (**13+** o **adultos**) y si necesita una orden de compra. Configuramos su organización a mano y le avisamos por correo electrónico cuando esté lista. Después, inicie sesión en su cuenta de 360APPS y abra 360apps.net/classroom/.

¿Alumnos menores de 13 años? Indíquelo en el formulario: las clases con menores de 13 necesitan antes un contrato de encargado del tratamiento (RGPD art. 28) firmado por el centro.

2. Cree una clase

En 360apps.net/classroom/, rellene **New class** (nueva clase) y pulse **Create class** (crear clase). Póngale un nombre que sus alumnos reconozcan ("Foto 10B", "Curso de los lunes por la tarde"). Cada clase recibe un **código de la clase** como ABCD-2345 y un enlace 360apps.net/join/ABCD2345.

Elija cómo se unen los alumnos:

Modo de acceso	Úselo cuando	Qué hacen los alumnos
Roster (con lista; recomendado de 13 a 17 años)	quiere decidir usted los apodos	usted añade a los alumnos e imprime tarjetas; ellos escriben apodo + PIN
Open (abierta)	adultos, o para empezar rápido	los alumnos abren el enlace, escriben un apodo (nombre + inicial) y ven su PIN en pantalla
Closed (cerrada)	la clase está completa	nadie nuevo puede unirse

El acceso abierto se cierra solo a los 14 días.

Plazas: un alumno ocupa una plaza de su licencia, esté en cuantas clases tuyas esté. Si elimina a un alumno que ya ha iniciado sesión, su plaza vuelve 30 días después de su primer inicio de sesión (la lista muestra la fecha). La barra superior muestra "37 of 50 places used" (37 de 50 plazas ocupadas).

3. Añada alumnos e imprima las tarjetas de acceso

En la clase, abra **Roster** (lista de alumnos):

- **Add a student** (añadir alumno) o **Paste a list** (pegar una lista: un apodo por línea, hasta 200). Para clases de 13+ sugerimos seudónimos como "Zorro Azul 12"; puede cambiarlos. Por favor, no use nombres completos ni direcciones de correo electrónico.

- Cada alumno recibe un **PIN** (4 dígitos; 6 en clases de adultos). Puede verlo cuando quiera con un clic.
- En la pestaña **Join** (acceso), pulse **Print login cards** (imprimir tarjetas de acceso; A4, 8 por página): apodo, PIN, código de la clase y un código QR. Si lo necesita, escriba a mano el nombre real en la tarjeta: nosotros no necesitamos saberlo.

4. Los alumnos se unen

1. Los alumnos abren **360apps.net/join** y escriben el código, escanean el código QR o hacen clic en el enlace que usted compartió (en la pizarra, en Google Classroom, Teams, Moodle o por correo electrónico).
2. Escriben su apodo y su PIN (con lista) o eligen un apodo (abierto).
3. Camera Playground se abre con las lecciones de su clase primero. Sin correo electrónico y sin instalar ninguna aplicación.

Consejos para la primera lección:

- **Ordenadores o computadoras compartidos:** al terminar, los alumnos pulsan **Cerrar sesión**. Un navegador que recuerda a otro alumno muestra "Signed in as ... – not you? Switch" (sesión iniciada como... ¿no es usted? Cambiar).
- **PIN olvidado:** consúltelo en la lista de alumnos.
- **Bloqueado** tras demasiados PIN incorrectos: la lista muestra un candado; pulse **Unlock** (desbloquear).
- El primer inicio descarga las escenas 3D (vea la prueba de dispositivos): pida a los alumnos que abran la aplicación antes de la clase, o dedique los primeros cinco minutos a la carga.

5. Dirija a los alumnos a las lecciones adecuadas

Abra **Lessons** (lecciones) en la clase:

- Elija las **lecciones destacadas**: aparecen primero para sus alumnos y como columnas en su cuadro de progreso.
- Use **Copy lesson link** (copiar enlace de la lección; abre esa lección directamente) o un enlace de misión, o el botón **Share to Google Classroom** (compartir en Google Classroom).
- Planes listos de 45–60 minutos: **Exposición**, **Luz**, **Composición**.

6. Lea el cuadro de progreso

Progress (progreso) muestra alumnos × lecciones:

- ✓ lección completada (con la fecha al pasar el cursor),
- un **porcentaje** con la mejor puntuación de misión frente a Rio, el rival,
- **examen**: mejor puntuación y aprobado / no aprobado,
- columna de **certificado** cuando los certificados están activados.

Filtre por recorrido (en la página del docente aparecen en inglés: **Exposure**, **Light**, **Composition**...) o por sus lecciones destacadas. Úselo al empezar la clase para ver quién necesita ayuda, y al final para ver quién ha terminado.

7. Exporte a su libro de notas

En **Progress**, pulse **Export gradebook (CSV)** (exportar libro de notas). Obtiene una fila por alumno: apodo, lecciones hechas, % del curso, cada lección destacada (fecha de realización / mejor misión), media de misiones, mejor examen y aprobado, código del certificado y última conexión. Se abre en Excel, Google Sheets o Numbers;

pegue las columnas que necesite en el libro de notas de su centro.

8. Certificados

En los **Settings** (ajustes) de la clase, active **Certificates** (certificados). Un alumno que aprueba el examen final ("Examen final: cuatro encargos de clientes") puede escribir el nombre que quiere imprimir e imprimir el certificado. En las clases de 13+ los certificados solo se pueden imprimir; en las clases de adultos también tienen una página de verificación. Los planes para centros muestran el nombre y el logotipo de su organización en el certificado.

9. Al final del curso

- **Archive** (archivar) oculta una clase; **Delete** (eliminar, con confirmación escrita) borra a sus alumnos de una vez.
- Si su licencia termina, los alumnos ya no pueden iniciar sesión, pero usted aún puede ver el progreso y exportar durante 90 días. Después se eliminan los datos. Le avisamos por correo electrónico 30 y 7 días antes.

Preguntas: vea [Soporte para docentes](#) · support@360apps.net

Prueba de dispositivos – ¿Funcionará Camera Playground en mi aula?

Haga esta prueba **una vez, unos días antes de la primera clase**, en un dispositivo de cada tipo que usarán sus alumnos y en la **red del centro**. Lleva unos 10 minutos.

1. Qué necesita Camera Playground

Requisito	Detalle
Navegador con WebGL 2	Chrome, Edge o Firefox actuales, o Safari 16.4 o posterior (iPadOS/macOS). Aceleración por hardware (gráfica) activada.
Internet	unos 10–40 MB en la primera visita (≈ 13 MB en un teléfono o una tableta, ≈ 37 MB en un portátil, donde el parque fotográfico se carga en segundo plano); algo más a medida que los alumnos abren otras escenas y libros de lecciones. Después los archivos quedan en caché, así que las visitas siguientes cargan mucho menos.
Almacenamiento	el navegador debe permitir el almacenamiento del sitio (IndexedDB): las fotos y los ajustes se guardan en el navegador. El modo invitado o la opción "borrar al salir" los elimina.
Pantalla	los portátiles y los ordenadores o computadoras de escritorio funcionan mejor. Los teléfonos y las tabletas reciben un diseño simplificado.
Acceso a la red	360apps.net (todas las páginas de los alumnos, la aplicación y sus archivos vienen de este único dominio, servido a través de Cloudflare).

Una clase de 30 con una sola conexión: $30 \times \sim 37 \text{ MB} \approx 1,1 \text{ GB}$ al empezar la primera lección. Si la línea del centro es lenta, pida a los alumnos que abran el enlace para unirse una vez el día anterior, o dedique los primeros cinco minutos a la carga.

2. La prueba de 5 minutos

1. **WebGL 2:** abra <https://get.webgl.org/webgl2/> – debería ver un cubo girando. Si no aparece, consulte la sección 4.
2. **Unirse:** abra 360apps.net/join, escriba el código de la clase y el apodo y el PIN de un alumno de prueba (añada un alumno de prueba "Test 01" a su **Roster** (lista de alumnos) y elimínelo después: un alumno de prueba que abrió la aplicación ocupa una plaza durante 30 días, así que úselo solo una vez, o libere la plaza retenida en **Classes** (clases) como administrador de la organización).
3. **Primera carga:** anote cuánto tarda en aparecer el estudio: _____ segundos.
4. **Moverse:** abra la primera lección ("Tu primera exposición: llenar el vaso"), gire los diales y haga tres fotos. ¿Va fluido? Si se entrecorta: **Ajustes globales** → **Calidad de previsualización: Bajo consumo · 20 fps** (20 fotogramas por segundo; **Equilibrado · 30 fps** da 30 y **Alto · 60 fps**, 60).
5. **Parque:** abra el parque fotográfico desde el selector de escenas. Anote el tiempo de carga: _____ segundos.
6. **Galería:** abra la **Galería**: ¿están las tres fotos? Cierre la pestaña y vuelva a abrirla: ¿siguen ahí?
7. **Cerrar sesión** y volver a entrar: ¿el progreso muestra la lección como empezada o terminada?

3. Lista "¿Funcionará?"

✓	Comprobación	Si falla
☐	Se ve el cubo de WebGL 2	sección 4
☐	360apps.net y sus subpáginas se abren (sin página de "bloqueo" del filtro web)	pida al departamento de informática que permita 360apps.net (incluidos <code>/join</code> , <code>/apps/camera-playground/</code> , <code>/wp-json/xyz360/v1/</code>)
☐	La aplicación termina de cargar (sin un "Preparando el estudio" interminable)	el filtro puede bloquear archivos grandes (<code>.glb</code> , <code>.ktx2</code> , <code>.wasm</code> , <code>.bin</code>) o los service workers: pida a informática que los permita para 360apps.net
☐	Los diales se mueven con fluidez en el estudio	elija la calidad Bajo consumo · 20 fps ; cierre otras pestañas; enchufe los portátiles (el ahorro de batería ralentiza la tarjeta gráfica)
☐	El parque carga en un minuto más o menos	red más lenta: precárguelo el día anterior
☐	Las fotos siguen ahí tras cerrar y reabrir la pestaña	el navegador borra los datos del sitio al salir (modo invitado o política del centro): las fotos no se conservarán; el progreso sí
☐	Entrar → cerrar sesión → volver a entrar funciona	cookies bloqueadas para 360apps.net: pida a informática que las permita
☐	El sonido no es necesario	Camera Playground enseña con texto en pantalla; los auriculares son opcionales

4. Soluciones habituales

- **"Tu navegador no puede mostrar gráficos 3D"** (el mensaje de la propia aplicación): active la aceleración por hardware (Chrome/Edge: Configuración → Sistema → "Usar la aceleración de gráficos cuando esté disponible" y reinicie); actualice el navegador; pruebe sin extensiones. En los dispositivos gestionados por el centro, una **política de administración puede bloquear WebGL**: consulte a informática (consola de Google Admin para Chromebooks, MDM para iPads).
- **"La tarjeta gráfica se reinició"**: recargue la página; elija la calidad Bajo consumo · 20 fps; cierre otras pestañas 3D. Las fotos guardadas están a salvo.
- **Portátiles muy antiguos** (gráficos integrados anteriores a ~2017): puede que solo funcionen en Bajo consumo, o que no funcionen. Pruébelos antes de la lección, no durante ella.

5. Resultados por tipo de dispositivo (rellenar tras la prueba)

Dispositivo	Navegador / SO	WebGL 2	Primera carga	Fluido en	Notas
Chromebook: _____	ChromeOS _____	☐	___ s	Bajo consumo / Equilibrado / Alto	
iPad: _____	iPadOS _____, Safari	☐	___ s	Bajo consumo / Equilibrado / Alto	
Portátil: _____	_____	☐	___ s	Bajo consumo / Equilibrado / Alto	
Equipo de escritorio: _____	_____	☐	___ s	Bajo consumo / Equilibrado / Alto	

6. Texto para su departamento de informática

Vamos a usar Camera Playground (un simulador de fotografía que funciona en el navegador) en clase. Les rogamos que permitan **<https://360apps.net>** (todas las rutas) en el filtro web, incluidos los archivos estáticos grandes (.glb, .ktx2, .wasm, .bin, .webp, .pdf), los service workers y las cookies de ese dominio, y que comprueben que WebGL no está desactivado por la política de dispositivos. Los alumnos entran con el código de la clase, un apodo y un PIN; no se usa ningún correo electrónico de alumno ni cuenta de Google o Microsoft. Tráfico previsto: unos 40 MB por alumno en la primera visita, mucho menos después.

Plan de clase 1 – Exposición: claro, oscuro y el aspecto que usted busca

Duración	60 minutos (versión de 45 minutos más abajo)
Edad	13+ (secundaria, formación profesional, cursos para adultos)
Recorrido	Exposición (nivel Fundamentos)
Conocimientos previos	ninguno
Situación real	una amiga necesita una foto de perfil nueva; un club de baloncesto infantil quiere fotos de acción para su web

Objetivos de aprendizaje

Al final, los alumnos saben:

1. Hacer una foto bien expuesta equilibrando el exposímetro con **velocidad de obturación, apertura e ISO** (S.A.I.: Shutter u obturación, apertura, ISO).
2. Hacer dos **exposiciones equivalentes**: el mismo brillo con un aspecto distinto (fondo desenfocado frente a todo nítido).
3. Elegir una velocidad de obturación que **congele** o **muestre** el movimiento, y corregir después el brillo.

Lecciones que se usan (márquelas como lecciones destacadas)

Orden	Id de la lección	Título en la app	Guía	Tiempo en la app
1	exposure-triangle	Tu primera exposición: llenar el vaso	Needle	~15 min
2	shutter-motion	Congélalo o muéstralo: la pelota que bota	Kick	~14 min
Para quien termine antes	iso-image-quality	ISO, el último ajuste: una fiesta sin flash	Needle	~12 min
Ampliación / deberes	ev-concept-equivalency	Pasos y EV: mismo brillo, muchos aspectos	Needle	~15 min
Deberes (lectura)	start-six-knowledges	Los 6 saberes detrás de cada gran foto	Frame	~15 min

Copie el enlace de cada lección desde **Class** → **Lessons** → **Copy lesson link** (clase → lecciones → copiar enlace de la lección; el enlace abre la lección directamente). Misión opcional para el cierre: **Misión contra Rio** en **exposure-triangle** (los mismos encargos, sin pistas, cada foto con nota).

Antes de la clase (10 minutos, una sola vez)

- Haga la **prueba de dispositivos** en un equipo de alumno en el aula.
- Cree la clase, imprima las tarjetas de acceso y marque las lecciones destacadas de arriba.

- Pida a los alumnos que abran el enlace de acceso una vez antes de la clase (el primer inicio descarga las escenas 3D).
- Tenga a mano un vaso de agua y una jarra (opcional, para el inicio).

Desarrollo (60 minutos)

Tiempo	Fase	Qué ocurre
0–5	Inicio	Muestre dos fotos de móvil de la misma escena: una demasiado oscura y otra demasiado clara. Pregunte: "¿Qué decide lo clara que sale una foto?" Vierta agua en un vaso: la luz es el agua, la foto es el vaso. Poca agua = oscura; demasiada = se desborda (altas luces quemadas). Tres grifos lo llenan: Shutter , la velocidad de obturación (cuánto tiempo está abierto el grifo), Apertura (lo ancho que es el grifo), ISO (lo pequeño que es el vaso).
5–8	Acceso	Los alumnos entran con sus tarjetas (360apps.net/join) y abren la primera lección destacada.
8–23	Lección 1 exposure–triangle	Needle enseña el exposímetro y S.A.I. con el encargo de la foto de perfil. Circule por el aula: quien se atasque pulsa Muéstrame para ver cómo lo hace el guía. Fíjese en quien mueve los tres ajustes a la vez: "cambia uno, mira el exposímetro y luego el siguiente".
23–38	Lección 2 shutter–motion	El encargo de baloncesto: congelar la pelota y luego mostrar el bote con el jugador nítido. Pregunta clave en las mesas: "Has puesto el obturador más rápido. ¿Qué le ha pasado al brillo, y qué otro ajuste lo recupera?"
38–48	Práctica o misión	La mayoría: Misión contra Rio en exposure–triangle (sin pistas; muestra una puntuación). Quien termine antes: iso–image–quality . Quien siga en la Lección 2: que la termine.
48–56	Cierre	Dos o tres alumnos enseñan la Galería : cada foto guarda su obturador, apertura e ISO. Compare dos fotos igual de claras con aspectos distintos: "¿Qué has cambiado por qué?" (p. ej., f/2.8 a 1/500 frente a f/8 a 1/60: tres pasos de apertura cambiados por tres pasos de obturación).
56–60	Pregunta de salida	Tres preguntas (abajo), en papel o en su plataforma de aprendizaje. Los alumnos pulsan Cerrar sesión en los ordenadores o computadoras compartidos.

Versión de 45 minutos: sáltese la misión (38–48); si hace falta, deje shutter–motion para terminar como deberes.

Pregunta de salida (con respuestas)

1. Nombra los tres ajustes que controlan lo clara que sale una foto. → *Velocidad de obturación, apertura, ISO.*
2. La pelota sale movida y la quieres congelada. ¿Qué cambias primero, y cómo mantienes el mismo brillo? → *Una velocidad de obturación más rápida; después abre la apertura (número f más bajo) o sube el ISO el mismo número de pasos.*
3. Quieres un fondo suave y desenfocado, pero con el mismo brillo. ¿Qué haces? → *Abrir la apertura (p. ej., f/8 → f/2.8) y poner el obturador más rápido el mismo número de pasos.*

Seguimiento del progreso

- **Cuadro de progreso:** ✓ en exposure–triangle y shutter–motion ; la puntuación de la misión aparece en % (mejor intento).
- **Evidencias en la Galería:** los alumnos pueden restaurar los ajustes de una foto desde la Galería para enseñarle cómo la hicieron.
- Use la exportación CSV para anotar "lección hecha" y "mejor % de la misión" en su libro de notas.

Atención a la diversidad

- **Apoyo:** trabajo por parejas; anime a usar **Muéstrame** y las pistas del guía; solo la Lección 1, y la Lección 2 la próxima vez.
- **Reto:** `ev-concept-equivalency` (contar pasos), luego `metering-modes` ("Por qué el blanco sale gris: el exposímetro del 18%") o `sam-modes` ("¿S, A o M? Elige el modo para el momento").

Deberes y vida real

- Leer `start-six-knowledges` ("Los 6 saberes detrás de cada gran foto") en la app.
- Con cualquier teléfono o cámara: una foto de algo en movimiento, congelado, y otra que muestre el movimiento. La mayoría de las apps de cámara del teléfono tienen un modo "Pro" o manual para la velocidad de obturación; si no, usar una ráfaga para la foto congelada y un modo "exposición larga" o "movimiento" para el desenfoque. Traer las dos a la próxima clase.

Vocabulario

exposición · exposímetro · velocidad de obturación · apertura (número f) · ISO · paso · exposición equivalente · desenfoque de movimiento · ruido

Plan de clase 2 – Luz: suave, dura y de dónde viene

Duración	60 minutos (versión de 45 minutos más abajo)
Edad	13+
Recorrido	Luz (Fundamentos → Habilidades básicas)
Conocimientos previos	útil: Plan de clase 1 (Exposición); los guías vuelven a explicar el exposímetro cuando hace falta
Situación real	una amiga quiere un retrato a mediodía con un sol duro; retratos de actores y un cartel de un grupo musical con una sola luz

Objetivos de aprendizaje

Al final, los alumnos saben:

1. Describir la luz por su **tamaño, dirección y color**, y explicar por qué **una luz más grande da sombras más suaves**.
2. Salvar un retrato duro de mediodía buscando **sombra abierta y midiendo para la cara**.
3. (Ampliación) Leer de dónde viene una luz por la **sombra de la nariz**, y colocar una luz principal para un ambiente elegido.

Lecciones que se usan (márquelas como lecciones destacadas)

Orden	Id de la lección	Título en la app	Guía	Tiempo en la app
1	light-fundamentals	La luz es tu nuevo lápiz (se lee una parte corta del libro y luego se practica)	Glow	~12 min
2	soft-hard-light	¿Luz suave o dura?	Glow	~12 min
3	open-shade	¿Retrato a mediodía? Busca sombra abierta	Sol	~12 min
Ampliación	light-direction	Una luz, cinco ambientes	Volt	~15 min
Próxima clase	key-fill	Principal y relleno: amable o dramático	Volt	~15 min

light-fundamentals es una lección "Leer + practicar": los alumnos leen unas pocas páginas ilustradas y luego la práctica abre soft-hard-light. La app sitúa soft-hard-light antes de open-shade y light-direction. Misión opcional: **Misión contra Rio** en las zonas de luz suave/dura.

Antes de la clase

- Marque las lecciones destacadas; copie los enlaces de las lecciones en su plataforma de aprendizaje o en la pizarra.

- Opcional para el inicio: una lámpara de escritorio o la linterna de un teléfono, y una hoja de papel blanco o un paraguas blanco.

Desarrollo (60 minutos)

Tiempo	Fase	Qué ocurre
0–6	Inicio (sin pantallas)	Apunte con la linterna de un teléfono a la mano de un voluntario o a una taza: sombra nítida. Ahora haga rebotar la linterna en una hoja blanca grande: sombra suave. Pregunte: "La misma luz, la misma potencia. ¿Qué ha cambiado?" (<i>El tamaño de la luz tal como la ve el sujeto.</i>) Pregunte dónde está la luz más suave de esta aula (normalmente una ventana grande sin sol directo).
6–9	Acceso	Los alumnos entran y abren light-fundamentals .
9–20	Lección 1 light-fundamentals	Se lee la parte corta sobre cómo ver la luz; la práctica sigue directamente en las zonas de luz suave/dura de Glow. Consigna: "Describe la luz de tu pantalla en tres palabras: tamaño, dirección, color."
20–32	Lección 2 soft-hard-light	Dos zonas, el mismo sujeto, la misma potencia: un flash diminuto y un softbox grande. Los alumnos comparan los bordes de las sombras y los miden. Pregunte en las mesas: "¿Cuál elegirías para un retrato amable? ¿Y para uno dramático?"
32–45	Lección 3 open-shade	El encargo de Sol: un retrato a mediodía, con un sol brutal. Los alumnos se sitúan en la boca del túnel del parque y miden para la cara, no para el fondo claro. Fíjese en quien mide el cielo: "¿Qué está mirando el exposímetro?"
45–53	Práctica	Quien termine antes: light-direction (mariposa, lazo, Rembrandt, lateral y contorno). El resto: terminar la Lección 3, o la misión.
53–58	Cierre	Muestre dos fotos de la Galería: una a pleno sol y otra en sombra abierta. "¿Qué les ha pasado a las sombras bajo los ojos? ¿Por qué?" Después: "¿Dónde harías el retrato de un amigo en el centro escolar a la hora de comer?"
58–60	Pregunta de salida	Abajo. Cerrar sesión en los ordenadores o computadoras compartidos.

Versión de 45 minutos: acorte el inicio a 3 minutos y sáltese el bloque de práctica (45–53); **open-shade** puede quedar como deberes.

Pregunta de salida (con respuestas)

1. ¿Qué da sombras más suaves: una luz pequeña o una luz grande (vista desde el sujeto)? → *Una luz grande; acercar una luz también la hace más grande en relación con el sujeto.*
2. El sol de mediodía le deja a tu amiga las cuencas de los ojos oscuras. Di una solución sin ningún equipo. → *Ir a la sombra abierta (luz del cielo abierto y del suelo claro) y medir para la cara.*
3. ¿Por qué el exposímetro dejó la cara demasiado oscura cuando el fondo claro estaba en el encuadre? → *El exposímetro hace la media de la escena; el fondo claro baja la exposición. Mide en la cara, o compensa.*

Seguimiento del progreso

- Cuadro de progreso: ✓ en las tres lecciones destacadas; % de la misión si se usa.
- Galería: un retrato a pleno sol y otro en sombra abierta, uno junto al otro, son buenas evidencias para un cuaderno de bocetos o una anotación de portfolio ("qué cambié y por qué").

Atención a la diversidad

- **Apoyo:** trabajo por parejas; un alumno lee en voz alta el encargo del guía y el otro maneja la cámara; usar **Muéstrame**.
- **Reto:** `light-direction`, luego `inverse-square-law` ("El doble de lejos, una cuarta parte de la luz") y `key-fill`.

Deberes y vida real

En casa, fotografiar el mismo objeto (una taza, una fruta, una cara con permiso) tres veces: junto a una ventana, bajo una lámpara de techo y con la linterna del teléfono cerca, de lado. Escribir una frase para cada foto: tamaño, dirección y color de la luz, y el ambiente que crea.

Vocabulario

luz dura · luz suave · borde de la sombra · tamaño de la luz · dirección · sombra abierta · reflector · medición · luz principal · luz de contorno

Plan de clase 3 – Composición: dónde colocar las cosas

Duración	60 minutos (versión de 45 minutos más abajo)
Edad	13+
Recorrido	Composición (Fundamentos → Habilidades básicas)
Conocimientos previos	ninguno (no hace falta saber de exposición; la cámara puede quedarse en un modo automático)
Situación real	el blog de viajes de una amiga sobre una escapada a una ciudad: dónde está, quién es, qué hace, cómo se siente

Objetivos de aprendizaje

Al final, los alumnos saben:

1. Elegir un **tamaño de plano** según lo que debe decir la foto (dónde, quién, qué, sentimiento) y evitar cortar a las personas por las articulaciones.
2. Usar la **guía de los tercios**: los ojos en la línea del tercio superior, espacio en el lado hacia el que mira el sujeto, y centrar **a propósito** cuando una escena es simétrica.
3. Mantener los **horizontes nivelados** y las verticales rectas, e inclinar la cámara a propósito cuando quieren que las verticales se eleven.

Lecciones que se usan (márquelas como lecciones destacadas)

Orden	Id de la lección	Título en la app	Guía	Tiempo en la app
1	framing-shot-sizes	Tamaños de plano: un momento, cuatro encuadres	Frame	~14 min
2	guide-of-thirds	La guía de los tercios: una amiga en una plaza	Frame	~12 min
3	horizon-lines	Horizontes nivelados y verticales rectas	Frame	~14 min
Ampliación	leading-lines	Líneas guía en la Calle de las Palmeras	Frame	~15 min
Ampliación	negative-space	Espacio negativo: sitio para respirar	Frame	~15 min
Deberes (leer + practicar)	creativity-exercises	Ejercicios de creatividad	Frame	~10 min

La app sitúa `guide-of-thirds` antes de `negative-space` y `horizon-lines` antes de `leading-lines`. Misión opcional: **Misión contra Río** en `guide-of-thirds`.

Desarrollo (60 minutos)

Tiempo	Fase	Qué ocurre
0-5	Inicio	Muestre cuatro encuadres de un mismo momento de una película o de una noticia: plano amplio, cuerpo entero, plano medio, primer plano. Pregunte qué cuenta cada uno. La frase de Frame para la clase: "Antes de cambiar un ajuste, cambia dónde te pones."
5-8	Acceso	Entrar y abrir <code>framing-shot-sizes</code> .
8-22	Lección 1 <code>framing-shot-sizes</code>	Cuatro fotos para el blog de Chloe, de amplia a cerrada. Vigile las articulaciones: "¿Por dónde la has cortado? ¿Pies, rodillas o mitad del muslo?"
22-34	Lección 2 <code>guide-of-thirds</code>	Los ojos en el tercio superior, espacio hacia donde mira, y luego centrar a propósito en la plaza simétrica. Pregunte: "¿Cuándo es el centro el lugar correcto?"
34-48	Lección 3 <code>horizon-lines</code>	Nivelar el horizonte con el alabeo de la cámara, dar dos tercios al protagonista, mantener rectas las verticales y luego inclinar hacia arriba a propósito.
48-54	Paseo por la Galería	Cada alumno elige su mejor encuadre de hoy. Por parejas, el compañero dice una cosa que funciona y otra que probar (con el vocabulario). Quien termine antes ya habrá pasado a <code>leading-lines</code> o <code>negative-space</code> .
54-58	Cierre	Muestre dos o tres encuadres en el proyector. "¿A qué pregunta responde esta foto: dónde, quién, qué o cómo se siente ella?"
58-60	Pregunta de salida	Abajo. Cerrar sesión en los ordenadores o computadoras compartidos.

Versión de 45 minutos: sáltese el paseo por la Galería (48-54) y deje `horizon-lines` como deberes.

Pregunta de salida (con respuestas)

1. ¿Qué tamaño de plano responde a "¿Dónde está ella?"? → *Un plano amplio.*
2. Con la guía de los tercios, ¿dónde suelen ir los ojos en un retrato? → *En la línea del tercio superior o cerca de ella, con espacio en el lado hacia el que mira.*
3. Da una razón para poner a un sujeto en el centro. → *La escena es simétrica, o quieres un aspecto tranquilo, formal y directo; hecho a propósito.*

Seguimiento del progreso

- Cuadro de progreso: ✓ en las tres lecciones destacadas; % de la misión en `guide-of-thirds` si se usa.
- La composición es fácil de evidenciar: los alumnos exportan sus cuatro tamaños de plano y los anotan (cuaderno de bocetos, diapositiva o plataforma de aprendizaje).

Atención a la diversidad

- **Apoyo:** empezar solo con `framing-shot-sizes`; dejar que los alumnos activen la cuadrícula de tercios; **Muéstrame** enseña el encuadre.
- **Reto:** `leading-lines` (perspectiva de un punto de fuga desde un punto de vista bajo y centrado), `negative-space`, luego `frame-within-frame` ("Marco dentro del marco") y `symmetry-centre` ("Simetría y centrado con intención").

Deberes y vida real

Con un teléfono, fotografiar a un amigo o familiar (con permiso) en cuatro tamaños de plano, en el mismo sitio, sin usar el zoom: caminar. Después, una foto con la persona centrada a propósito. Traer las cinco fotos y decir a qué pregunta responde cada una.

Vocabulario

tamaño de plano · plano amplio · cuerpo entero · plano medio · primer plano · guía (regla) de los tercios · espacio para mirar · simetría · horizonte · verticales · líneas guía · espacio negativo

Mapa de estándares – Camera Playground para clases

Cómo los nueve recorridos de Camera Playground apoyan tres marcos curriculares. Camera Playground es un **entorno de práctica**: ayuda a los alumnos a aprender y probar habilidades técnicas y visuales, y le da a usted evidencias del progreso. **No** sustituye el trabajo evaluado que exigen estos marcos, y la correspondencia que sigue es nuestra lectura de los objetivos publicados, no un aval de ningún tribunal de exámenes ni de ninguna agencia.

Etiquetas de evidencia: (comprobado) leído en la fuente oficial en octubre de 2026 · **(sin confirmar)** de una fuente secundaria: verifíquelo antes de basarse en ello · **(nuestra lectura)** nuestra interpretación.

El curso de un vistazo (64 lecciones, 9 recorridos, examen final)

Recorrido	Lecciones	Qué practican los alumnos	Lecciones de ejemplo
Empieza aquí	2	la visión general, sujetar la cámara con firmeza	start-six-knowledges , handheld-sharpness
Exposición	11	obturador, apertura, ISO, pasos/EV, modos, medición, histograma, compensación, medir la luz	exposure-triangle , metering-modes , exposure-recovery-challenge
Enfoque y lentes	6	profundidad de campo, modos de enfoque, estabilización, probar lentes	depth-of-field , focus-modes , lens-lab
Composición	9	tamaños de plano, tercios, horizontes, líneas, espacio, simetría, encuadre	guide-of-thirds , leading-lines , negative-space
Luz	15	suave/dura, dirección, ley del inverso del cuadrado, principal/relleno, estudio con varias luces, gobos, flash TTL frente a manual, flash + ND	soft-hard-light , light-direction , three-light-portrait
Color	6	balance de blancos, geles, teoría y esquemas de color	white-balance-lab , color-gels-portrait
Movimiento y noche	5	congelar, barrido, larga exposición, pintar con luz, escenas nocturnas	panning , light-painting , fairground-night
Proyectos de la vida real	3	encargos completos: una sesión de retratos, fotos de producto, el examen final	portrait-photography , product-photography , course-exam
Equipo y compras	7	funciones de la cámara, sensores, nombres de lentes, disparadores de flash, adaptadores (lectura)	lens-names-and-choice , sensor-inside

50 lecciones son práctica guiada en 3D, 6 combinan lectura y práctica, y 8 son de lectura. Cada lección guiada tiene una **misión** (los mismos encargos, sin pistas, con nota). El **examen final** ("Examen final: cuatro encargos de clientes") da acceso a un certificado opcional. Fuente: el archivo del curso de la aplicación (octubre de 2026).

1. Inglaterra – AQA GCSE y A-level Art and Design (Photography)

Assessment objectives (objetivos de evaluación; cada uno vale el 25 % de la cualificación) (comprobado):

AO	Redacción GCSE (familia AQA 8201)	Redacción A-level (familia AQA 7201)
AO1	Develop ideas through investigations, demonstrating critical understanding of sources. (Desarrollar ideas mediante investigaciones, demostrando una comprensión crítica de las fuentes.)	Develop ideas through sustained and focused investigations informed by contextual and other sources, demonstrating analytical and critical understanding. (Desarrollar ideas mediante investigaciones sostenidas y centradas, basadas en fuentes contextuales y de otro tipo, demostrando una comprensión analítica y crítica.)
AO2	Refine work by exploring ideas, selecting and experimenting with appropriate media, materials, techniques and processes. (Perfeccionar el trabajo explorando ideas y seleccionando y experimentando con medios, materiales, técnicas y procesos adecuados.)	Explore and select appropriate resources, media, materials, techniques and processes, reviewing and refining ideas as work develops. (Explorar y seleccionar recursos, medios, materiales, técnicas y procesos adecuados, revisando y perfeccionando las ideas a medida que avanza el trabajo.)
AO3	Record ideas, observations and insights relevant to intentions as work progresses. (Registrar ideas, observaciones y reflexiones relacionadas con las intenciones a medida que avanza el trabajo.)	Record ideas, observations and insights relevant to intentions, reflecting critically on work and progress. (Registrar ideas, observaciones y reflexiones relacionadas con las intenciones, reflexionando de forma crítica sobre el trabajo y el progreso.)
AO4	Present a personal and meaningful response that realises intentions and demonstrates understanding of visual language. (Presentar una respuesta personal y significativa que haga realidad las intenciones y demuestre comprensión del lenguaje visual.)	Present a personal and meaningful response that realises intentions and, where appropriate, makes connections between visual and other elements. (Presentar una respuesta personal y significativa que haga realidad las intenciones y, cuando proceda, establezca conexiones entre los elementos visuales y otros elementos.)

El contenido de GCSE Photography de AQA enumera técnicas fotográficas, "for example: lighting, viewpoint, aperture, depth of field, shutter speed and movement ..." (por ejemplo: iluminación, punto de vista, apertura, profundidad de campo, velocidad de obturación y movimiento...) (comprobado). Códigos de título: GCSE Photography **8206**, A-level Photography **7206** (sin confirmar).

Camera Playground	Apoya	Cómo (nuestra lectura)
Recorridos Exposición, Enfoque y lentes, Movimiento y noche	AO2 (encaje principal)	experimentar con la apertura, la profundidad de campo, la velocidad de obturación y el movimiento, y el ISO –las técnicas que nombra la especificación– y comparar resultados
Recorridos Luz y Color	AO2, AO3	experimentos controlados con la calidad, la dirección, las proporciones y el color de la luz, difíciles de montar con equipo real en un aula
Recorrido Composición	AO2, AO4 (lenguaje visual)	punto de vista, encuadre, tamaño de plano y espacio como lenguaje visual
Galería (cada foto guarda sus ajustes), exportación del esquema de iluminación	AO3	los alumnos registran y anotan qué cambiaron y por qué
Proyectos de la vida real, misiones	AO2, AO4 (en parte)	trabajar con un encargo y perfeccionar tras recibir comentarios
Estudio del contexto (fotógrafos, fuentes)	AO1 – limitado	la aplicación no enseña la obra de fotógrafos; combínala con su propia investigación del contexto

Nota sobre la autenticidad del trabajo de curso (nuestra lectura): las imágenes hechas en un simulador son evidencia de práctica y de planificación. Si pueden aparecer en un portafolio o en el encargo de evaluación externa, y cómo, lo decide su centro según las normas del tribunal de exámenes y del JCQ; los resultados finales de los alumnos deben ser sus propias fotografías. Consúltelo con AQA antes de orientar a los alumnos.

Fuentes: esquema de evaluación de AQA GCSE Art and Design, <https://www.aqa.org.uk/subjects/art-and-design/gcse/art-and-design-8201/specification/scheme-of-assessment> ; contenido de la materia AQA GCSE Photography, <https://www.aqa.org.uk/subjects/art-and-design/gcse/art-and-design-8201/specification/subject-content/photography> ; esquema de evaluación de AQA A-level Art and Design, <https://www.aqa.org.uk/subjects/art-and-design/a-level/art-and-design-7201/specification/scheme-of-assessment>

2. Estados Unidos – National Core Arts Standards (Media Arts) y CTE

NCAS anchor standards (estándares ancla; 11, en cuatro procesos artísticos) (comprobado: lista de estándares ancla). Los performance standards (estándares de desempeño) de Media Arts usan códigos como **MA:Cr1.1.HSI** (Media Arts, Creating, estándar ancla 1, secundaria superior, nivel "Proficient"); la redacción por curso no se comprobó (sin confirmar).

Estándar ancla	Camera Playground	Encaje (nuestra lectura)
1 Generate and conceptualize artistic ideas and work (generar y conceptualizar ideas y obras artísticas)	encargos del recorrido de proyectos y del examen (un encargo de cliente → una idea)	parcial
2 Organize and develop artistic ideas and work (organizar y desarrollar ideas y obras artísticas)	planificar una toma: tamaño de plano, colocación de la luz, ajustes	bueno
3 Refine and complete artistic work (perfeccionar y completar la obra artística)	misiones y encargos con nota: probar, recibir comentarios, perfeccionar	bueno
5 Develop and refine artistic techniques and work for presentation (desarrollar y perfeccionar técnicas y obras artísticas para su presentación)	técnicas de exposición, enfoque, luz, color y movimiento	fuerte
4, 6 Select / convey meaning through presentation (seleccionar / transmitir significado mediante la presentación)	selección en la galería y exportación para la crítica	parcial
7 Perceive and analyze artistic work (percibir y analizar la obra artística)	comparar exposiciones equivalentes, bordes de sombra, tamaños de plano	bueno
9 Apply criteria to evaluate artistic work (aplicar criterios para evaluar la obra artística)	los encargos con nota hacen explícitos los criterios (exposición dentro de un paso, ojos nítidos, encuadre)	bueno
8, 10, 11 Interpret intent; connect to personal experience and context (interpretar la intención; conectar con la experiencia personal y el contexto)	planteamiento de la vida real en cada lección (el retrato de una amiga, la web de un club)	limitado; añada su propio debate

Career and Technical Education (CTE) (formación profesional y técnica): en el antiguo National Career Clusters Framework, la fotografía está en **Arts, A/V Technology & Communications** (artes, tecnología audiovisual y comunicaciones; entre sus itinerarios figuran "A/V Technology & Film" y "Visual Arts") (sin confirmar). El marco modernizado de Advance CTE (2024) usa **Arts, Entertainment & Design** (artes, entretenimiento y diseño), con el trabajo de medios dentro de un subgrupo de producción de medios (sin confirmar). Los estándares estatales

varían (por ejemplo, los model curriculum standards de Arts, Media and Entertainment de California (sin confirmar)); relaciónelos con los estándares de su estado para cursos de fotografía o medios digitales. Encajes habituales (nuestra lectura): manejo de la cámara y control de la exposición (recorridos Exposición y Enfoque y lentes), montajes de iluminación (recorrido Luz), encargos de clientes y flujo de trabajo profesional (Proyectos de la vida real), conocimiento del equipo (Equipo y compras).

Fuentes: NCAS anchor standards, <https://nationalartsstandards.org/node/425> ; Media Arts at a Glance, <https://www.nationalartsstandards.org/sites/default/files/2021-11/Media%20Arts%20at%20a%20Glance.pdf> ; página del clúster CTE de Nueva Jersey (marco antiguo), <https://www.nj.gov/education/cte/secondary/clusters/arts.shtml> ; estándares AME de California (docx), <https://www.cde.ca.gov/Ci/ct/sf/documents/cteaedmc.docx> ; Advance CTE: <https://careertech.org> (sin confirmar).

3. Países Bajos – MBO kwalificatiedossier (Fotograaf)

La cualificación MBO **Fotograaf** (fotógrafo, nivel 4) pertenece al kwalificatiedossier (expediente de cualificación) **AV-productie** (producción audiovisual) (sin confirmar). Los documentos recientes de S-BB indican el crebo **25718** para Fotograaf (versión de 2022); suplementos de certificado más antiguos indican 90076 y 25195 (sin confirmar: consulte el expediente vigente en kwalificatiesmbo.nl). Entre las tareas principales que aparecen en los resúmenes públicos están desarrollar un concepto o plan para un cliente, realizar la imagen y la luz, y gestionar el equipo (sin confirmar).

Kerntaak / werkproces (tarea principal / proceso de trabajo; resumen) (sin confirmar)	Camera Playground	Encaje (nuestra lectura)
Concepto o plan para un cliente (opdracht, encargo)	Proyectos de la vida real y examen: encargos de clientes con requisitos técnicos	parcial (práctica de encargos, no trato con clientes)
Realizar la imagen: cámara, luz	Recorridos Exposición, Enfoque y lentes, Luz, Color, Movimiento y noche	fuerte para la práctica técnica
Gestionar/elegir el equipo	Recorrido Equipo y compras, Laboratorio de lentes, más de 130 cuerpos y más de 140 lentes	bueno (conocimiento, no mantenimiento)
Tareas organizativas y de emprendimiento	–	no cubierto

Use la exportación CSV y los certificados como evidencia de apoyo en el portafolio del alumno (*bewijsmap*, carpeta de evidencias); la evaluación de la cualificación sigue en manos de los propios instrumentos de examen del centro.

Fuentes: suplemento de certificado de S-BB "Fotograaf" (2015), <https://s-bb.nl/media/25rh4are/fotograaf-25195-1516-nl-juli2015.pdf> ; S-BB (2016), <https://www.s-bb.nl/media/wsr44zna/fotograaf-90076-1213-nl-jul2016.pdf> ; expedientes vigentes: <https://kwalificatiesmbo.nl> (sin confirmar).

Cómo usar este mapa

1. Elija el objetivo que está enseñando (p. ej., AQA AO2, estándar ancla 5 de NCAS).
2. Asigne las lecciones correspondientes como **lecciones destacadas** de la clase.

3. Use el cuadro de progreso y la exportación CSV como evidencia de práctica; use la galería y las exportaciones del esquema para las anotaciones y reflexiones de los alumnos.
4. Continúe con cámaras reales o teléfonos: cada plan de clase termina con una tarea en el mundo real.

Soporte para docentes

Cómo contactarnos

- **Correo electrónico:** support@360apps.net – ponga "Classroom" y el nombre de su organización en el asunto.
- **Privacidad y solicitudes sobre datos:** privacy@360apps.net
- **Cuándo:** respondemos por correo electrónico en días laborables de los Países Bajos (de lunes a viernes, hora de Europa Central). 360APPS es una empresa pequeña: no tenemos teléfono ni chat en directo.
- **Pilotos y presupuestos:** use el formulario de 360apps.net/camera-playground/es/escuelas/.

Incluya, por favor: su organización y el nombre de la clase, qué intentó, qué vio (una captura de pantalla ayuda), el dispositivo y el navegador y, si el problema es de un alumno, **solo el apodo** (nunca el nombre real de un alumno, y nunca envíe PIN por correo electrónico).

Resuélvalo usted primero (casi todo se arregla con un clic)

Problema	Solución
Un alumno olvidó su PIN	Clase → Roster (lista de alumnos) → Show PIN (mostrar PIN)
Un alumno está bloqueado	se desbloquea solo (15 minutos tras 10 PIN incorrectos, más tiempo si hay más); o Roster → Unlock (desbloquear), o Unlock all (desbloquear todos) para toda la clase
"Class is full" (clase completa)	elimine a los alumnos que se fueron (los nombres que nadie usa liberan su plaza al momento); las plazas de alumnos que usaron la aplicación vuelven 30 días después de su primer uso (la lista muestra la fecha); los administradores de la organización pueden usar Release held places (liberar plazas retenidas); o pídanos más plazas
Un alumno no puede unirse	¿la clase está en Open (abierta) o Roster (con lista)? El acceso abierto se cierra a los 14 días, o tras demasiadas cuentas nuevas en una hora (la página de la clase lo indica): vuelva a abrirlo. ¿El código está bien escrito? ¿Ha iniciado sesión como docente en ese dispositivo? Cierre sesión primero.
Alumno equivocado en un ordenador o computadora compartido	la página de acceso muestra "Signed in as ... – not you? Switch " (sesión iniciada como... ¿no es usted? Cambiar); recuerde a los alumnos que pulsen Cerrar sesión
La vista 3D no arranca	vea la prueba de dispositivos
Va lento	Ajustes globales → Calidad de previsualización → Bajo consumo

Preguntas frecuentes de docentes

¿Los alumnos necesitan una dirección de correo electrónico o una cuenta de Google/Microsoft? No. Se unen con el código de la clase, un apodo y un PIN. El inicio de sesión único (Google, Microsoft) y las integraciones con LMS (LTI) todavía no están disponibles.

¿Qué edad deben tener los alumnos? 13 años o más. Las clases con alumnos más jóvenes necesitan antes un contrato de encargado del tratamiento (RGPD art. 28) firmado por el centro (pídanoslo).

¿Qué datos guardan de mis alumnos? Un apodo, un PIN cifrado, la pertenencia a la clase, el progreso en las lecciones, los resultados de misiones y exámenes, y el nombre del certificado si un alumno imprime uno. Ni correo electrónico, ni fecha de nacimiento, ni fotos: las fotos se quedan en el dispositivo del alumno. Detalles:

aviso de privacidad para centros educativos (Privacy Notice for Schools).

¿Puedo ver el trabajo de cada alumno? Ve el progreso por lección (hecha, puntuación de misión, examen). Las fotos que hacen los alumnos se quedan en su propio navegador; pídale que exporten las mejores y se las entreguen por su canal habitual.

¿Puedo usarlo con mi LMS (Google Classroom, Teams, Moodle, Canvas)? Sí, mediante enlaces: copie un enlace de acceso a la clase o un enlace de lección y publíquelo como tarea o material; hay un botón Share to Google Classroom (compartir en Google Classroom). Las notas no se envían de vuelta automáticamente; use la exportación CSV.

¿Cómo funcionan las plazas? Una plaza por alumno activo, esté en cuantas clases suyas esté. Elimine a los alumnos que se van; un alumno que ha usado la aplicación mantiene ocupada su plaza hasta 30 días después de su primer uso, así que puede rotar grupos a lo largo del curso. Las cuentas que nunca abrieron la aplicación liberan su plaza al momento, y el administrador de su organización puede liberar plazas retenidas.

¿Qué pasa cuando termina mi prueba o mi licencia? Los alumnos ya no pueden iniciar sesión. Usted mantiene acceso de solo lectura y la exportación CSV durante 90 días; después se elimina todo. Le avisamos por correo electrónico antes. Si compra o renueva a tiempo, todo continúa donde se quedó.

¿Precios, renovación y reembolsos? Figuran en su presupuesto o formulario de pedido. Consúltenos con el formulario de la página para centros.

Mi centro paga con orden de compra. ¿Es posible? Sí: solicite un presupuesto; le enviamos un presupuesto en PDF válido durante 60 días; nos envía una orden de compra; facturamos con pago a 30 días por transferencia bancaria o tarjeta.

¿Puedo añadir a otros docentes? En el plan School, sí: envíenos los correos electrónicos de sus cuentas de 360APPS y los vinculamos. El plan Classroom es para un solo docente.

¿Puede aparecer el logotipo de mi centro en la aplicación? En los planes School y Custom: su nombre y su logotipo aparecen en la cabecera de la aplicación y en los certificados. Súbalos solo si su organización lo permite.

¿Los certificados son una titulación? No. Un certificado muestra que un alumno completó el curso de Camera Playground y aprobó su examen final en el simulador.

¿Funciona sin conexión? Necesita conexión a internet para iniciar sesión y guardar el progreso. Si la conexión se corta un momento, el progreso se guarda en el dispositivo y se envía después.

¿En qué idiomas? La interfaz de la aplicación está disponible en 14 idiomas; las páginas para docentes están en inglés y este kit está en español.

¿Hay una aplicación para Mac para nuestro aula de informática? Pídala con su presupuesto: podemos añadir licencias de aula para la aplicación de Mac.

¿Es accesible? Las páginas para docentes y la página de acceso están diseñadas según WCAG 2.1 AA; la vista 3D tiene limitaciones. Vea la declaración de accesibilidad (Accessibility Statement).

¿Quién hace Camera Playground? 360APPS, una pequeña empresa de software de los Países Bajos, con el fotógrafo y profesor Daniel Farjoun, que enseña fotografía en línea desde 2013.