

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Project Code: 2021-1-EL01-KA220-HED-000027597

## CREAMS

Scaffolding Creativity of Arts Students: Framework, Toolchain, and Educational Material on how to Create their Own Virtual Exhibitions

Guide for Setting up the CREAMS Mixed Reality Application in a Development Environment (*PR4-T4.3: Material for ICT specialists and Software Engineers*) - German

*Start date of Project Result 4: 1st February 2023*

*End date of Project Result 4: 31st January 2025*

*Responsible Institution: Cognitive UX GmbH (CUX)*

*Editor and editor's email address: Marios Belk, belk@cognitiveux.de*

**Disclaimer.** The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Version 1.0

## CREAMS Project Consortium

<b>Partner 1 / Coordinator</b>	<b>University of Patras</b>
Contact Person	<i>Name:</i> Dr. Christos A. Fidas <i>Email:</i> fidas@upatras.gr
<b>Partner 2</b>	<b>Aristotle University of Thessaloniki</b>
Contact Person	<i>Name:</i> Dr. Efstratios Stylianidis <i>Email:</i> sstyl@auth.gr
<b>Partner 3</b>	<b>Cognitive UX GmbH</b>
Contact Person	<i>Name:</i> Dr. Marios Belk <i>Email:</i> belk@cognitiveux.de
<b>Partner 4</b>	<b>Cyprus University of Technology</b>
Contact Person	<i>Name:</i> Dr. Marinos Ioannides <i>Email:</i> marinos.ioannides@cut.ac.cy
<b>Partner 5</b>	<b>Shenkar College of Engineering, Design and Art</b>
Contact Person	<i>Name:</i> Dr. Rebeka Vital <i>Email:</i> rebekavital@gmail.com
<b>Partner 6</b>	<b>Norwegian University of Science and Technology</b>
Contact Person	<i>Name:</i> Dr. Annett Busch <i>Email:</i> annett.busch@ntnu.no

## Zusammenfassung

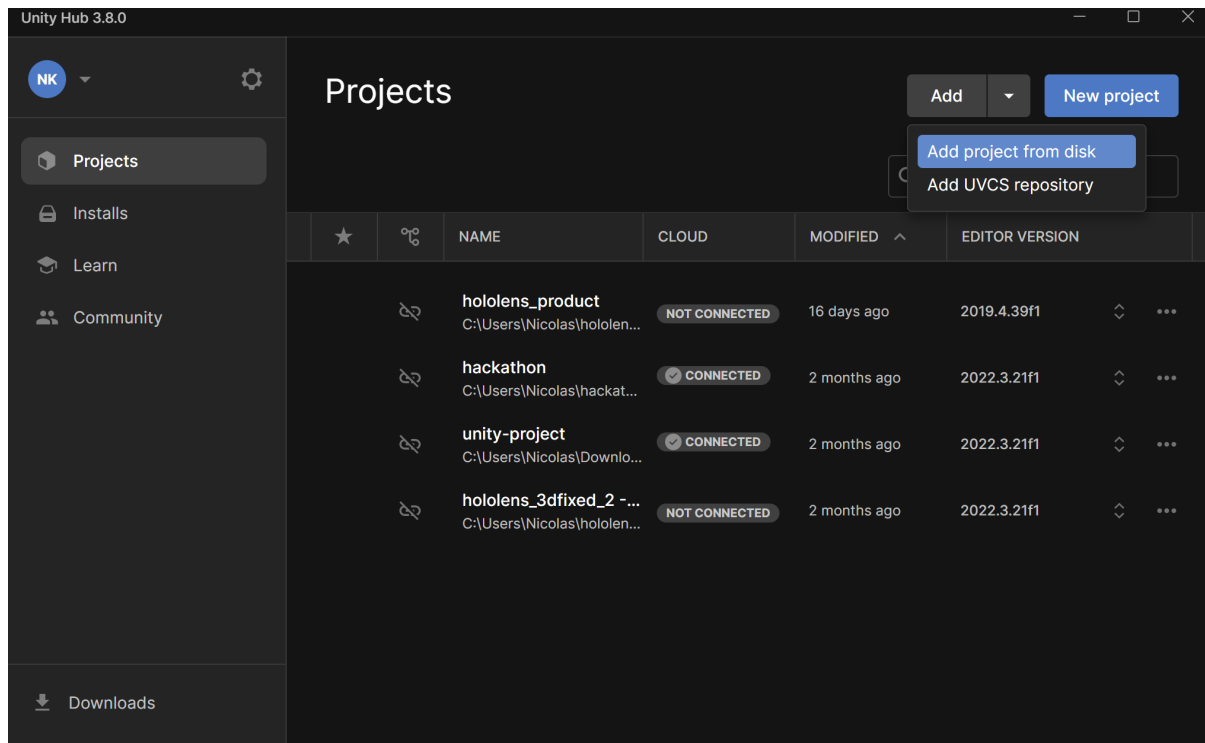
CREAMS steht für *"Scaffolding Creativity of Arts Students: Framework, Toolchain, and Educational Material on how to Create their Own Virtual Exhibitions"*, ein Projekt, das darauf abzielt, verschiedene Interessengruppen im Hochschulbereich in Bezug auf die Kreativität von Kunststudenten aufzuklären und zu sensibilisieren und ein robustes und innovatives Framework sowie Open-Source-Tools für die Erstellung virtueller Ausstellungen einzusetzen.

Dieses Dokument enthält die Schritte, die ein Administrator ausführen muss, um die CREAMS Mixed Reality-Anwendung in der Entwicklungsumgebung seiner Organisation einzurichten.

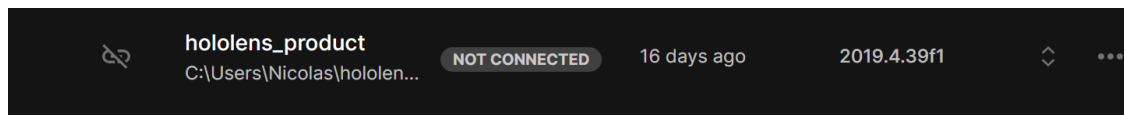
# Lokales Erstellen von CREAMS Mixed Reality-Anwendungen

Schritte zum Importieren des CREAMS-Projekts:

- 1) Extrahieren Sie die heruntergeladene Datei.
- 2) Öffnen Sie den Unity Hub
- 3) Wählen Sie "Projekt von Festplatte hinzufügen" und wählen Sie den Ordner aus, den Sie gerade extrahiert haben.



Das importierte Projekt sollte in der Liste angezeigt werden.

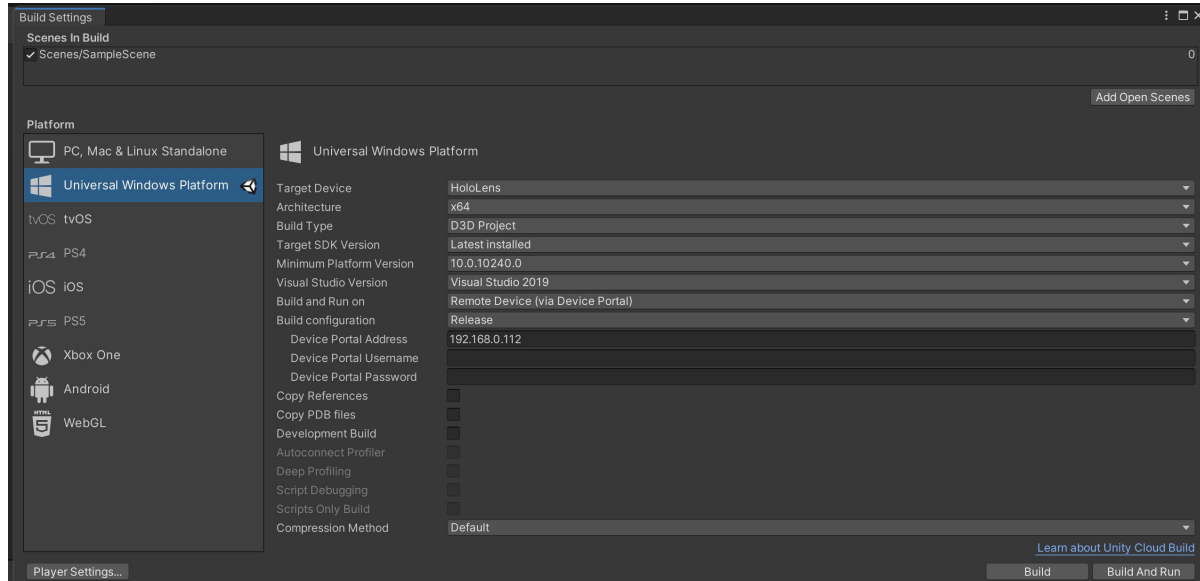


Die erforderliche Editor-Version ist 2019.4.39f1. Wenn Sie es nicht installiert haben, zeigt Unity Hub eine Benachrichtigung an, in der Sie die Möglichkeit haben, es zu installieren.

## Schritte zum Bereitstellen der Anwendung in Microsoft HoloLens v1.

1) Wählen Sie Datei->Build-Einstellungen aus.

Die Build-Einstellungen des Projekts werden angezeigt. Das Erstellen ist erforderlich, um es auf dem HoloLens-Computer bereitzustellen.



2) Wählen Sie Universelle Windows-Plattform aus, und geben Sie die gleichen Optionen ein, mit Ausnahme von Geräteportaladresse, Geräteportalbenutzername und Geräteportalkennwort. Diese drei Felder werden mit den Daten Ihrer Geräte ausgefüllt.

3) Erstellen Sie an einer beliebigen Stelle einen Ordner, in dem das bestehende Projekt erstellt wird.

4) Klicken Sie auf die Schaltfläche "Erstellen" und wählen Sie den Ordner aus, den Sie gerade erstellt haben. Warten Sie, bis das Gebäude fertig ist.

5) Navigieren Sie zum Gebäudeordner und öffnen Sie die \*.sln Datei, die in Visual Studio vorhanden ist. Es wird empfohlen, Visual Studio 2022 zu verwenden (die Version, die während der Entwicklung der endgültigen Version der Mixed Reality-Anwendung CREAMS verwendet wurde).

6) Wählen Sie im oberen Menü Build-> Deploy PROJECT\_NAME und warten Sie, bis die Bereitstellung abgeschlossen ist. Beachten Sie, dass Ihr Gerät eingeschaltet und mit demselben Netzwerk verbunden sein sollte.