

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*) - Greek

*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

## Περίληψη

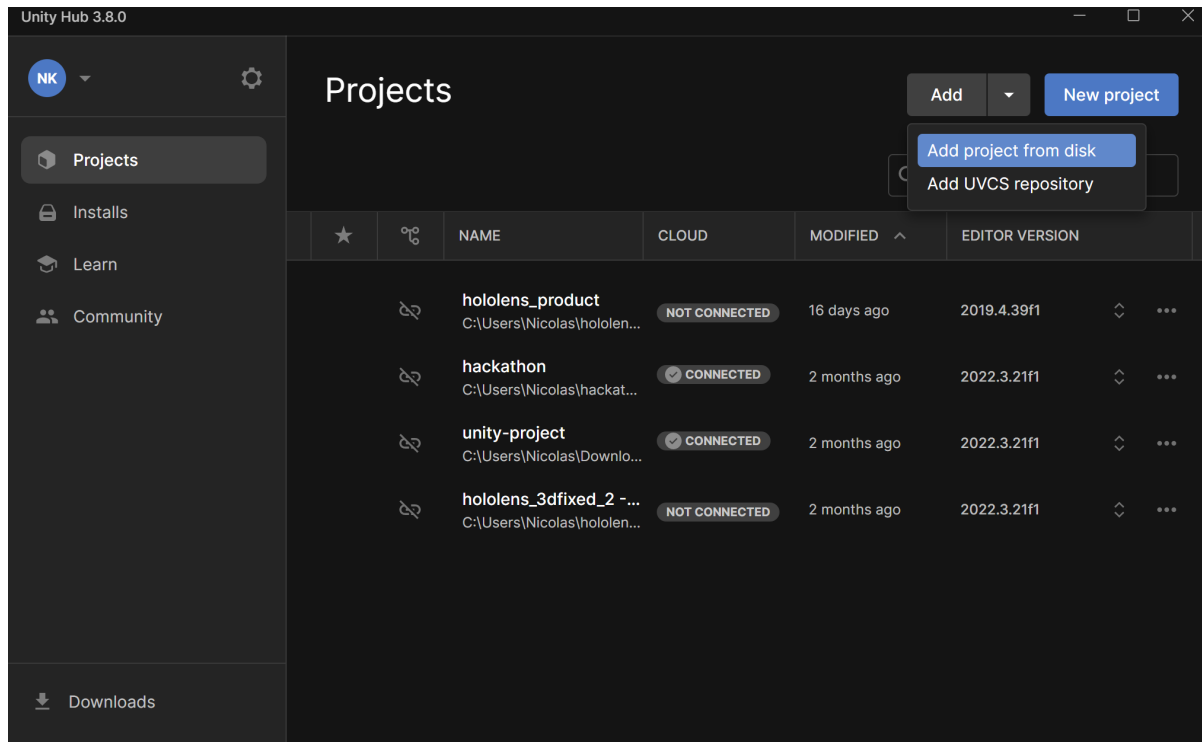
Το CREAMS σημαίνει *"Scaffolding Creativity of Arts Students: Framework, Toolchain, and Educational Material on how to Create their Own Virtual Exhibitions"*, ένα έργο που στοχεύει στην εκπαίδευση και ευαισθητοποίηση διαφόρων ενδιαφερομένων στον τομέα της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης όσον αφορά τη δημιουργικότητα των φοιτητών τεχνών και την ανάπτυξη ενός ισχυρού και καινοτόμου πλαισίου και εργαλείων ανοιχτού κώδικα για τη δημιουργία εικονικών εκθέσεων.

Αυτό το έγγραφο παρέχει τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει ένας διαχειριστής για να ρυθμίσει την εφαρμογή μικτής πραγματικότητας CREAMS στο περιβάλλον ανάπτυξης του οργανισμού του.

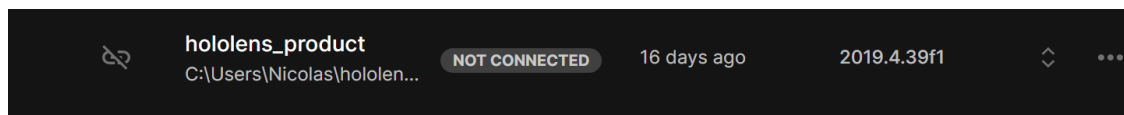
## Δημιουργήστε την εφαρμογή CREAMS Mixed Reality τοπικά

Βήματα για την εισαγωγή του έργου CREAMS:

- 1) Εξαγάγετε το αρχείο που έχετε κατεβάσει.
- 2) Ανοικτός κόμβος ενότητας
- 3) Επιλέξτε "Προσθήκη έργου από δίσκο" και επιλέξτε το φάκελο που μόλις εξαγάγατε.



Το εισαγόμενο έργο θα πρέπει να εμφανίζεται στη λίστα.

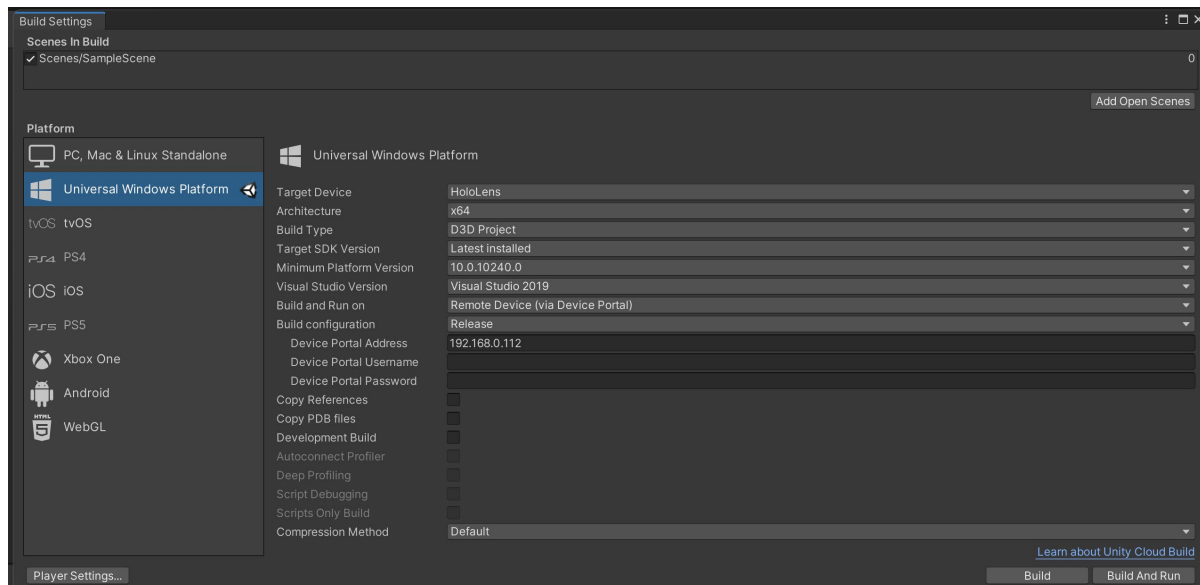


Η απαιτούμενη έκδοση του προγράμματος επεξεργασίας είναι 2019.4.39f1. Εάν δεν το έχετε εγκαταστήσει, τότε το Unity Hub θα σας εμφανίσει ένα μήνυμα ειδοποίησης όπου θα έχετε τη δυνατότητα να το εγκαταστήσετε.

## Βήματα για την ανάπτυξη της εφαρμογής στο Microsoft HoloLens v1.

1) Επιλέξτε File->Build Settings

Θα εμφανιστούν οι ρυθμίσεις δόμησης του έργου. Η κατασκευή του απαιτείται για την ανάπτυξή του στο μηχάνημα HoloLens.



2) Επιλέξτε Ενιαία πλατφόρμα των Windows και εισαγάγετε τις ίδιες επιλογές εκτός από τη διεύθυνση πύλης συσκευής, το όνομα χρήστη πύλης συσκευής, τον κωδικό πρόσβασης πύλης συσκευής. Αυτά τα τρία πεδία συμπληρώνονται από τα δεδομένα των συσκευών σας.

3) Δημιουργήστε οπουδήποτε ένα φάκελο όπου θα γίνει η κατασκευή του υπάρχοντος έργου.

4) Κάντε κλικ στο κουμπί κατασκευής και επιλέξτε το φάκελο που μόλις δημιουργήσατε. Περιμένετε να γίνει το κτίριο.

5) Μεταβείτε στο φάκελο κτιρίου και ανοίξτε το αρχείο \*.sln που υπάρχει στο Visual Studio. Συνιστούμε τη χρήση του Visual Studio 2022 (η έκδοση που χρησιμοποιήθηκε κατά την ανάπτυξη της τελικής έκδοσης της εφαρμογής μικτής πραγματικότητας CREAMS).

6) Επιλέξτε Build-> Deploy PROJECT\_NAME από το επάνω μενού και περιμένετε μέχρι να ολοκληρωθεί η ανάπτυξη. Λάβετε υπόψη ότι η συσκευή σας θα πρέπει να είναι ενεργοποιημένη και συνδεδεμένη στο ίδιο δίκτυο.