

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*) - Norwegian

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

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

Sammendrag

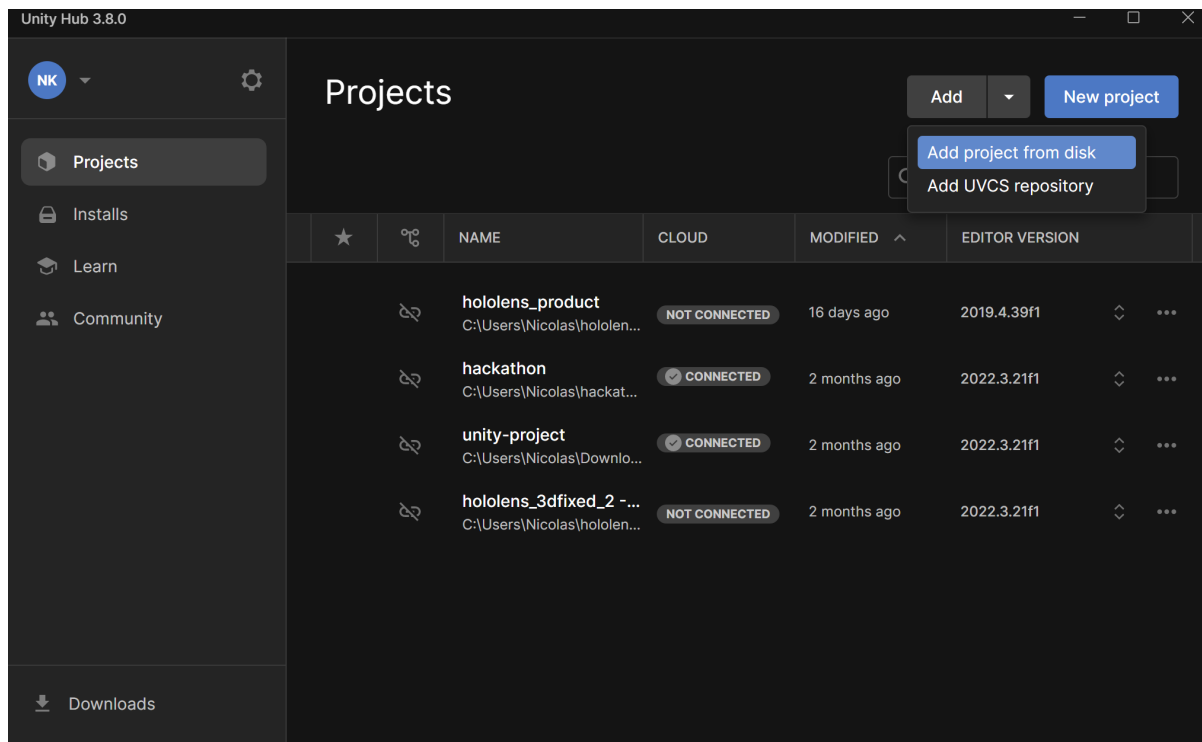
CREAMS står for *"Scaffolding Creativity of Arts Students: Framework, Toolchain, and Educational Material on how to Create their Own Virtual Exhibitions"*, et prosjekt som tar sikte på å utdanne og skape bevissthet hos ulike interessenter i høyere utdanningsdomenet med hensyn til stillaskreativitet for kunststudenter og distribuere et robust og innovativt rammeverk og åpen kildekode-verktøy for virtuell utstillingsskaping.

Dette dokumentet inneholder trinnene som en administrator må følge for å konfigurere CREAMS-programmet for blandet virkelighet i organisasjonens utviklingsmiljø.

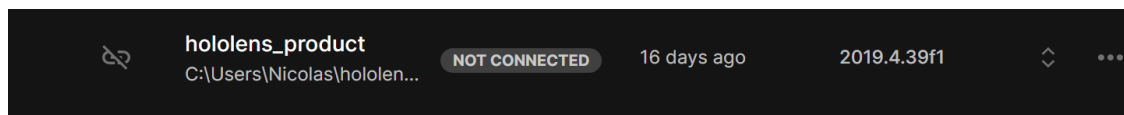
Bygg CREAMS Mixed Reality-applikasjon lokalt

Trinn for å importere CREAMS-prosjektet:

- 1) Pakk ut filen du har lastet ned.
- 2) Åpne Unity Hub
- 3) Velg "Legg til prosjekt fra disk" og velg mappen du nettopp har pakket ut.



Det importerte prosjektet skal vises i listen.

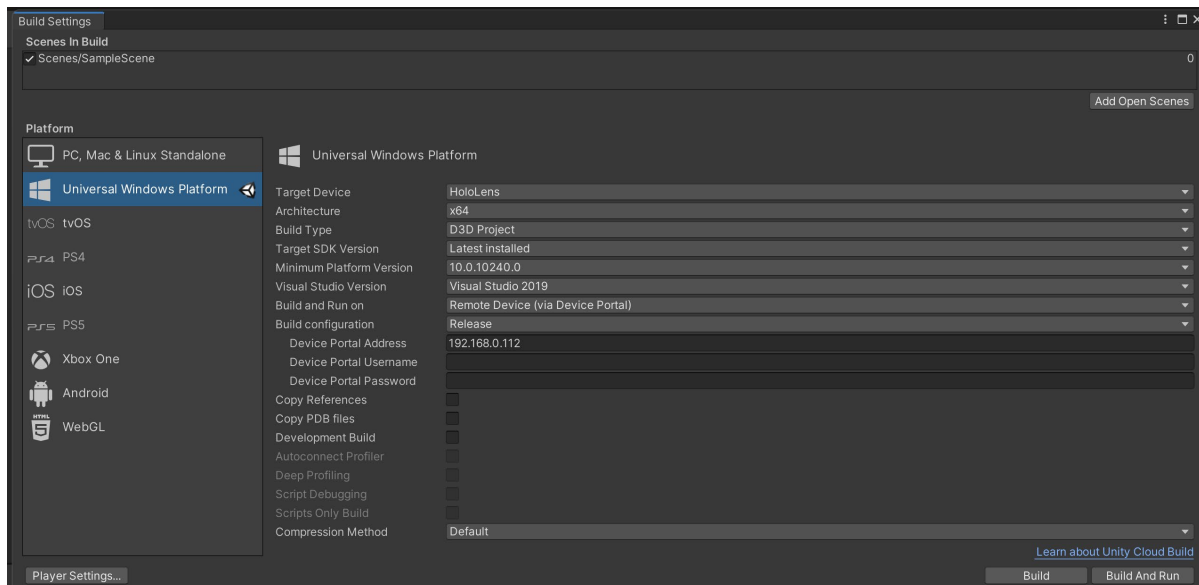


Den nødvendige redigeringsversjonen er 2019.4.39f1. Hvis du ikke har den installert, vil Unity Hub vise deg en varselmelding der du vil ha muligheten til å installere den.

Fremgangsmåte for distribusjon av programmet til Microsoft HoloLens v1.

1) Velg Fil->Build-innstillinger

Byggeinnstillingene for prosjektet vises. Det er nødvendig å bygge den for å distribuere den til HoloLens-maskinen.



2) Velg Universell Windows-plattform og skriv inn de samme alternativene bortsett fra enhetsportaladresse, enhetsportalbrukernavn, enhetsportalpassord. Disse tre feltene fylles ut av enhetens data.

3) Lag hvor som helst en mappe der byggingen av det eksisterende prosjektet vil skje.

4) Klikk på byggeknappen og velg mappen du nettopp har opprettet. Vent til byggingen er ferdig.

5) Naviger til bygningsmappen og åpne *.sln filen som finnes i Visual Studio. Vi anbefaler å bruke Visual Studio 2022 (versjonen som ble brukt under utviklingen av den endelige versjonen av CREAMS mixed reality-applikasjonen).

6) Velg Build-> Deploy PROJECT_NAME fra den øvre menyen og vent til distribusjonen er ferdig. Merk at enheten din skal være slått på og koblet til samme nettverk.