

# **vAcademia - Manuale Utente**

Traduzione e adattamento dal russo di F. Sorrentino

Indice	
vAcademia - Manuale Utente.....	1
Premessa.....	5
1 Il mondo virtuale educativo vAcademia ►.....	7
2 Come iniziare ►.....	8
2.1 Registrazione utenti.....	8
2.2 L'ingresso al mondo.....	8
3 L'interfaccia del programma client. Riassunto generale ►.....	10
3.1 Menu principale ►.....	12
3.1.1 Help (aiuto).....	16
3.2 Barra degli strumenti (Toolbar) ►.....	16
3.3 Barra notifiche (Notification Bar) ►.....	19
3.4 Menu contestuale (Context Menu) ►.....	21
4 Gli avatar ►.....	23
4.1 Controllo movimenti dell'avatar (Avatar motion control) ►.....	23
4.1.1 Controllo con il mouse (Mouse control).....	24
4.1.2 Controllo con la tastiera (Keyboard control).....	24
4.2 Configurazione dell'avatar (Avatar setting) ►.....	25
4.3 I gesti (Gestures).....	27
4.4 Posti a sedere (Seating) ►.....	28
5 Le lezioni (Lessons) ►.....	30
5.1 Strumenti di lavoro ►.....	30
5.1.1 Lo schermo interattivo (Interactive Whiteboard) ►.....	32
5.1.1.1 Gestione dello schermo ►.....	32
5.1.1.1.1 Disegno (Drawing) ►.....	33
5.1.1.1.2 Copiare un ritaglio dal monitor sullo schermo interattivo (Copying images from the screen to the board) ►.....	36
5.1.1.1.3 Copiare un'immagine dagli Appunti sullo schermo (Copying image from the clipboard to the board) ►.....	36
5.1.1.1.4 Copiare testo dagli appunti sullo schermo (Copy text from the clipboard to the board).....	37
5.1.1.1.5 Posiziona un'area del monitor sullo schermo (Broadcast area) ►.....	38
5.1.1.1.6 Mostra la finestra di un'applicazione sullo schermo (Putting an application window on the board) ►.....	40
5.1.1.1.7 Mostra la webcam su schermo (Broadcast your webcam on board) ►.....	42
5.1.1.1.8 Carica presentazioni (Load presentations) ►.....	43
5.1.1.1.9 Canale ausiliario (Backchannel) ►.....	44
5.1.1.1.10 Stickers.....	45
5.1.1.1.11 Disegnare sull'iPad (Drawing on the iPad) ►.....	47
5.1.1.1.12 Pulisci lo schermo (Clear the board) ►.....	49
5.1.1.1.13 Diffondere un video (Broadcast video).....	49
5.1.1.2 Gestione della telecamera (Managing camera) ►.....	50
5.1.1.2.1 Telecamera sullo schermo interattivo (Camera on board) ►.....	50
5.1.1.2.2 Telecamera sulla classe (Camera on audience) ►.....	51
5.1.1.2.3 Telecamera libera (Free camera) ►.....	51
5.1.1.2.4 Telecamera sulla classe e gli schermi (Camera on class and boards) ►.....	52
5.1.1.3 Cronologia (History) ►.....	52
5.1.2 Strumenti per l'insegnante (Teacher tools) ►.....	53
5.1.2.1 Gestisci il microfono degli utenti (Manage user's microphone) ►.....	54

5.1.2.1.1	L'interfaccia dell'insegnante ►	54
5.1.2.1.2	L'interfaccia dello Studente	55
5.1.2.2	Strumento per sondaggio (Ticker/Clicker) ►	56
5.1.2.2.1	Interfaccia dell'Insegnante ►	56
5.1.2.2.2	Interfaccia dello studente	58
5.1.2.3	Testing ►	59
5.1.2.3.1	Interfaccia dello Studente ►	61
5.1.2.4	Controllo della classe (Class control) ►	61
5.1.2.5	Video Streaming ►	62
5.1.2.6	Timer	65
5.1.2.7	Disguise (Travestimento)	66
5.1.2.8	Test (Prova)	66
5.1.3	Registrazione (Recording) ►	66
5.1.3.1	Creazione di una registrazione (Creating a record) ►	67
5.1.3.2	Elenco delle classi (List of classes) ►	69
5.1.4	Puntatore (Pointer) ►	70
5.1.5	Location temporanea (Temporary location) ►	71
5.1.6	Area di comunicazione (Communication area) ►	73
5.1.7	Collezione di risorse (Resource collection) ►	74
5.1.7.1	Pannello "File e cartelle" (Files and Folders)	75
5.1.7.2	Scarica un file (Download a file)	75
5.1.7.3	Carica un file (Upload a file)	76
5.1.7.4	Pannello "Risorse" (Resources)	76
5.1.8	Registrazione video in locale	77
5.2	Gestire prestazioni retribuite (Carrying out paid performances) ►	79
5.2.1	Pianificazione di una prestazione retribuita	79
5.3	Informazioni sugli eventi (Record of activities) ►	81
6	Lavorare con oggetti-3D (Working with 3D-objects) ►	85
6.1	Posizionamento di oggetti (Object Placement) ►	85
6.1.1	Riquadro Placement (Posizionamento)	86
6.1.2	Riquadro Move (Spostamento)	86
6.1.3	Riquadro Edit (Editare)	87
6.1.4	Riquadro Properties (Proprietà)	87
6.1.4.1	La Collezione di Oggetti (Objects Gallery) ►	88
6.1.4.2	Oggetti custom ►	89
6.1.4.3	Proprietà degli oggetti custom ►	93
6.1.4.3.1	Aggiungi un posto a sedere (pannello "Sitting") ►	93
6.1.4.3.2	Modifica la texture dell'oggetto (pannello "Textures") ►	96
6.1.4.3.3	Richiedi autorotazione (pannello "Autorotation") ►	97
6.1.4.3.4	Imposta un suono (pannello "Sound") ►	98
6.1.4.3.5	Specificare l'azione da eseguire con un clic sull'oggetto (pannello "Click")	99
6.1.4.3.6	Modificare le proprietà generali dell'oggetto (pannello "General")	101
6.2	Scene (Scenery) ►	102
6.3	Bot ►	104
6.4	Scenari (Scenarios) ►	105
7	Controllo della telecamera nel mondo ►	107
7.1	Telecamera in prima persona (First Person) ►	108
7.2	Telecamera in terza persona (Third person) ►	108
7.3	Telecamera libera (Free camera) ►	109
7.4	Posizioni della Telecamera	110

8	La comunicazione tra utenti ►	111
8.1	Il Chat ►	111
8.1.1	Chat privato.....	111
8.1.2	Chat nella location attuale.....	112
8.1.3	Chat globale.....	112
8.1.4	Communication area (Area di comunicazione).....	112
8.2	Microfono (Microphone) ►	112
9	La navigazione del mondo ►	113
9.1	Le mappe ►	113
9.1.1	Mappa Piccola.....	113
9.1.2	Mappa Grande ►.....	114
9.2	Elenco dei partecipanti online (Online users list ) ►	115
9.2.1	Visualizza Profilo (View Profile).....	116
9.2.2	Vieni a parlare (Come to talk).....	117
9.2.3	Invia un messaggio privato (Send a private message).....	117
9.2.4	Osserva l'avatar (Watch avatar).....	118
9.3	Elenco delle location (List of Locations) ►	118
9.4	La mia Casa (My home) ►	120
9.5	Invita utenti (Invite users) ►	121
10	Note (Notes) ►	123
10.1	Note di testo.....	123
10.2	Nota grafica.....	124
10.3	Memo vocale.....	125
11	Impostazioni (Settings) ►	127
11.1	Impostazione della grafica (Graphic settings)►	127
11.2	Impostazione del microfono (Microphone settings) ►	128
11.3	Impostazione dei suoni (Sound settings) ►	129
11.4	Interface configuration (Configurazione dell'interfaccia) ►	130
12	Linguaggio di scripting vJS (Scripting language vJS) ►	131
13	Video di formazione (Educational videos) ►	132
	Licenza CC: CC BY-NC-ND 3.0 IT.....	133

## Premessa

Questo manuale è il risultato della traduzione in italiano del testo in russo di Help che si trova sul web (<http://vacademia.com/wiki/doku.php/start>). Esso documenta le funzioni del “client” di vAcademia installato nel computer dell’utente. La versione di vAcademia a cui si riferisce questo manuale è vAcademia con interfaccia utente in inglese, scelta alternativa al russo. Le funzioni descritte sono attualizzate al release n.1.33.0.11152, May 4, 2016.

Il testo russo di Help documenta le prestazioni di vAcademia funzionante con interfaccia utente in russo. Questo testo documenta in italiano le prestazioni di vAcademia funzionante con interfaccia utente in inglese, utilizza quindi un lessico necessariamente misto nelle due lingue, italiano e inglese. A differenza del testo russo, che è costituito di pagine-web, questo manuale è redatto come documento Word (.doc).

Nella traduzione si è scelto di riprodurre il più strettamente possibile nella traduzione il testo originale, intervenendo con testo proprio solo dove si è ritenuta necessaria una maggiore chiarezza. Si è scelto di conservare la struttura ipertestuale del testo Help nel sito web riproducendola all’interno del documento tramite il meccanismo ipertestuale disponibile in Word: parole o frasi sottolineate attive (colore blu) che sono segnalibri a paragrafi e pagine specifiche. In questa traduzione/traslazione da testo-web a testo ipertestuale Word si sono incontrate alcune imperfezioni nella ramificazione del sito russo, segnalate e restaurate quando possibile.

Le immagini contenute nel testo russo riflettono l’applicazione con interfaccia in russo e sono pertanto inutilizzabili. Nella traduzione sono state rigenerate ogni volta che è stato possibile con immagini equivalenti ritagliate da vAcademia con interfaccia utente in inglese e, quando significativo, contenuti in italiano. In alcuni casi, per maggiore efficacia, si sono aggiunte illustrazioni in eccesso rispetto a quelle presenti nel testo russo e si sono annotate le illustrazioni con didascalie.

Gli oggetti del mondo virtuale di vAcademia (s. pulsanti, comandi, ...) hanno nomi inglesi. In questo testo, quando vi si fa riferimento, essi sono riportati in inglese perché possano essere riconosciuti quando si opera nell’applicazione. Sono accompagnati da una traduzione adiacente in italiano tra parentesi. Ad esempio, per il pulsante che stampa lo schermo, nel testo del manuale si trova l’icona



“Print screen (Stampa lo schermo)”

Nota che “Print screen” è la dicitura che appare facendo “mouse over” sull’icona o altra dicitura presente nella finestra di interfaccia di vAcademia.

Il testo dei titoli e dei paragrafi è la traduzione in italiano del testo russo. È seguito da una traduzione adiacente in inglese, che riprende l’inglese usato del mondo di vAcademia. Come esempio, si veda il titolo: **“Menu contestuale (Context menu)”** ►. Al titolo dei paragrafi è associato un link al testo russo dell’Help, rappresentato dal simbolo ►, per consentire comunque la consultazione della pagina web originale. Per accedere fare CTRL + clic sul simbolo.

Esiste nella homepage di vAcademia un link verso un Help, tuttavia tuttora “Under constructor”. I testi in rosso significano che c’è stato un problema di qualche tipo (es. un

problema di traduzione), e sono da considerare provvisori in attesa di un intervento del produttore. La redazione di questo Manuale si è avvalsa di un'interazione continua con il team di sviluppo di vAcademia in Russia, in particolare con lo specialista ricercatore dr. Mikhail Fominykh (<http://mikhailfominykh.com/>)

Chiunque ritenga di migliorare questo testo o comunque segnalare una qualsiasi questione al riguardo contatti l'autore/traduttore via email all'indirizzo [fortunato.sorrentino@virgilio.it](mailto:fortunato.sorrentino@virgilio.it).

—'—

## 1 Il mondo virtuale educativo vAcademia ►



vAcademia è una piattaforma educativa multiutente tridimensionale; Fornisce un servizio attraverso il quale è possibile sia effettuare corsi sia parteciparvi: corsi di formazione, incontri, presentazioni, sessioni di formazione per gruppi di uno fino a diverse decine di utenti contemporaneamente.

vAcademia offre un nuovo approccio per l'apprendimento nei mondi virtuali. L'uso delle tecnologie web 2.0, in combinazione con le possibilità del mondo virtuale, permette di creare contenuti interattivi educativi a disposizione di tutti gli utenti in Internet.

## 2 Come iniziare ►

Il sito di vAcademia, dove trovi tutto quello che ti serve per operare, si trova in <http://vacademia.com>. Per iniziare con vAcademia, scarica il programma d'installazione dal web puntando il browser su <http://www.vacademia.com/site/downloadclient>. Esegui il file .exe che viene scaricato. L'applicazione (il "client" vAcademia) viene installata sul tuo computer e identificata con un'icona di avvio. Nel corso dell'installazione ti verrà richiesto di scegliere la lingua dell'interfaccia utente, Russo o Inglese (Inglese è l'opzione scelta per questo Manuale).

### Register

Select an avatar:

Login:  *Login is not filled*

Password:  *at least 5 characters and not more 15 characters*

Confirm password:

E-mail:  *your E-mail*

Add the password to my registration email  
 Hide from other members

First name:  *Your name in the virtual world*

Last name:  *Your surname in the virtual world*

[Show other text](#)

Enter the text from the picture:

The chosen avatar will represent you in the virtual world of vAcademia.  
You can change the appearance and the clothing of your avatar later.

Fig. 2.2 – la scelta dell'avatar

Fig. 2.1 – Modulo online per la registrazione su vAcademia.

Per registrarti, compila i campi del modulo proposto online da vAcademia in <http://www.vacademia.com/auth/register> (fig. 2.1) e nel corso della registrazione seleziona un avatar (fig. 2.2), il quale ti rappresenterà nel mondo virtuale. Potrai in seguito cambiare l'avatar.

### 2.1 Registrazione utenti

All'indirizzo di posta elettronica indicato dall'utente al momento della registrazione verrà inviata una mail di conferma della registrazione del suo account.

In futuro sarà possibile modificare l'aspetto del tuo personaggio virtuale usando [l'Editor di avatar](#).

### 2.2 L'ingresso al mondo

Per entrare in vAcademia avvia l'applicazione dal tuo desktop usando l'icona di avvio. Al termine del caricamento apparirà una finestra di login (fig. 2.2-1). Inserisci il tuo nome-



Fig. 2.2-1– Interfaccia di login a vAcademia

utente e password nel campo di immissione e clicca su “Login”. Puoi spuntare la casella “remember me” (ricorda la mia password) per un facile ingresso in seguito.

vAcademia apparirà in una nuova finestra, e l’avatar in un luogo del mondo virtuale che è la tua “Home” (Casa propria).

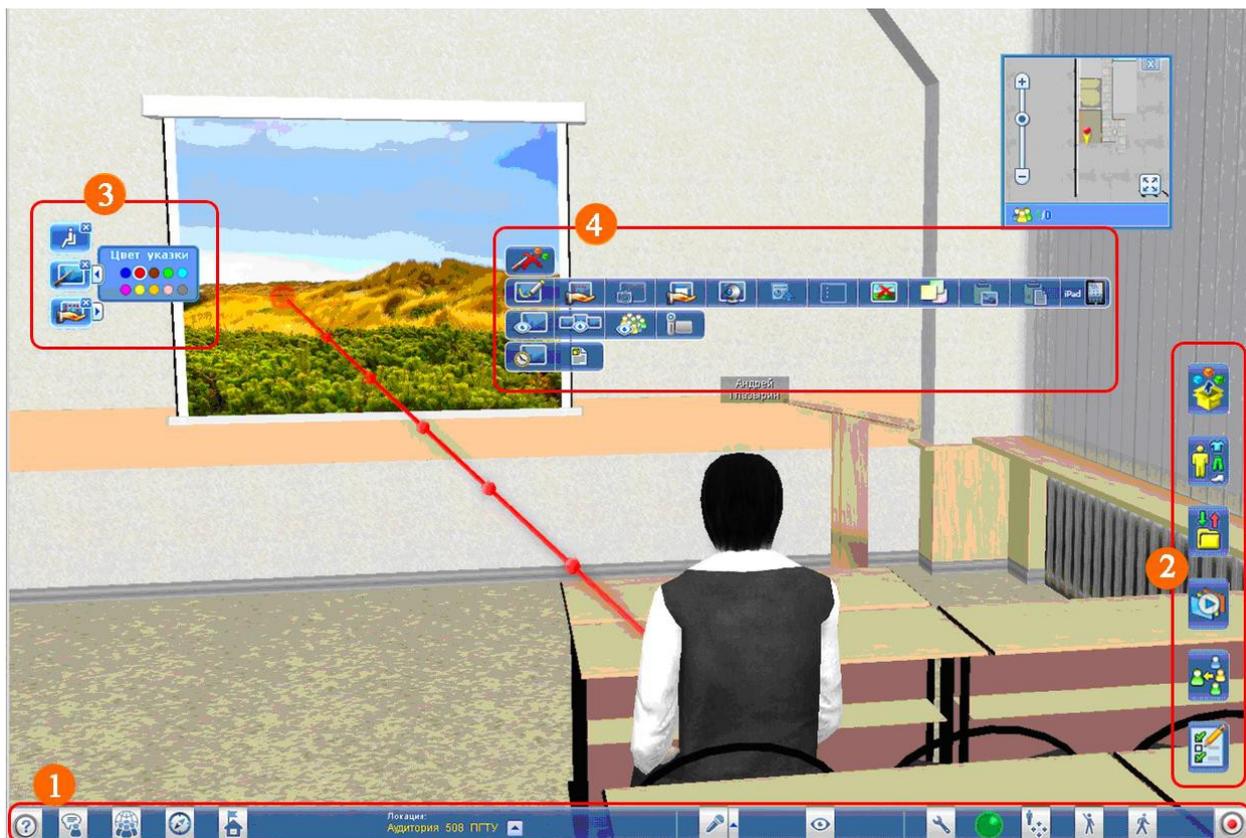
Nota che è possibile entrare come ospite, cioè senza registrazione selezionando “Guest mode (Modo ospite)”. In tal caso il nome-utente viene automaticamente assegnato da vAcademia. In Guest mode ci sono delle restrizioni operative.

### 3 L'interfaccia del programma client. Riassunto generale ▶

Un [video](#) in lingua Russa illustra l'interfaccia utente di vAcademia.



Lo schema d'insieme di tutte le funzioni dell'interfaccia è nella figura seguente. Ciascun elemento viene analizzato individualmente nel seguito.



L'interfaccia utente di vAcademia comprende:

1. Il **Menu principale** (Main Menu). Contiene, tra l'altro, i pulsanti per cambiare le impostazioni dell'applicazione, per il controllo del movimento dell'avatar e della comunicazione tra gli avatar. È una barra situata sul bordo inferiore della finestra di vAcademia.



2. La **Barra strumenti** (Toolbar). Contiene i pulsanti per posizionare oggetti, personalizzare l'aspetto dell'avatar, presentare una raccolta di risorse, condurre classi e visualizzare le registrazioni, invitare utenti e creare dei test. È situata accanto al bordo destro della finestra di vAcademia.



3. La **Barra Notifiche** (Notification bar). Appare durante i processi applicativi in vAcademia e può contenere un diverso insieme di pulsanti, a seconda delle attività o degli stati in corso che sono oggetto di notifica. Si sviluppa sempre sul bordo sinistro della finestra di vAcademia. È usata per uscire dalle applicazioni che eseguono nel mondo virtuale o terminare determinati stati. L'azione viene eseguita facendo clic sulla x presente nei pulsanti. Nella figura, ad esempio, la Barra delle notifiche avvisa che la vista del mondo è "la classe" e che la posizione dell'avatar è "sul pulpito".



Esempio di Barra Notifiche con 2 pulsanti di notifica

#### 4. Il **Menu contestuale** (Context Menu).

Viene chiamato premendo il tasto destro del mouse su un determinato oggetto o punto dello spazio sensibile e contiene una serie di pulsanti per il compimento di qualsiasi azione associata a quell'oggetto. Il numero dei pulsanti varia a seconda del contesto e dell'oggetto interessato. Nella figura segue, il menu di contesto per uno schermo interattivo.



### 3.1

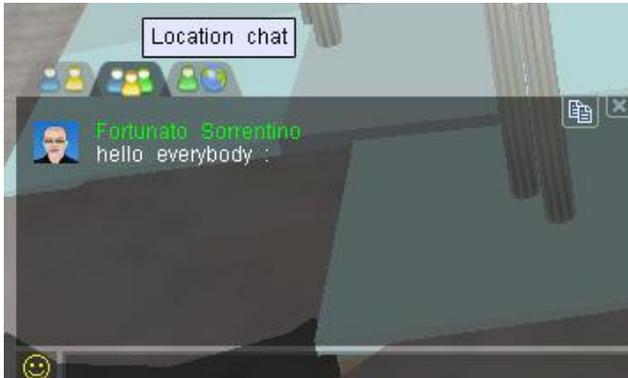
#### Menu principale ▶



NB. L'immagine della barra nella versione web non documenta l'attuale forma della barra sul lato destro, dove esiste un pulsante aggiuntivo n14.

Il Menu principale contiene i pulsanti per modificare le impostazioni dell'applicazione, il controllo del movimento dell'avatar e la comunicazione tra gli avatar. Nell'attuale implementazione la barra contiene un 14° pulsante in posizione penultima sulla destra.

1.  **Help** (Aiuto). Con questo strumento puoi visualizzare una serie di diapositive istruttive. Puoi anche accedere informazioni di riferimento su vAcademia direttamente dal client, facendo clic sul

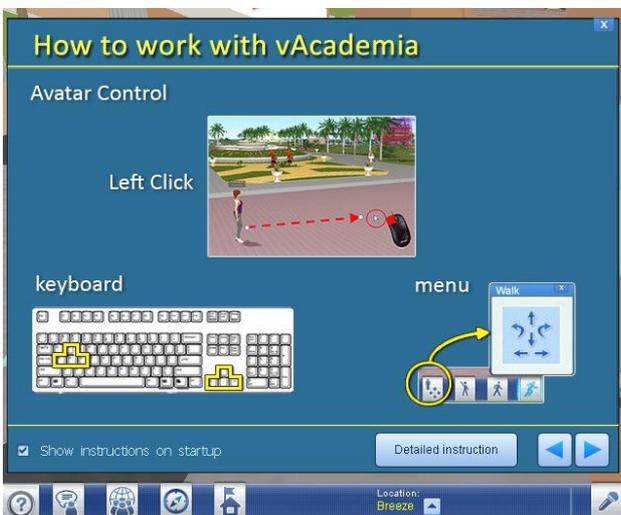


bottono nel bordo inferiore della finestra “Detailed instructions (Istruzioni dettagliate)”.

La spunta della casella “Show instruction at start up (mostra istruzioni all’avvio)” consente di presentare questo Help immediatamente al momento di arrivo nella location per effetto della teleportazione che avviene con il login.



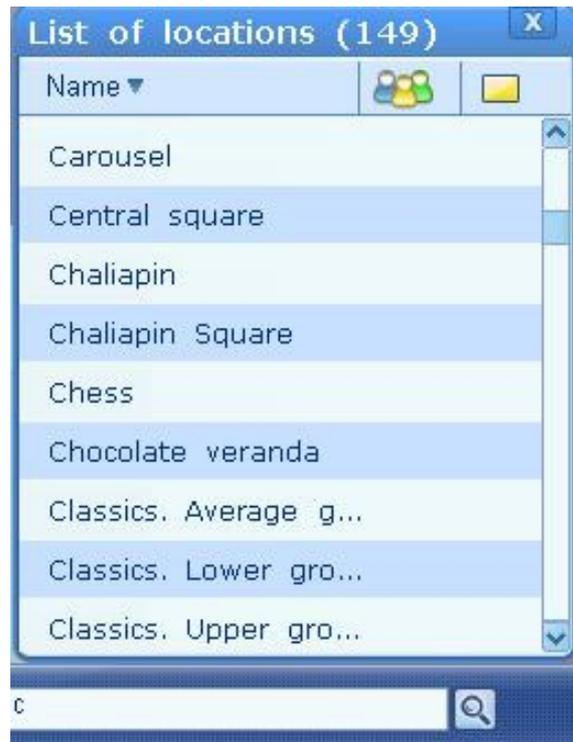
alle



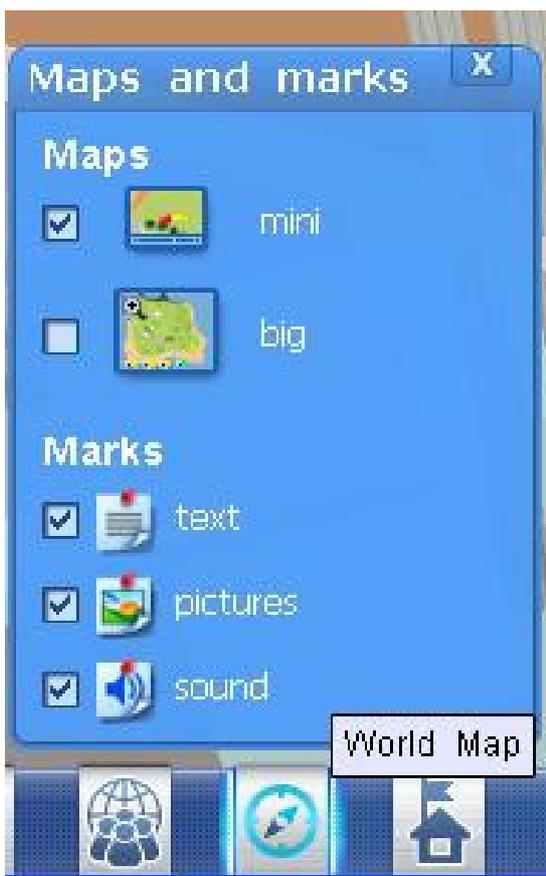
2.  **Chat**. In vAcademia si utilizza la chat per scambiare messaggi di testo tra utenti.

3.  **Online users list (Elenco dei partecipanti)**. Per comodità, vAcademia visualizza l’elenco di tutti gli utenti che sono attualmente nel mondo.

4.  **World Map. [Maps](#) and [Marks](#) (Mappe e Note)** . Puoi utilizzare un conveniente e veloce per navigare in vAcademia usando le mappe. Cliccando mouse sulla posizione desiderata sulla mappa verrai automaticamente teleportato in quel luogo.

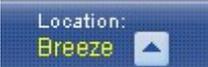


modo  
con il



nell'intestazione della tabella).

5.  **[My Home](#) (Casa mia)**. Spazio utente privato, location nella quale si possono costruire e tenere classi a piacere.

6.  **[List of locations](#)** (Elenco delle location). E' l'elenco delle location presenti nel mondo, tramite il quale, facendo clic sugli elementi dell'elenco, ci si può spostare da un luogo all'altro.

In posizione di riposo il pulsante Location mostra il nome della località attuale. Facendo clic sulla freccia ▲ appare l'elenco che può essere ricercato digitando una stringa di caratteri nella casella di ricerca sottostante.

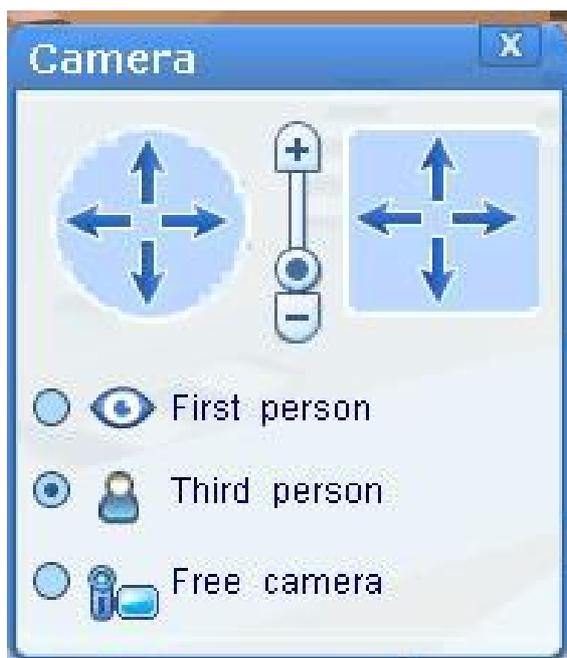
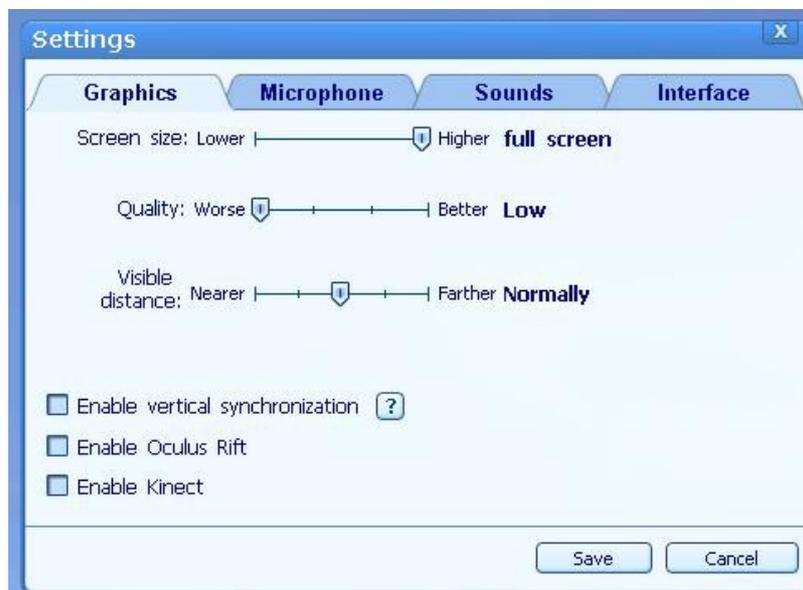
Ogni elemento dell'elenco contiene il nome della location, il numero di utenti presenti e il numero di classi esistenti nella location (vedi i simboli



7. **Microphone control** (Controllo del microfono). vAcademia offre ai suoi utenti la possibilità di comunicare con la voce attraverso un microfono.



8. **Camera control** (Controllo telecamera). Scegli tra le opzioni la visualizzazione più conveniente.



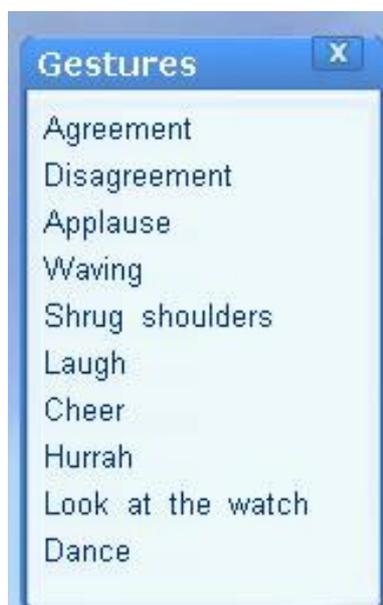
9. **Settings** (Impostazioni). Regolano la qualità della grafica, i suoni e altri elementi di interfaccia, in base alle capacità del computer e delle preferenze dell'utente.



10.  **Walk** (Camminare). Gestisci l'avatar nella modalità preferita.

11.  **Gestures** (Gesti). Utilizza i movimenti dell'avatar per esprimere le tue emozioni.

12.  **Walk/Run** (Cammina/Corri) . Modalità dell'avatar in movimento. È possibile selezionare una delle due modalità con cui l'avatar si muove in vAcademia. È un comando a commutazione ("toggle"): facendo clic sull'icona in stato "walk" essa si trasforma nello stato "run" e viceversa.



Class: "English lesson in cafe"



Марина  
Курдюмова

Date: Tue, 3 Feb 2015  
Start time: 15:20  
Before end: 18 min.



Venue: Central square

Watch in world 

13.  **Start recording** (Inizia la registrazione). Registra in 3D le tue sessioni virtuali online. Sarà possibile rivederle in vAcademia e visualizzarle da parte di qualsiasi persona in Internet (senza



necessità di essere registrati su vAcademia, vedi video streaming).

- 14  **Start video recording** (Inizia registrazione video) – Consente di registrare in modo 2D, localmente, una sessione live come file video.

### 3.1.1 Help (aiuto)

Un testo sintetico di help-on-line in inglese è disponibile facendo clic su “Help” nella barra delle opzioni della homepage di vAcademia. L’URL di questo Help è [http://vacademia.com/docs/help\\_eng/index.htm](http://vacademia.com/docs/help_eng/index.htm).

## 3.2 Barra degli strumenti (Toolbar) ►

La Barra degli strumenti (laterale a destra) contiene i pulsanti per posizionare oggetti, personalizzare l’aspetto dell’avatar, presentare una raccolta di risorse, condurre classi e visualizzare le registrazioni, invitando altri utenti a creare dei test.

1.  **3D objects creation tool** (Strumento per la creazione di oggetti-3D). Anche definibile come strumento per il deposito di oggetti 3D. E’ possibile posizionare i tuoi oggetti 3D nello spazio virtuale prelevandoli dalla Collezione di oggetti presente in vAcademia, nonché caricare dall’esterno dei modelli scelti e posizzarli in luoghi scelti.



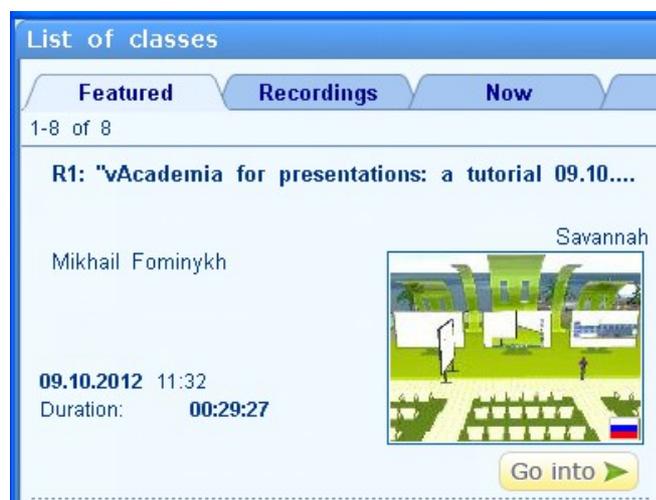
Gli oggetti propri si trovano nella Resource collection (Collezione di risorse), archivio personale di ciascun utente.



2. **Avatar editor** (Editor di avatar). Tramite l'Editor di avatar è possibile scegliere il tuo avatar e personalizzare il suo aspetto.

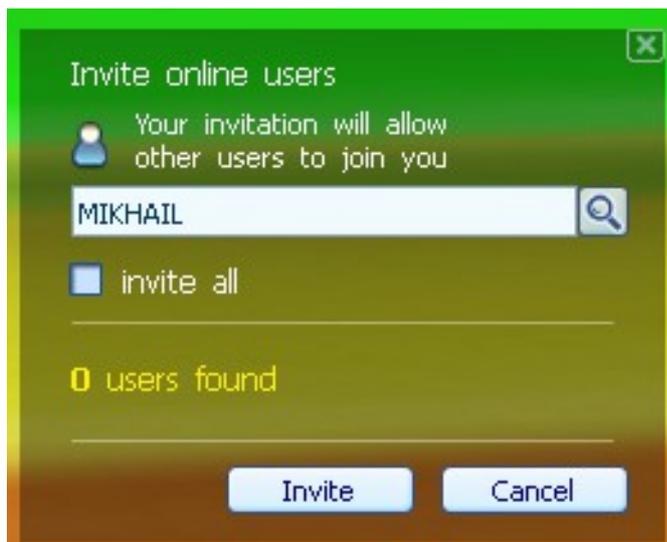


3. **Resource collection** (Collezione di risorse). È possibile caricare un contenuto realizzato esternamente nella propria Collezione di risorse, quindi utilizzarlo durante una lezione.





4. **List of classes** (Elenco delle classi) E' possibile visualizzare le registrazioni di classi già avvenute in vAccademia, nonché iscriversi a nuove classi.



5. **Invite users** (Invitare utenti). Invita alle tue classi utenti online che si trovano in vAccademia.

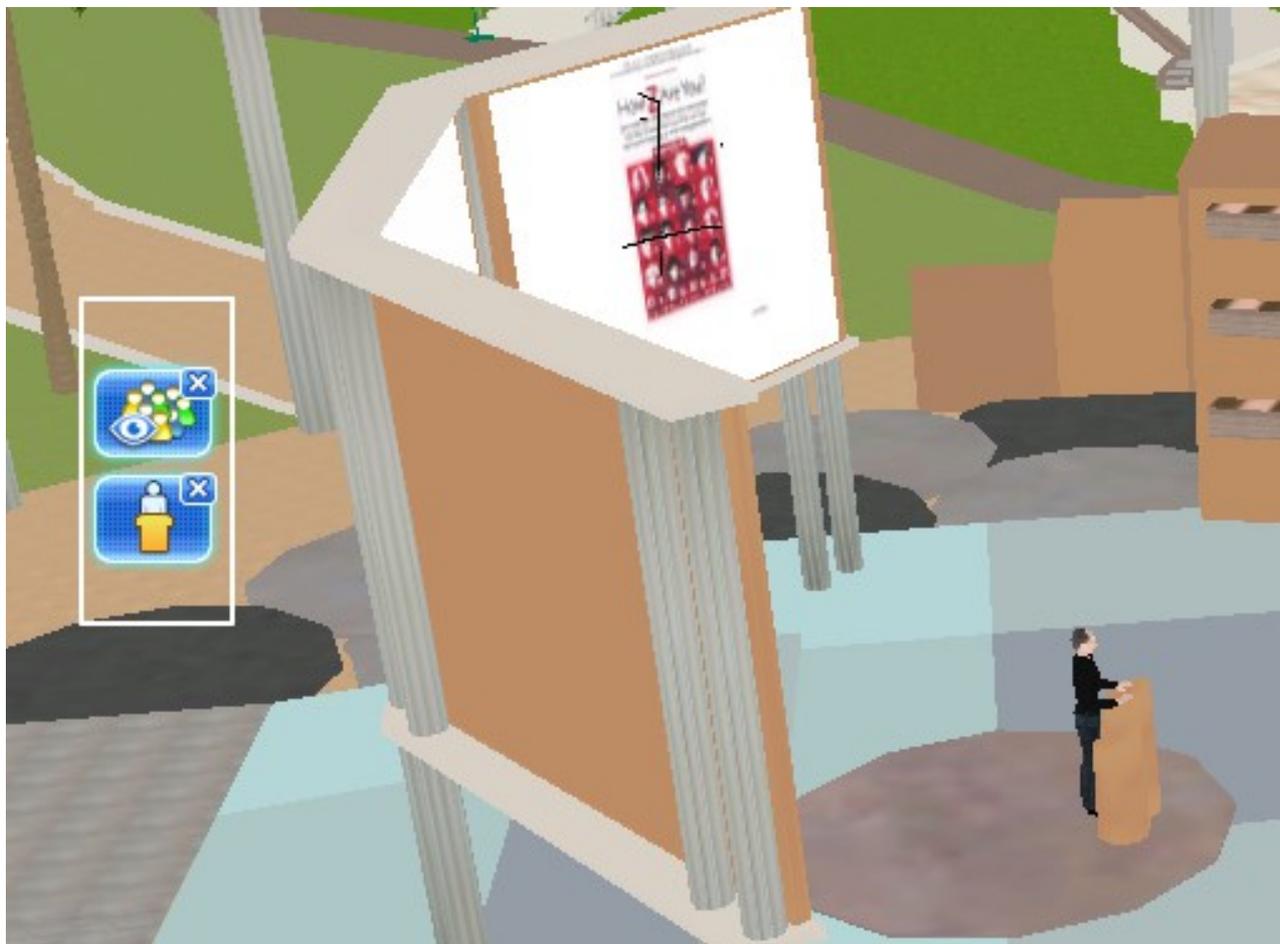


6. **Test Constructor** (Costruttore di test). Strumento per la creazione semplice e veloce di test online

### 3.3 Barra notifiche (Notification Bar) ►

La **Barra Notifiche** compare durante i processi di lavoro in vAccademia. Può contenere un diverso insieme di pulsanti, a seconda delle attività o degli stati in corso che sono oggetto

di notifica. E' usata per uscire dalle applicazioni che eseguono nel mondo virtuale o terminare determinati stati. L'azione viene eseguita facendo clic sulla x dell'icona. Nella figura, ad esempio, la barra notifica che la vista del mondo è "la classe" e che la posizione dell'avatar è "in piedi al podio".



**Stand up** (Mettiti in piedi). Questa voce di menu è disponibile solo quando l'avatar è [seduto](#) e porta alla realizzazione dell'azione "in piedi".



**Hide pointer** (Nascondi il puntatore). E' disponibile quando il puntatore è abilitato e porta alla sua sparizione.



**Remove [temporary location](#)** (Rimuovi la location provvisoria). E' disponibile dopo la creazione di una location temporanea, e provvede all'annullamento della stessa.



**Remove [communication area](#)** (Rimuovi area di comunicazione). Disponibile dopo la creazione di un'area di comunicazione, porta alla sua rimozione.



**Exit my home** (Esci dalla location Home). Disponibile quando l'avatar è nella posizione "[My home](#)", effettua il ritorno alla location precedente.



**Stop painting** (Termina di disegnare). Disponibile nella modalità di disegno, viene utilizzato per uscirne.



**Stop painting with iPad** (Termina di disegnare con l'iPad) Disponibile nella modalità di disegno con l'iPad, viene utilizzato per uscirne.



**Stop sharing** (Termina la condivisione). Termina la visualizzazione di un'[area](#) del monitor o di un'[applicazione](#) condivisa sullo schermo interattivo. Disponibile quando sullo schermo interattivo viene condivisa un'area o un'applicazione.



**Stop sharing video** (Termina la condivisione di video). Disponibile quando sullo schermo interattivo viene condiviso un video.



**Close webcam sharing** (Chiudi la condivisione della webcam). Disponibile quando si trasmettono le immagini dalla webcam installata sul computer sullo schermo interattivo in condivisione.



**Close backchannel** (Chiudi il backchannel). Disponibile quando è attiva la modalità backchannel sullo schermo interattivo.



**Exit from the pulpit** (Esci dal pulpito). Comanda la discesa dell'avatar dal pulpito. Disponibile solo quando l'avatar è in piedi sul pulpito.



**Cancel "Camera on board"** (Annulla "Telecamera sullo schermo"). Annulla il modo di visualizzazione "Telecamera su schermo interattivo", ripristinando la visualizzazione originale della telecamera.



**Cancel "Camera on class and boards"** (Annulla "Telecamera su classe e schermi"). Annulla il modo di visualizzazione "Classe e schermi" ripristinando la vista originale della telecamera.



**Cancel "Camera on class"** (Annulla "Telecamera sulla classe"). Annulla il modo di visualizzazione "Telecamera sulla classe". Ripristina la vista originale della telecamera.



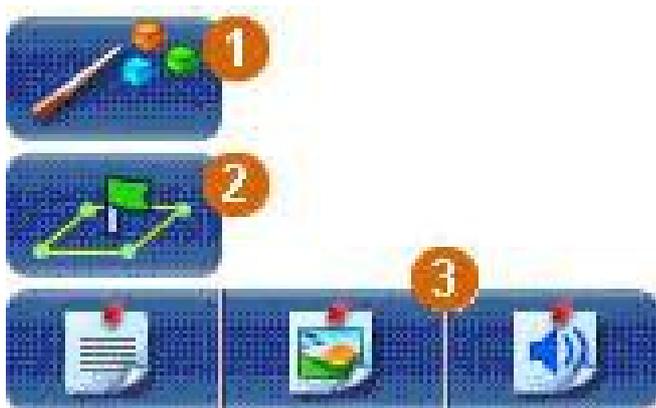
**Cancel "Free camera"** (Annulla "Telecamera libera"). Annulla il modo di visualizzazione "Telecamera libera". Ripristina la visualizzazione originale della telecamera.

### 3.4 **Menu contestuale (Context Menu)** ▶

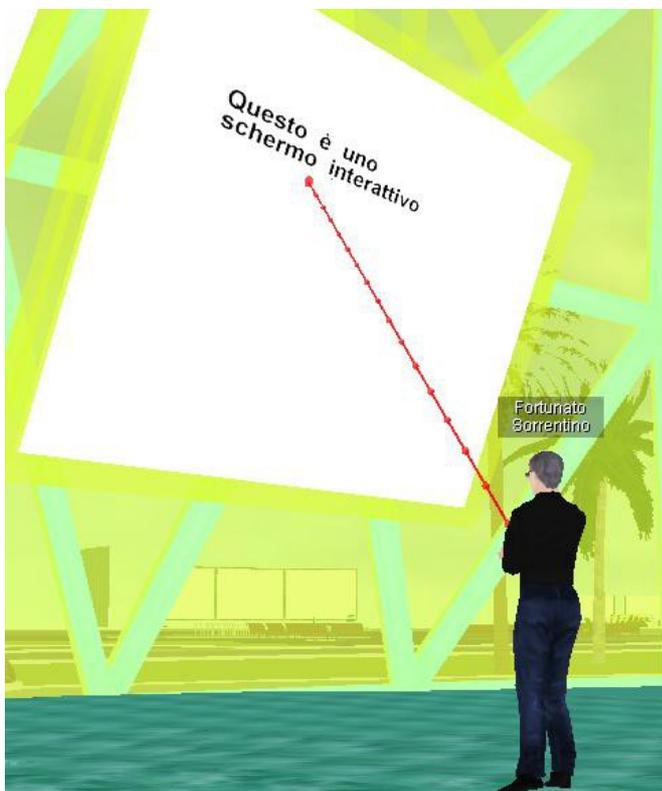
Il Menu contestuale viene richiamato facendo clic-tasto-destro sull'oggetto in questione e contiene una serie di pulsanti per il compimento di ogni azione sull'oggetto. Il Menu contestuale di oggetti specifici è descritto nelle apposite sezioni della documentazione, vedi ad esempio, per i seguenti oggetti:

- [schermi interattivi](#)
- [posti a sedere](#)

Quando si fa clic su uno spazio vuoto appare il **menu contestuale generale**.



1.  **“Show pointer”** (Mostra puntatore). Utilizza un puntatore per enfatizzare un oggetto o un'immagine. Puoi scegliere il colore del puntatore.





2. **“Temporary location”** (Location temporanea). Crea un luogo negli spazi dell'Isola (Island<sup>1</sup>), al di fuori delle standard location, dove puoi agire in piena funzionalità.



3. **Note.** Lascia le tue note ovunque in vAcademia, affinché siano viste o ascoltate da ogni utente presente (nella figura l'esempio di una nota testuale).



<sup>1</sup> La maggior parte delle “standard locations” in vAcademia sono situate in una “isola”, come si può vedere nella Mappa Grande. Nella versione inglese questa viene chiamata “common space”. L'isola comprende molte standard locations ma queste non sono contigue. Di solito c'è dello spazio tra di esse e in alcune parti dell'isola lo spazio è maggiore. Questo spazio può essere usate per le temporary locations (location temporanee).

## 4 Gli avatar ►

Il rappresentante di un utente in vAcademia è un personaggio tridimensionale, un avatar che ha un aspetto personalizzato unico.

La selezione del proprio Avatar può essere eseguita durante la [registrazione](#).

Successivamente è possibile modificare l'aspetto del tuo avatar o scegliere un altro avatar usando l'**Editor di avatar**.

### 4.1 Controllo movimenti dell'avatar (Avatar motion control) ►

Tutti gli avatar in vAcademia gestiti dall'utente hanno la possibilità di muoversi liberamente nello spazio tridimensionale. Per selezionare il tipo di movimento, camminata o corsa, usa i pulsanti appropriati del Menu principale.



“Walk (Cammina)”. Selezione della camminata.



“Run (Corri)”. Selezione della corsa.

Vedi video dimostrativo in russo a <https://www.youtube.com/watch?v=azNCner4gM4>.



Esistono diversi sistemi per controllare ogni movimento dell'avatar:

- Controllo con il [mouse](#)
- Controllo con la [tastiera](#)
  - Controllo tramite menu, vedi qui di seguito.



Per attivare il controllo dell'avatar fai clic sul pulsante appropriato nel Menu principale.



“Walk (Cammina)”. Controllo del movimento dell'avatar.

Per andare avanti, premi il tasto freccia 

Per tornare indietro, premi il tasto freccia verso il basso 

Per girare a sinistra, premi sulla freccia , a destra sulla freccia .

Quando occorre attraversare ostacoli davanti ai quali l'avatar è bloccato premi   per effettuare passi lateralmente a sinistra o a destra.

Quando l'avatar è fermo i comandi "gira a sinistra/destra" lo fanno girare su se stesso.

#### 4.1.1 Controllo con il mouse (Mouse control)

Per spostare l'avatar nello spazio virtuale in un certo punto, per esempio sulla sua sinistra, fai clic sul punto in questione. L'avatar comincia a muoversi (o a correre, a seconda delle impostazioni) verso il punto specificato.

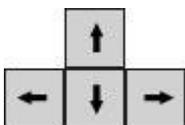


È possibile impedire il controllo del movimento dell'avatar tramite mouse, spuntando l'opzione opportuna della [finestra delle impostazioni](#) (Settings). Questa opzione è progettata per impedire una mossa errata dell'avatar quando si fa clic su un oggetto o su uno schermo durante le lezioni.

È altrimenti possibile interrompere istantaneamente il movimento dell'avatar in qualsiasi momento con un tocco su una qualsiasi delle 4 frecce della tastiera.

#### 4.1.2 Controllo con la tastiera (Keyboard control)

Il controllo con la tastiera si effettua usando i tasti freccia o le lettere «W», «A», «S», «D».



Quando si preme il tasto freccia su o la lettera «W» l'avatar si muove in avanti.



Quando si preme il tasto freccia giù o la lettera «S» l'avatar si muove all'indietro.



Quando si premono i tasti freccia destra o sinistra o le lettere «A» e «D» l'avatar gira nella direzione appropriata.



Premendo contemporaneamente premendo il tasto "freccia sinistra" e "freccia avanti" o i tasti «A» e «W» l'avatar si muove un angolo di 45° in avanti.

 +  Premendo contemporaneamente i tasti “freccia sinistra” e “freccia indietro” o i tasti «A» e «S» l’avatar si muove con un angolo di 45 gradi all’indietro.

## 4.2 Configurazione dell’avatar (Avatar setting)

Selezione e configurazione dell’aspetto dell’avatar attraverso l’Editor di avatar.



“Avatar editor (Editor di avatar)”. Chiama l’Editor di avatar.

Vedi video in russo a <https://www.youtube.com/watch?v=fPTVbee05V8>.



La finestra dell’Editor di avatar è divisa in tre pannelli. Quello di sinistra contiene le schede che servono a personalizzare l’aspetto dell’avatar: il repertorio degli avatar, la faccia, l’abbigliamento, la pelle.

La finestra centrale mostra l’aspetto attuale dell’avatar. È possibile selezionare viste parziali dell’avatar: corpo intero, viso, torso, gambe.



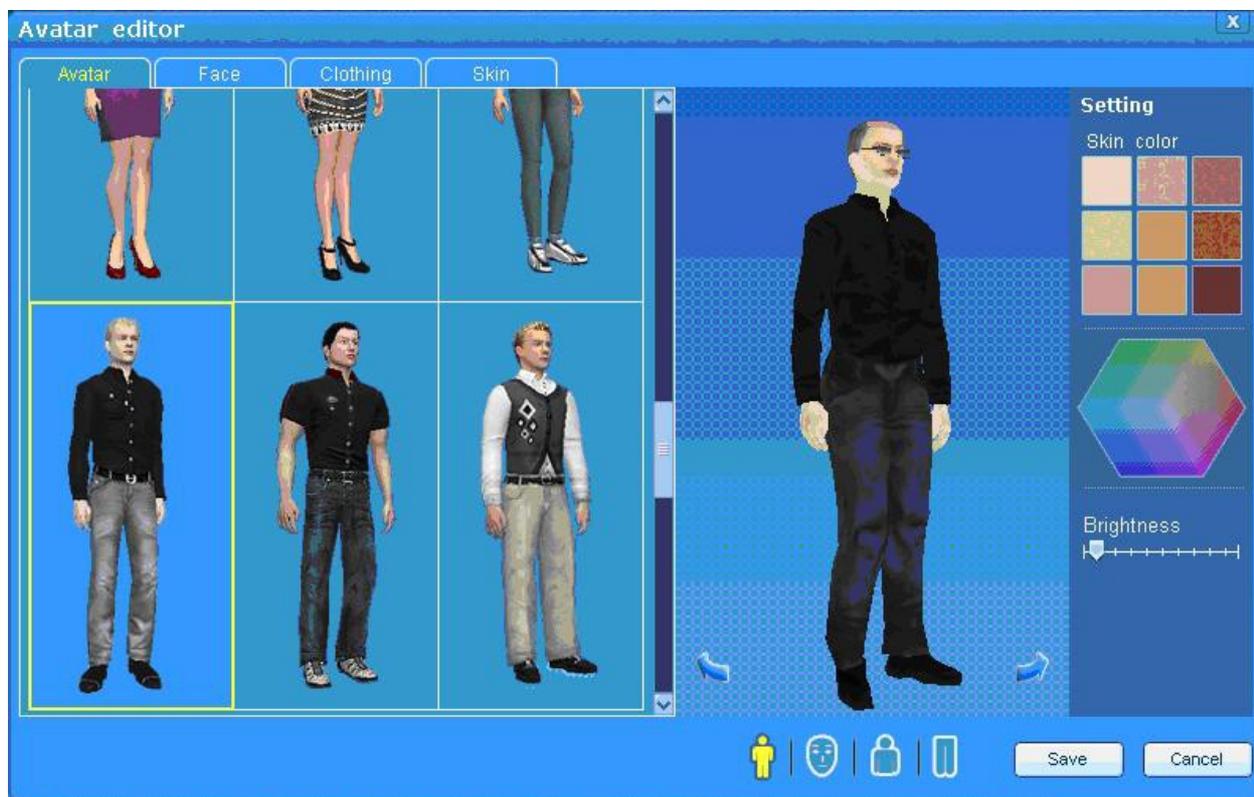
Il pannello di destra contiene impostazioni che variano a seconda della categoria selezionata.

Nella scheda "Avatar" puoi scegliere tutto quello che ti piace. La scheda "Face (Viso)" consente di personalizzare il volto dell’avatar, in particolare:

- scegliere un taglio di capelli;
- cambiare il colore degli occhi;
- cambiare il colore delle labbra;
- scegliere gli accessori;
- modificare le dimensioni del naso, guance, orecchie, fronte (disponibile solo per un avatar maschile);
- oppure selezionare barba e baffi (disponibile solo per un avatar di sesso maschile e solo per alcuni modelli);

- modificare il colore e le dimensioni delle sopracciglia (disponibili solo per un avatar femminile);
- scegliere l'ombretto, modificare la luminosità e il colore (disponibile solo per un avatar femminile).

Puoi cambiare i vestiti dell'avatar facendo clic sulla scheda "Clothing (Abbigliamento)".



Confermare le impostazioni premendo il tasto "Save (Salva)". Per uscire dall'Editor senza applicare le impostazioni, fare clic sulla x nella parte superiore della finestra.

Per tutti gli articoli è possibile modificare la texture premendo il pulsante "Texture".

NB. Il testo che segue fino al termine del § è presente nell'Help ma non è implementato nell'attuale release.



1. Creare una nuova texture nei seguenti modi:

- Inserisci la texture dagli appunti .
- Crea la texture, evidenziando un'area dello schermo .
- Carica la texture dal computer premendo il pulsante .

Quindi fare clic su .

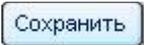
2. Modificare la texture esistente. Fai clic sul pulsante  per copiare una texture esistente negli Appunti. Modifica la texture con un editor di grafica. Ri-copia negli Appunti e incolla la texture di sostituzione facendo clic sul pulsante .

Quindi fai clic su .

Per creare un avatar in modo casuale, premi uno dei pulsanti

 per creare un avatar di sesso maschile

 per creare un avatar femminile.

Conferma le impostazioni premendo il tasto .

### 4.3 *I gesti (Gestures)*

Gli avatar in vAcademia sono in grado di eseguire gesti secondo una scelta dell'utente. Per selezionare il gesto desiderato usa il pulsante "Gestures" nel [Menu principale](#).



"Gestures (Gesti). Chiama i "gesti".

La finestra contiene un elenco di gesti che sono disponibili per essere eseguiti da parte di qualsiasi avatar. Il gesto si estingue dopo alcuni secondi.

Per selezionare un gesto fai clic-tasto-sinistro su di un elemento della lista. Per chiudere la finestra, fare clic sulla x nella parte superiore della finestra.



Le opzioni sono:

Agreement (Accordo);

Disagreement (Disaccordo);

Applause (Applauso);

Waving (Salutare con il braccio);

Shrug shoulder (Fare spallucce);

Laugh (Ridere);

Cheer (Acclamare);

Hurrah (Urrà);

Look at the watch (Guarda l'orologio)

Dance (Ballare).

#### 4.4 **Posti a sedere (Seating)** ▶

I posti a sedere per gli avatar sono oggetti sui quali, premendo il tasto destro per chiamare il menu contestuale, appare il pulsante "Sit" (Siedi). Questi oggetti includono sedie, divani, sedie, panche, pietre e altri oggetti.

Per sedersi, premi il tasto appropriato del menu contestuale dell'oggetto.



"Sit" (Siedi).



Per ritornare in piedi, fai clic sulla x dell'icona nella Barra di notifiche (sulla sinistra) oppure chiama il menu contestuale con clic-tasto-destro sulla sedia e poi fai clic sul pulsante "Stand up" (Mettiti in piedi) che appare.

Per salire in piedi su di un pulpito fai clic-tasto-destro su di esso. Appare allora il pulsante

del [Menu contestuale](#)  "Stand up to Katedra" (Stai in piedi sul pulpito). Fai clic su questo pulsante per salire.

Per scendere fai clic sulla x dell'icona di notifica  "Exit (Esci) " o fai clic-tasto-destro

sul pulpito per chiamare il Menu contestuale  "Exit (Esci) ". Fai clic su questo pulsante per scendere.

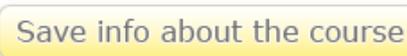
## 5 Le lezioni (Lessons) ▶

Le lezioni in vAcademia sono simili a lezioni in una vera e propria classe. vAcademia offre corsi o lezioni individuali. Le attività e gli appuntamenti registrati in vAcademia si trovano nel sito di vAcademia nella sezione "**TEACH**". NB. Devi essere registrato per accedere.

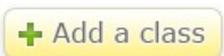
Puoi creare una **classe** o un **corso**.

Per introdurre un nuovo corso fai clic nel menu sull'opzione Courses. Nella pagina che

appare (<http://vacademia.com/teaching/courses>) fai clic sul pulsante . Nel modulo che appare specifica il nome, la descrizione, l'ora, la location selezionata e fai clic

su uno dei due pulsanti  oppure  se vuoi rinunciare. Per procedere positivamente continua nel processo di definizione.

Alternativamente puoi introdurre una nuova **classe**. Fai clic su bottone **TEACH** e scegli **My Classes**, il che ti porta alla pagina <http://vacademia.com/teaching/lessons>.

Premi il pulsante  per introdurre una nuova classe. Nel modulo che appare specifica il nome, la descrizione, l'ora, la location selezionata e fai clic su uno dei due

pulsanti  oppure .

È possibile limitare l'accesso all'iniziativa pianificata, rendendola aperta o chiusa. E' anche possibile, per far rendere l'iniziativa, assegnargli un prezzo (tassa) da pagare per la partecipazione.

### 5.1 Strumenti di lavoro ▶

vAcademia offre non solo un luogo garantito per incontrarti con il tuo pubblico, abbiamo anche sviluppato per te una serie di strumenti per una condotta efficace delle classi virtuali.

Ecco come creare una classe individuale o un corso di formazione sul sito di vAcademia. E' disponibile un video (in lingua russa) <https://www.youtube.com/watch?v=bWeHTSTiwlI>.

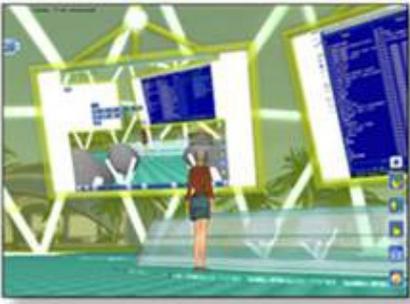
#### Le location



Puoi utilizzare una location standard, già pronta, dotata di una serie di strumenti necessari per la formazione. In alternativa, puoi creare una location temporanea (opzione 2 nella figura).

Può essere creata nello spazio comune dell'Isola virtuale (Island), al di fuori delle altre location standard.

## La condivisione dello schermo e la gestione delle applicazioni [\(vedi\)](#)



Dimostrare e mostrare al pubblico tutte le applicazioni che eseguono sul computer. Utilizzare la possibilità di trasferire la gestione dell'applicazione a qualsiasi utente.

## Il supporto al materiale didattico [\(vedi\)](#)



Commenta le slide della tua presentazione, per esempio, annotando una formula o un testo, metti in evidenza elementi importanti sullo schermo.

## La Collezione di risorse [\(vedi\)](#)



Carica e utilizza per l'insegnamento materiale di formazione esterno: presentazioni, grafici, tabelle, collegamenti a Internet, risorse varie.

## Le RegISTRAZIONI [\(vedi\)](#)



Registra le lezioni in tempo reale e metti i video in rete. Saranno a disposizione per chiunque su Internet desideri visualizzarle.

## 5.1.1 Lo schermo interattivo (Interactive Whiteboard) ►

Gli schermi interattivi in vAcademia contengono una serie di strumenti utili per fare formazione.



Utilizza lo schermo interattivo tramite il [Menu contestuale](#). Il Menu contestuale viene richiamato premendo il tasto destro del mouse sulla superficie dello schermo.

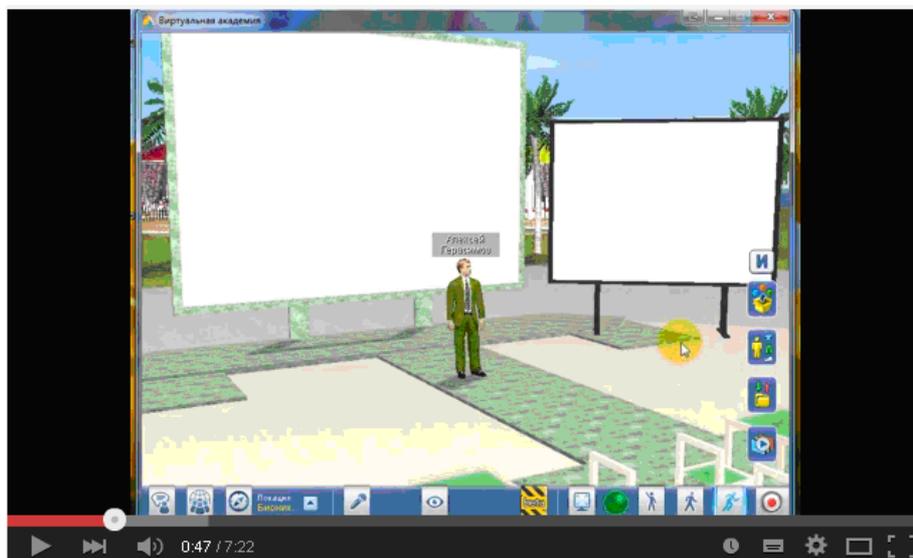
I pulsanti del Menu contestuale sono divisi in gruppi:

1. Puntatore
- 2 e 3. Gestione dello schermo
4. Controllo della telecamera
5. Storico dello schermo.

### 5.1.1.1 Gestione dello schermo ►

Tramite la gestione dello schermo si può commentare in modo chiaro il materiale presentato, mostrare al pubblico qualsiasi applicazione e video e anche trasmettere immagini dalla propria webcam.

Vedi video in lingua russa: <https://www.youtube.com/watch?v=X44MVYOgiaw>.



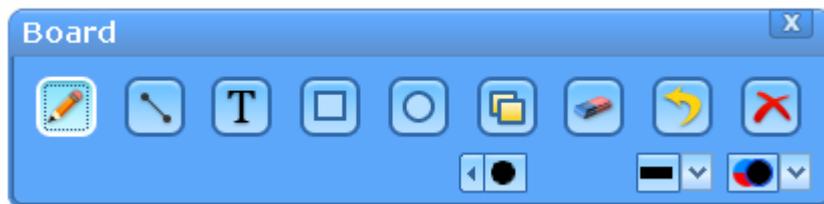


Sfrutta la potenza dello schermo per condurre in modo efficace le classi.

1. **Disegno** – la modalità di disegno contiene tutti gli strumenti necessari per il disegno sullo schermo: matita, linea, testo, gomma, cerchio, rettangolo. Essa ti aiuterà a risolvere facilmente ogni problema, evidenziano informazioni importanti nei tuoi materiali di formazione, così come la creazione di contenuti del tutto nuovi.
2. **Mettere un'area del monitor locale sullo schermo** - poni un'area del tuo monitor locale sullo schermo interattivo, e i partecipanti nelle classi vedranno in tempo reale tutto ciò che accade sul tuo computer.
3. **Mettere la finestra di un'applicazione sullo schermo** - è necessario mostrare al pubblico una applicazione specifica? Basta metterla sullo schermo interattivo. Utilizza l'opportunità di trasferire ad altri la gestione delle applicazioni per aumentare l'efficienza di interazione con il pubblico.
4. **Diffondere un video** - Carica un video sullo schermo e controllane la riproduzione.
5. **Copiare un'immagine dal monitor sullo schermo** – serve a mostrare al pubblico delle immagini ritagliate sul tuo monitor, che vengono copiate sullo schermo interattivo.
6. **Mostrare la tua webcam sullo schermo** – mostra in diretta streaming le immagini della tua webcam sullo schermo. Il pubblico ti vedrà e ti sentirà in modalità live.
7. **Copiare un'immagine dagli Appunti allo schermo** - copia le immagini prelevate da Internet o dal tuo computer e copiate negli Appunti direttamente sullo schermo senza l'utilizzo di alcun editor supplementare.
8. **Copiare del testo dagli Appunti allo schermo** - copia qualsiasi testo che si trovi negli Appunti sullo schermo senza l'uso di alcun editor supplementare.
9. **Caricare una presentazione** – serve a caricare presentazioni direttamente sullo schermo interattivo e a gestirle dall'interno dello spazio di vAcademia.
10. **Backchannel** - metti sullo schermo la finestra della chat e rispondi visualmente alle domande del pubblico in tempo reale durante la sessione.
11. **Stickers** – poni sullo schermo degli adesivi con testo e grafica.
12. **Pulire lo schermo** - si può eliminare il contenuto dello schermo con un solo clic del mouse e poi lavorarci di nuovo sopra.
13. **Disegnare con l'iPad** - gestire una presentazione e disegnare sullo schermo interattivo utilizzando il touch screen dell'iPad.

#### 5.1.1.1 **Disegno (Drawing)** ►

Nella modalità di Disegno, la telecamera è posizionata fissa (modalità primo piano) sullo schermo interattivo dove è presente un pannello contenente gli strumenti per disegnare.



Pulsante “Start drawing (Inizia a disegnare)”: serve per passare alla modalità di disegno.

Posiziona il mouse sullo schermo interattivo e fai clic-tasto-destro. Nel menu che appare (Menu contestuale) se fai clic su questo pulsante apparirà questo “Board (Pannello)” Simultaneamente sulla sinistra della finestra di vAcademia apparirà l’icona di notifica.



Per uscire dalla modalità disegno, fai clic sulla x dell’icona di notifica “Stop drawing (Smetti di dipingere)” nella Barra delle notifiche. Oppure fai clic sulla x nella parte superiore del Pannello. L’effetto sarà di abbandonare la visualizzazione in primo piano dello schermo interattivo ritornando alla visualizzazione in 3ª persona. Nota che i contenuti dello schermo interattivo non vengono coinvolti.

Pulsanti nel menu “Board”:



Pencil (Matita) - permette di disegnare sullo schermo interattivo come se fosse carta comune. Ha tre possibili impostazioni: colore della linea, spessore della linea e trasparenza.



Colore della linea



Spessore della linea



Trasparenza



Line (Linea) - permette di tracciare linee rette sullo schermo interattivo. Per disegnare una linea, premere il tasto sinistro del mouse, trascinare per la lunghezza desiderata, rilasciare il mouse.



Disegno di freccia con una punta all’inizio.



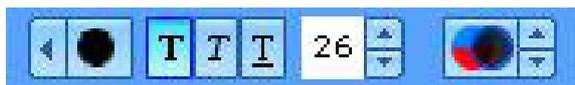
Disegno di freccia con una punta alla fine

Selezionando simultaneamente i 2 pulsanti si ottiene una freccia con doppia punta.



Text (testo) - consente di scrivere del testo.

Per scrivere del testo, scegliere un punto sullo schermo, fare clic su di esso con il tasto sinistro del mouse e iniziare a digitare. Il testo ha come impostazioni possibili: colore, stile, dimensioni e trasparenza.



NB. Per cancellare caratteri usa il backspace. Per terminare la digitazione fai clic. Fino a che non hai fatto clic puoi spostare il testo trascinandolo sullo schermo. NB. Una volta conclusa la digitazione non è più possibile correggere il testo.



Rectangle (Rettangolo) - per aggiungere al disegno un rettangolo, usare il tasto sinistro del mouse e disegnare un rettangolo delle dimensioni desiderate, quindi rilasciare il mouse.



Circle (cerchio) - per aggiungere al disegno un cerchio, usare il tasto sinistro del mouse e disegnare un cerchio delle dimensioni desiderate, quindi rilasciare il mouse. Rettangolo e cerchio hanno come impostazioni possibili: colore della linea, colore del riempimento, spessore della linea e trasparenza.



Colore del riempimento



Copy (Copia) - consente di copiare un'area dello schermo interattivo sullo schermo stesso. Per copiare un oggetto disegnato sullo schermo interattivo, selezionalo premendo il tasto sinistro del mouse e trascina la selezione (un rettangolo mobile) fino a coprire l'area che si desidera copiare (la selezione si mostra come area oscura). Quindi rilascia il mouse, e l'area selezionata verrà "incollata" come duplicato sullo schermo stesso. Mentre la funzione Copy è attiva puoi muovere la copia in una posizione da te desiderata premendo il tasto sinistro del mouse sulla copia e trascinandola dove desideri posizionarla<sup>2</sup>.



Eraser (Gomma) - consente di cancellare oggetti disegnati sullo schermo.

Per eliminare quanto si trova scritto, premi il tasto sinistro del mouse e trascina il mouse sulle porzioni da cancellare, che verranno rimosse. Per la Gomma le impostazioni possibili sono lo spessore e la trasparenza.



Undo – CTRL+Z (Annulla) - annulla qualsiasi azione precedente una alla volta. (NDT. i tempi di risposta possono essere lunghi).

<sup>2</sup> Testo fornito da M. Fominykh.



Clear (Pulisci) – cancella completamente lo schermo.

### 5.1.1.1.2 **Copiare un ritaglio dal monitor sullo schermo interattivo (Copying images from the screen to the board) ▶**

Questa modalità consente di copiare un'immagine ritagliata dal tuo monitor su uno qualsiasi dei tuoi schermi (nota bene: un'immagine ferma, un ritaglio).

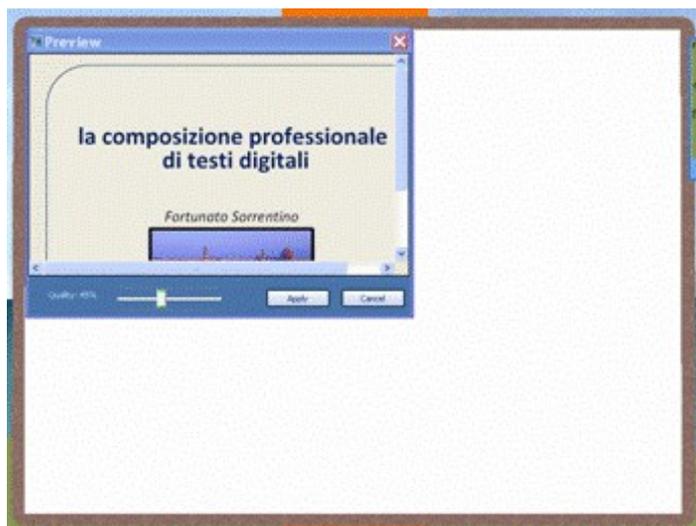


“Print screen (Stampa lo schermo)”. Copiare dal monitor sullo schermo interattivo.

Premendo questo pulsante, il cursore si trasforma in un segno più, necessario per selezionare l'area del monitor da copiare sullo schermo. Trascinando il segno + si delimita l'area da copiare. Quando l'area è definita premi il tasto sinistro del mouse per procedere.

Nella finestra di dialogo che appare, per confermare la copia dell'immagine sullo schermo interattivo fai clic sul pulsante “Apply (Applica)”. In questa finestra è possibile regolare la qualità dell'immagine risultante trascinando il cursore appropriato.

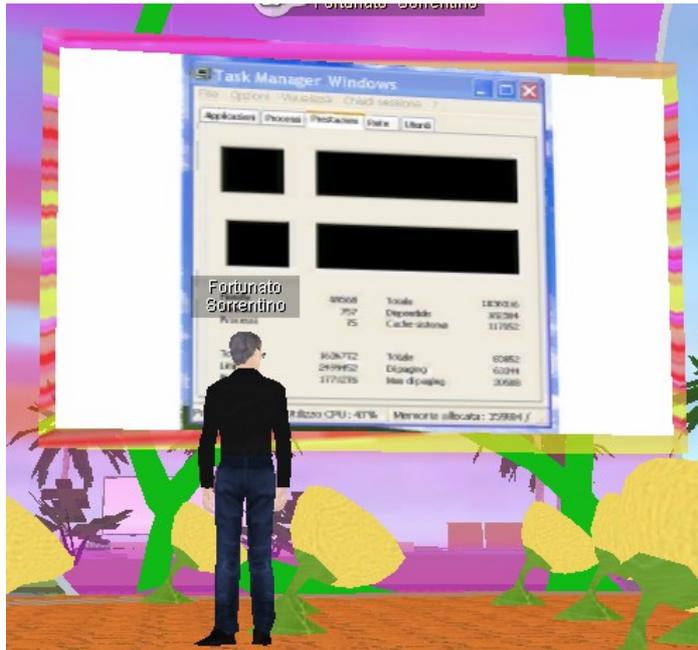
Dopo che l'immagine è apparsa sullo schermo compare in alto il nome dell'autore del ritaglio.



Per eliminare l'immagine dallo schermo seleziona il pulsante "Clear the board (Pulisci lo schermo)" nel menu contestuale.

### 5.1.1.1.3 **Copiare un'immagine dagli Appunti sullo schermo (Copying image from the clipboard to the board) ▶**

Questa modalità permette di copiare sullo schermo interattivo qualsiasi immagine proveniente da Internet o dal computer che sia stata trasferita negli Appunti.



L'immagine del Task Manager nel computer dell'utente è stata copiata negli Appunti. Lo schermo contiene la copia di questa immagine.

Per copiare l'immagine negli Appunti del tuo computer che desideri inserire sullo schermo fai clic su

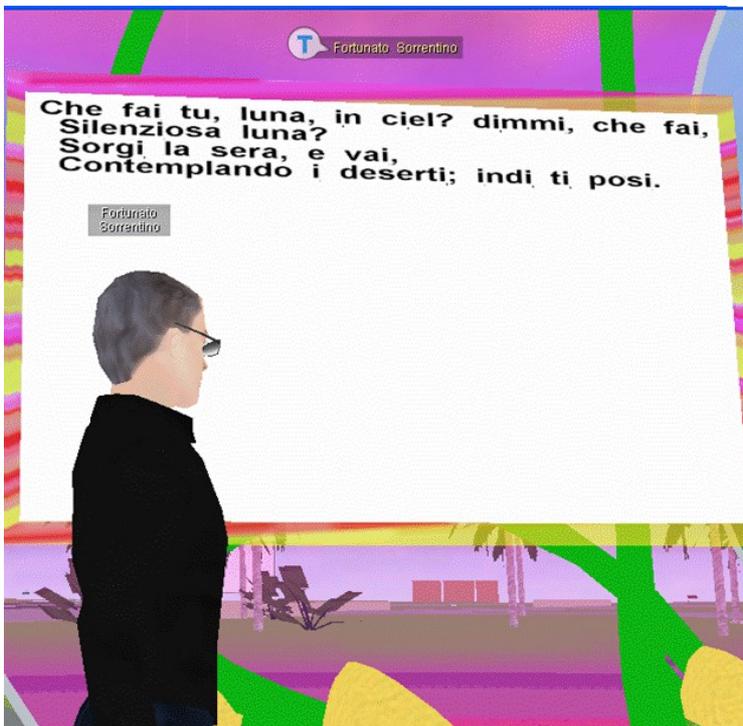


"Paste the image from clipboard (Incolla l'immagine dagli appunti)"

Nella finestra di dialogo che appare conferma la copia premendo il pulsante "Apply (Applica)". È possibile regolare la qualità dell'immagine risultante trascinando il cursore appropriato.

#### 5.1.1.1.4 Copiare testo dagli appunti sullo schermo (Copy text from the clipboard to the board)

Questa modalità consente di copiare del testo dagli Appunti sullo schermo.



Per copiare il testo negli Appunti che desideri visualizzare sullo

schermo, fai clic su  "Insert text from clipboard (Inserisci testo dagli Appunti)".

Il testo verrà visualizzato sullo schermo, e sopra di esso l'indicazione dell'autore che ha posto il testo.

### 5.1.1.1.5 Posiziona un'area del monitor sullo schermo (Broadcast area)<sup>3</sup> ►

Questa modalità consente di mostrare su di uno schermo interattivo una porzione dello schermo (monitor) del proprio computer in tempo reale. Per eseguire questa operazione usa il pulsante opportuno nel menu di contesto dello schermo:



“Broadcast area (Diffondi area)”.

Facendo clic sul pulsante cambia l'aspetto del cursore in un segno più (+). Posiziona il cursore nel punto del monitor che ti interessa. Trascina il cursore per selezionare l'area del monitor che desideri visualizzare in tempo reale sullo schermo interattivo. Quando l'area desiderata è stata evidenziata nella forma di un rettangolo con i lati tratteggiati, per confermare, premi il tasto sinistro del mouse per eseguire. Per cancellare premi Esc.



Alla conferma appare la finestra di dialogo “Preview” (Anteprima) che consente di ispezionare il ritaglio effettuato. È possibile regolare la qualità dell'immagine risultante trascinando il cursore appropriato. Per confermare la cattura premi il pulsante “Apply” (Applica) nella

finestra di dialogo.



All'apparizione dell'area selezionata sullo schermo interattivo, in alto sopra lo schermo appare una notifica che segnala l'autore del ritaglio.

Facendo mouse-over sull'icona di notifica (a sinistra della finestra di vAcademia) appare sul monitor dell'utente un rettangolo con i bordi in rosso che individua la zona di schermo selezionata.

Per impostare la visualizzazione sullo schermo interattivo del cursore presente sul monitor e il controllo delle applicazioni (eventualmente presenti e attive nell'area selezionata) utilizza l'icona di notifica posta sul bordo sinistro della finestra di vAcademia. Facendo clic sulla freccia ▼ si apre un menu di opzioni.

Le modalità di controllo delle applicazioni (Application control) includono:

- Not allowed (Non consentito): nessun controllo consentito
- Allowed only for me (Consentito solo a me): controllo solo da parte dell'utente che ha posto il ritaglio sullo schermo interattivo
- Allowed for everyone (Consentito a tutti): tutti gli utenti possono controllare le applicazioni.

<sup>3</sup> Il testo di questa sezione è stato revisionato da M. Fominykh.



Le modalità di visualizzazione del cursore (Show cursor) includono:

- Not allowed (Non consentito). Nel ritaglio sullo schermo interattivo non sarà visibile il cursore;
- Allowed (Consentito). Nel ritaglio sarà visibile il cursore

Quando il cursore viene visualizzato compare in più una casella "Zoom in". Quando questa viene selezionata la dimensione del cursore visualizzato sullo schermo interattivo viene alquanto aumentata.



Per terminare l'applicazione di ritaglio fai clic sulla x dell'icona di notifica "Stop sharing (Termina condivisione)".

La figura seguente illustra l'applicazione del comando "Broadcast area" con lo schermo interattivo in una vista impostata in 3<sup>a</sup> persona.



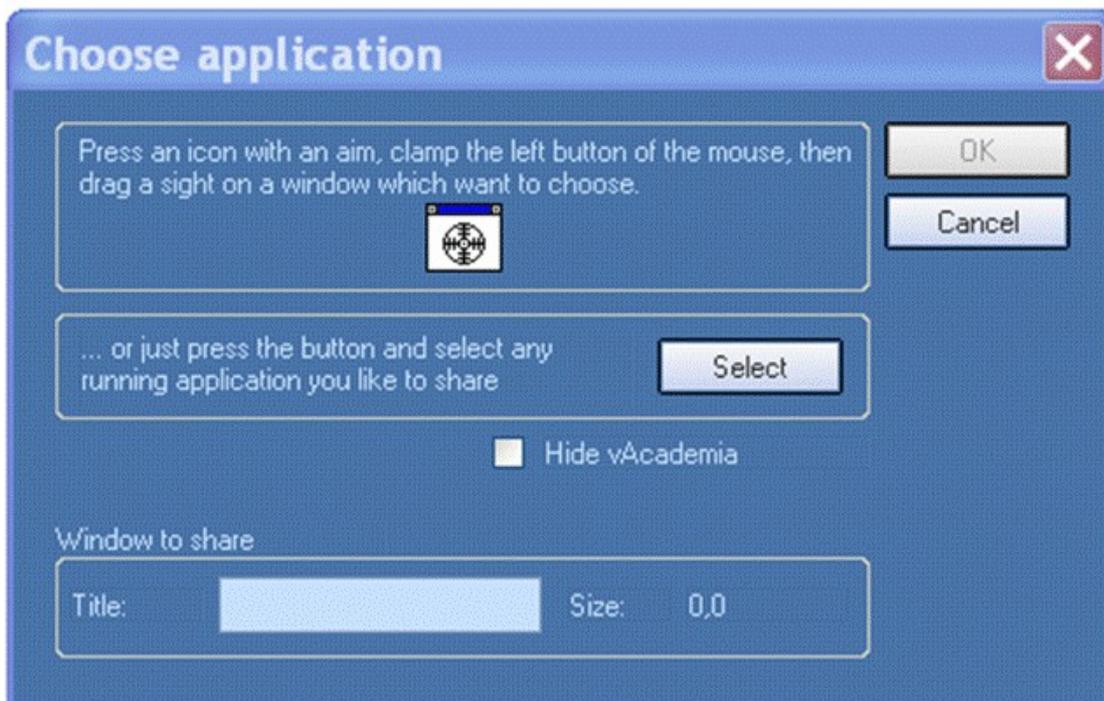
### 5.1.1.1.6 **Mostra la finestra di un'applicazione sullo schermo (Putting an application window on the board) ▶**

Questa modalità consente di far apparire su uno schermo interattivo una qualsiasi applicazione in esecuzione sul computer o finestra.

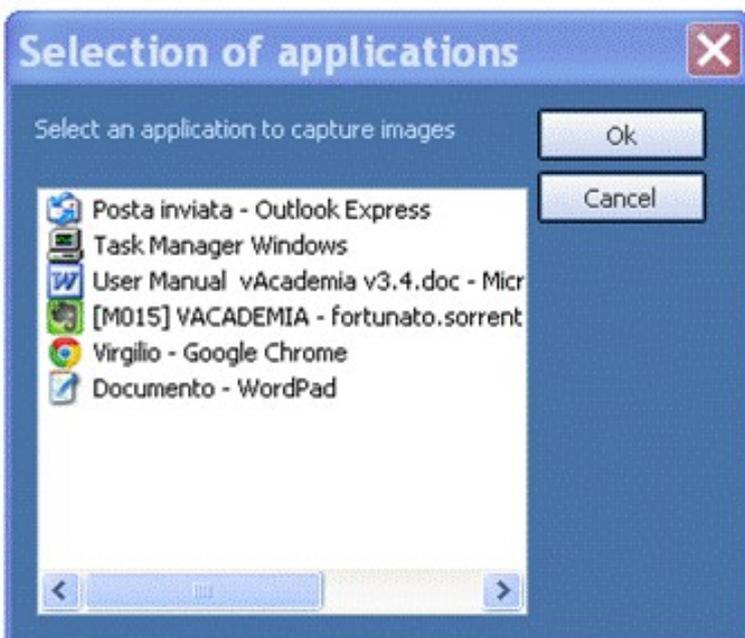


“Broadcast window (Diffondi finestra)”.

Facendo clic sul pulsante appare una finestra di dialogo “Choose application (Scegli applicazione)” che consente di selezionare quale applicazione del computer è da mostrare sullo schermo. Fai clic sull'icona-bersaglio nella finestra di dialogo e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascina il bersaglio nello spazio del monitor del computer sulla finestra che si desidera selezionare.



Quando il bersaglio arriva sulla finestra selezionata il titolo dell'applicazione appare del campo “Title (Titolo)” del riquadro “Window to share (Finestra da condividere)”. Per usare questo sistema la finestra di vAcademia non deve occupare tutto il monitor, oppure deve essere iconizzata, affinché il bersaglio possa raggiungere la finestra desiderata.



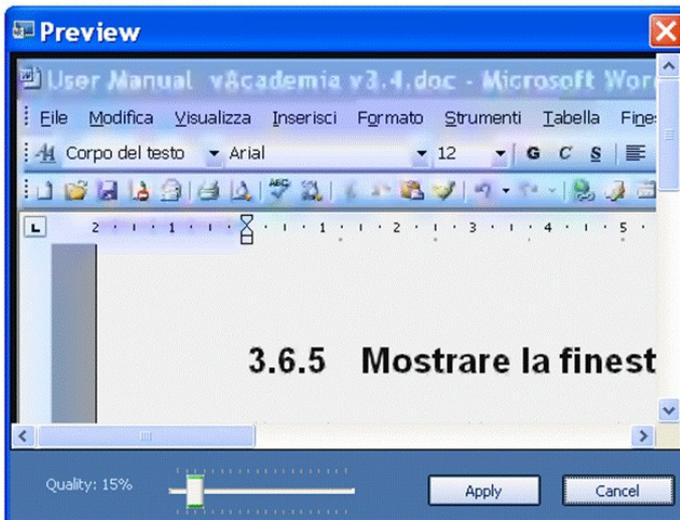
Alternativamente puoi fare clic sul pulsante “Select (Seleziona)” come indicato nel secondo riquadro dall’alto della finestra di dialogo. Appare allora una finestra intermedia (“Selection of applications [Selezione delle applicazioni]”) che mostra la lista delle applicazioni attive sul

computer in quel momento. Seleziona un'applicazione e fai clic su OK. La finestra intermedia scompare e il controllo ritorna a quella principale. Questo sistema può servire per non abbandonare la vista di vAcademia sul monitor

Per nascondere la finestra di vAcademia quando il comando viene eseguito spunta la casella "Hide vAcademia (Nascondi vAcademia)".

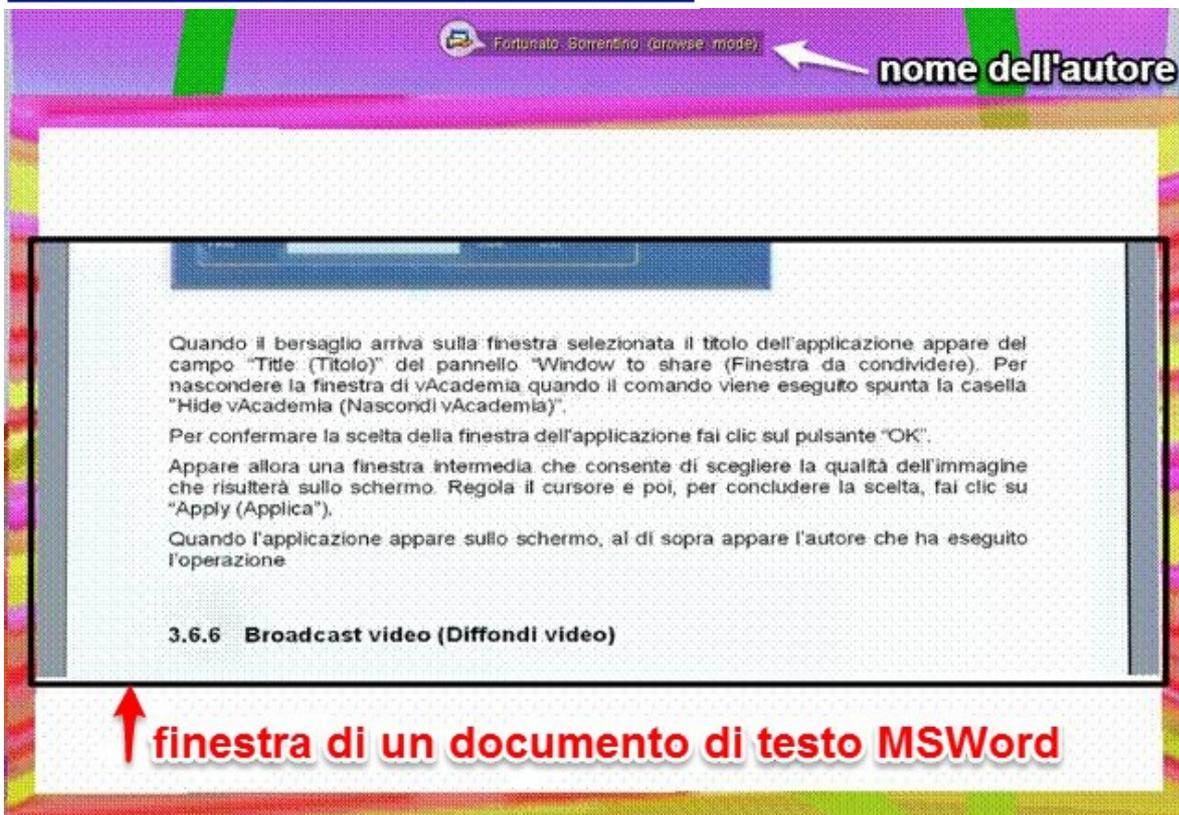
Per confermare la scelta della finestra dell'applicazione fai clic sul pulsante "OK".

Appare allora una finestra intermedia "Preview (Anteprima)" che consente di scegliere la qualità dell'immagine che risulterà sullo schermo. Regola il cursore e poi, per concludere la scelta, fai clic su "Apply (Applica)".



Quando l'applicazione appare sullo schermo, al di sopra di esso appare una scritta che indica l'autore che ha eseguito l'operazione.

Facendo mouse-over sull'icona di notifica, sulla sinistra, appare un riquadro dai lati rossi che serve a identificare la finestra nel monitor del computer che è stata messa in condivisione nello spazio di vAcademia.



Per esercitare il controllo dell'applicazione presentata sullo schermo interattivo utilizza le impostazioni della finestra di dialogo che si apre facendo clic sulla freccia ► nell'icona delle notifiche presente sul lato sinistro della finestra di vAcademia.

Le opzioni sono:

- Not allowed (Non consentito) - La gestione dell'applicazione in vAcademia non è consentita;
- Allowed only for me (Consentito solo al me) - A gestire l'applicazione deve essere l'utente che l'ha mostrata sullo schermo;
- Allowed for everyone (Consentito a tutti) - tutti gli utenti sono in grado di gestire l'applicazione.



Le modalità di visualizzazione del cursore includono:

- Not allowed (Non consentito) - nell'applicazione sullo schermo non sarà visibile il cursore;
- Allowed (Consentito) - nell'applicazione sullo schermo sarà visibile il cursore



“Stop sharing (Termina condivisione)” Per terminare l'applicazione sullo schermo, fai clic sulla x nell'icona nella barra delle notifiche.

#### 5.1.1.1.7 **Mostra la webcam su schermo (Broadcast your webcam on board)**

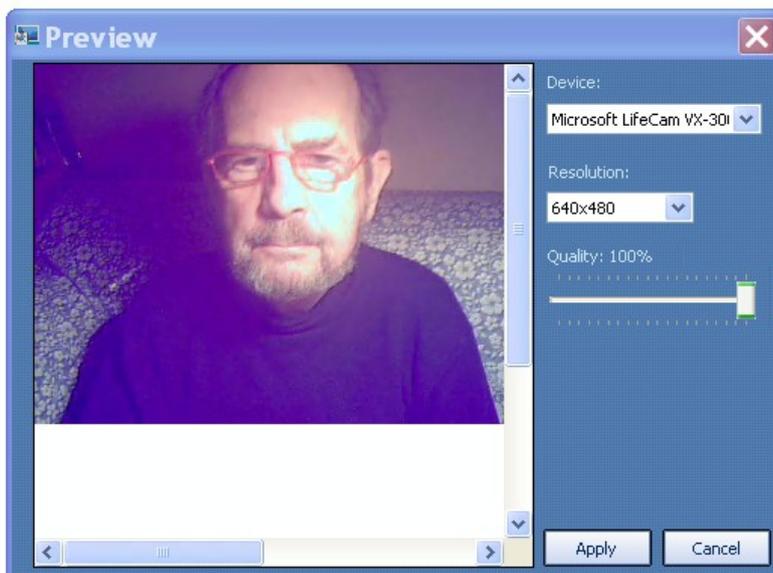


Questa modalità consente di mostrare sullo schermo interattivo le immagini della webcam installata nel computer.



Broadcast webcam (Mostra webcam).

Facendo clic sul pulsante appare la finestra di dialogo “Preview” (Anteprima). Nella finestra di dialogo, seleziona il dispositivo webcam che si desidera gestire, la risoluzione dell'immagine della webcam e la qualità del video streaming. NB.



Più la risoluzione è bassa, più l'immagine risultante è ampia. Per confermare l'avvio della sessione con la webcam, fai clic sul pulsante “Apply”(Applica).



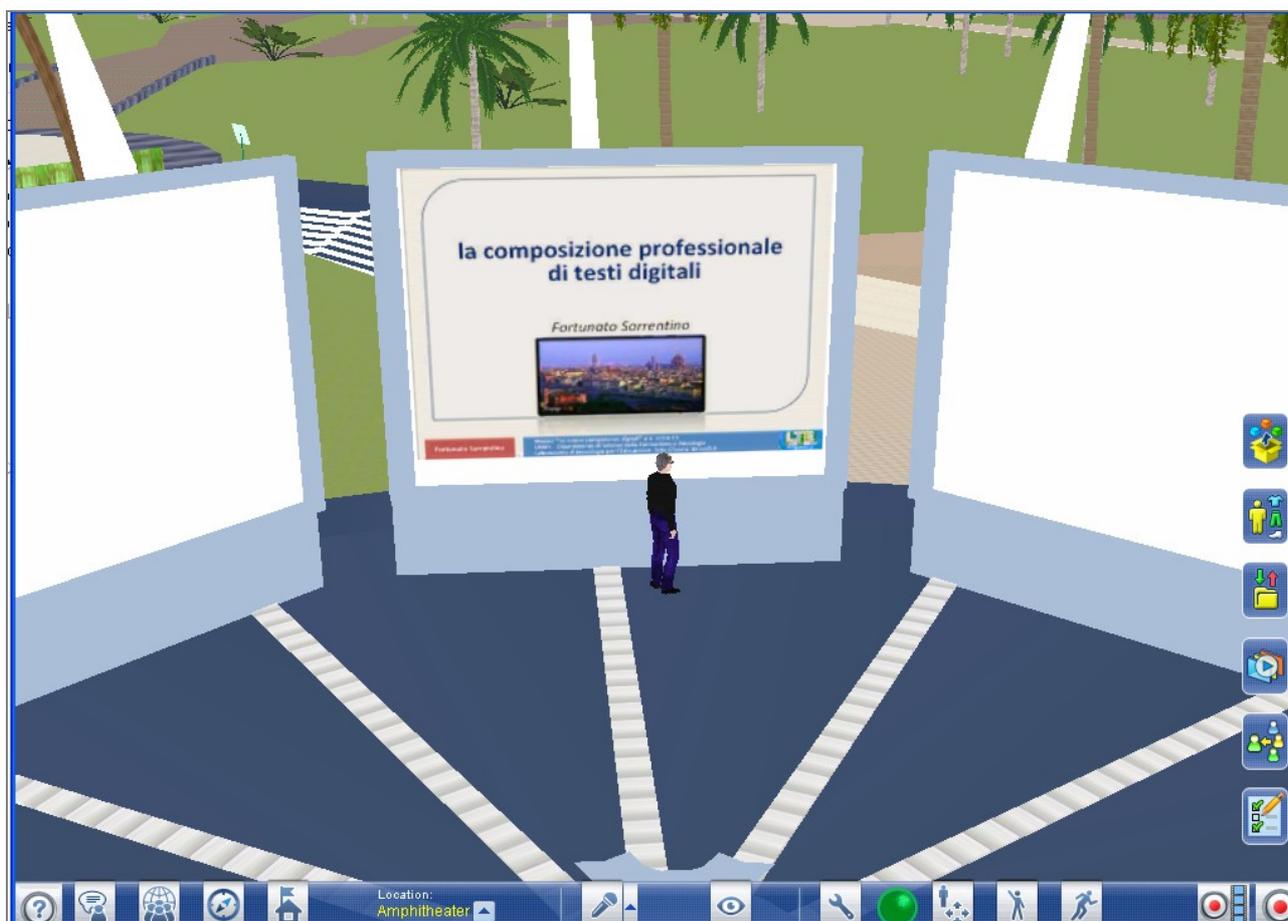
Per terminare la sessione fai clic sulla x nell'icona di notifica “Stop sharing” (Smetti di condividere).

### 5.1.1.1.8 Carica presentazioni (Load presentations) ▶

vAcademia offre la possibilità di caricare una presentazione sullo schermo e di gestirla.

Nel menu contestuale dello schermo il pulsante di comando è  "Load presentation or PDF document (Carica presentazione o documento PDF)".

Fai clic sul pulsante, indi e nella finestra del computer che appare seleziona un file .ppt o .pptx nel tuo computer e fai clic su "Apri". Questo avvia il caricamento del file nella [Collezione di risorse](#) dell'utente in vAcademia.



Dopo l'azione di selezione del file si apre automaticamente la [Collezione di risorse](#), dove si può vedere lo stato di avanzamento del caricamento. In tal modo la presentazione rimarrà caricata nella tua Collezione. Trascina il file dalla cartella nella Collezione direttamente sullo schermo che hai scelto.

Per far scorrere le diapositive si utilizzano i pulsanti  che vengono visualizzati nel menu contestuale.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Il testo web indica una presenza di pulsanti e del nome del presentatore sopra il bordo superiore dello schermo, tuttavia questo non è implementato nella release attuale.

Per rimuovere la presentazione dallo schermo selezionare il pulsante  "Clear the board" (Pulisci lo schermo).

---

#### 5.1.1.1.9 Canale ausiliario (Backchannel)

Questa modalità consente di mostrare i contenuti della chat su di uno schermo interattivo. Il backchannel è disponibile solo durante la scrittura della chat.

Nel menu di contesto il pulsante  "Start backchannel" (Avvia il backchannel) serve per avviare la visualizzazione della chat sullo schermo.

Per iniziare il backchannel devi essere un membro della classe. Tutti gli utenti che si trovano nella location possono vedere i messaggi della chat sullo schermo. Dopo che la modalità backchannel è stata attivata sullo schermo interattivo, gli utenti che sono nella location corrente vedranno apparire nella finestra della chat un'ulteriore tab di testo chat portante il simbolo del backchannel. Per visualizzare i messaggi sul backchannel nello schermo è necessario scrivere i testi della chat in questo tab specifico.



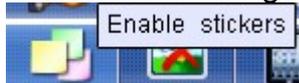
Per terminare il backchannel, fai clic sulla x dell'icona di notifica  "Stop backchannel (Termina il backchannel)".

---

### 5.1.1.1.10 Stickers<sup>5</sup>

Lo strumento “Stickers” (o Sticky notes) consente l'immissione “postit” (note adesive) contenenti appunti di testo o grafici su uno schermo interattivo. È uno strumento usato su larga scala per il lavoro collaborativo e può essere utilizzato in una vasta gamma di attività, tra cui il brainstorming, le discussioni di project-work e le sessioni di Scrum<sup>6</sup>. Gli stickers in vAcademia possono essere posizionati su qualsiasi schermo tramite l'apposito comando. Ogni utente può creare note, modificarle, spostarle sulla superficie dello schermo interattivo o tra schermi interattivi. Può rimuovere le note proprie, e vedere le azioni degli altri utenti in tempo reale

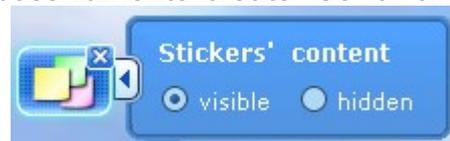
Per lavorare con gli stickers occorre innanzitutto abilitarne la funzione. Fai clic sull'icona



“Enable stickers (Abilita gli stickers)” nel menu di contesto dello

schermo. L'effetto di ciò è l'apparizione della corrispondente icona di notifica  sul lato sinistro della finestra di vAcademia.

Oltre a comandare la cessazione della funzione (vedi avanti) questa icona consente di impostare una caratteristica delle note che verranno successivamente create. Se fai clic



sulla freccia ► presente nell'icona, appare un menu “Stickers' content (Contenuto degli stickers)” che propone la scelta “visible (visibile)” oppure “hidden (nascosto)”. Questa funzione è utile, per esempio, quando si vuole tenere nascosto nello sticker il testo di un proprio messaggio solo fino a un momento opportuno, per esempio, conclusasi una votazione. Il cambio di visibilità può essere effettuato in qualsiasi momento.

Per creare uno sticker fai clic-tasto-destro sullo schermo. Appare un menu di contesto che consente di realizzare varie cose Per creare uno sticker di testo fai clic sul bottone 1.



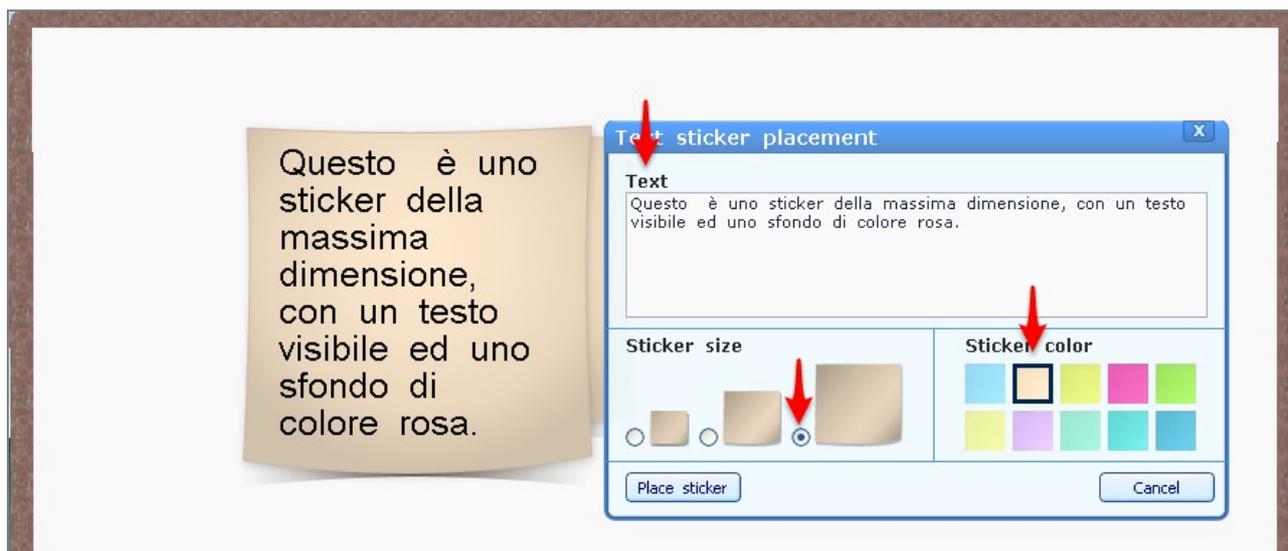
L'effetto è l'apparizione di una finestra che consente la redazione dello sticker nei suoi vari aspetti: grandezza, testo, colore dello sfondo.

Per posare lo sticker fai clic su “Place sticker (Piazza lo sticker)”. Lo sticker apparirà sullo schermo nel punto designato. Per spostarlo punta il mouse sullo sticker e trascinalo. Puoi spostarlo anche su un altro schermo che sia altrettanto abilitato agli stickers.

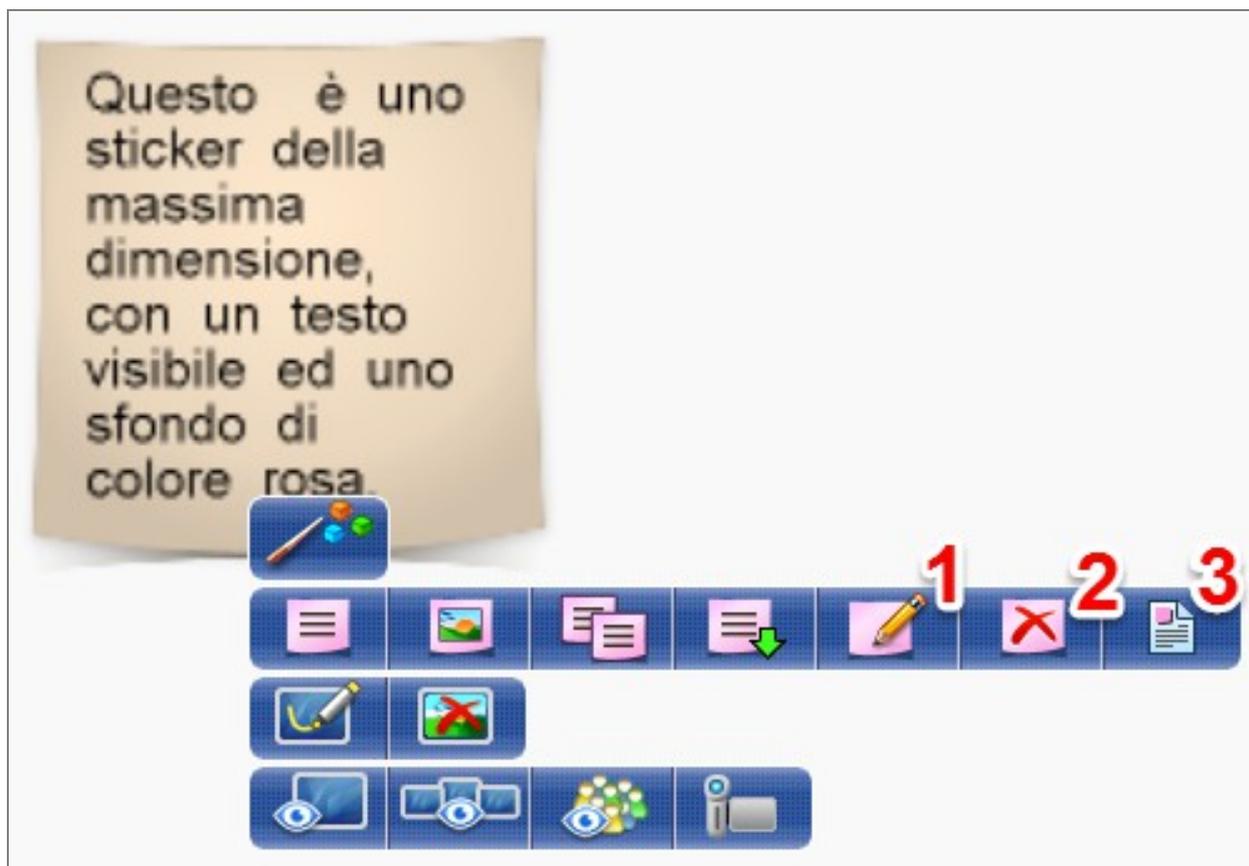
Nel menu di contesto per gli stickers il bottone 2 serve per creare uno sticker grafico, il bottone 3 per duplicare lo sticker, il bottone 4 per salvarlo nelle proprie risorse in “Resource Collection>My collection>My sticky notes”, da dove può essere riposto su uno schermo tramite un semplice trascinamento.

<sup>5</sup> Nell'Help russo manca una descrizione degli stickers. Il testo italiano è dell'autore/traduttore. Il paragrafo iniziale di questa sezione è ispirato al testo inglese dell'HELP nel sito di vAcademia, dove tratta degli stickers,.

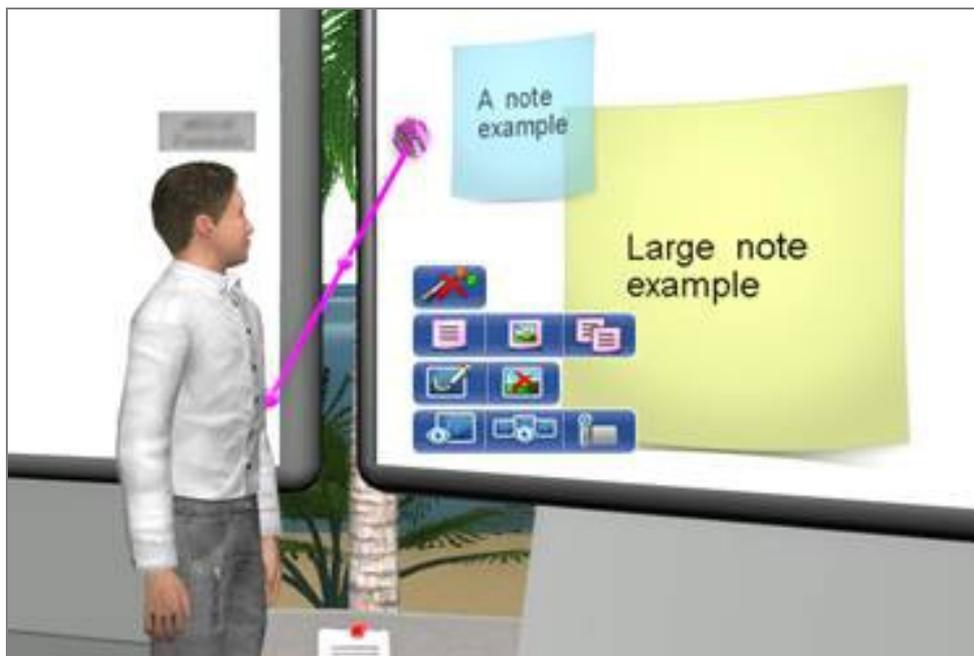
<sup>6</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Scrum\\_%28informatica%29](https://it.wikipedia.org/wiki/Scrum_%28informatica%29)



Una volta posizionato lo sticker, questo può essere elaborato in diversi modi, attraverso un proprio menu contestuale che si ottiene facendo clic-tasto-destro sullo sticker (vedi figura sottostante). Appare un menu contestuale simile al precedente, con dei bottoni supplementari. Il bottone 1 serve per editare lo sticker, premendolo si ottiene la medesima finestra usata per la sua creazione. Il bottone 2 serve per cancellare lo sticker dallo schermo, effetto che si può egualmente ottenere facendo clic sulla x dell'icona di stato sul bordo sinistro della finestra. Il bottone 3, quando attivato, fornisce informazioni sullo sticker, essenzialmente il nome del suo creatore.



La figura seguente illustra ulteriormente l'uso degli stickers.



#### 5.1.1.11 Disegnare sull'iPad (Drawing on the iPad) ▶

In questa modalità è possibile controllare una presentazione e disegnare sullo schermo interattivo utilizzando l'applicazione gratuita reperibile su iTunes a "[vAcademia Presentation Remote per iPad](https://itunes.apple.com/en/app/vacademia-presentation-remote/id931423422?mt=8)". Link per la versione in inglese:

<https://itunes.apple.com/en/app/vacademia-presentation-remote/id931423422?mt=8>.



Per avviare la funzione fai clic sull'icona  "Start painting with iPad (Inizia a disegnare con l'iPad)" nel menu di contesto dello schermo interattivo.

Apparirà una finestra di dialogo che presenta la chiave di quattro cifre da immettere sul tuo iPad.

L'app [vAcademia Presentation Remote](https://itunes.apple.com/en/app/vacademia-presentation-remote/id931423422?mt=8) è un'applicazione che può gestire una presentazione in PowerPoint, con l'aiuto dell'iPad, consentendo di:

1. accedere a una presentazione sull'iPad, presentazione che si trova su una lavagna interattiva nel mondo virtuale vAcademia.
2. disegnare con l'iPad sulla presentazione nel mondo virtuale.
3. gestire con l'iPad la presentazione sullo schermo interattivo.
4. vedere sull'iPad in streaming la vista della telecamera del mondo virtuale.
5. visitare le lezioni in cui si gestisce una presentazione.

L'applicazione contiene una sezione di aiuto incorporata per spiegare il suo uso. Vedi illustrazioni.



Per uscire da questa modalità, fai clic sull'icona nella [barra delle notifiche](#) "Stop painting with the iPad (Finisci di disegnare con l'iPad)".

### 5.1.1.12 Pulisci lo schermo (Clear the board) ►

Questo è il modo di rimuovere tutti i contenuti dello schermo, riportandolo al suo stato originale.



“Clear the board (Pulisci lo schermo)”

### 5.1.1.13 Diffondere un video (Broadcast video)<sup>7</sup>

vAcademia consente di mostrare sullo schermo interattivo dei video prelevati dal tuo computer. Per mostrare un video sullo schermo, in condivisione con la classe, fai clic

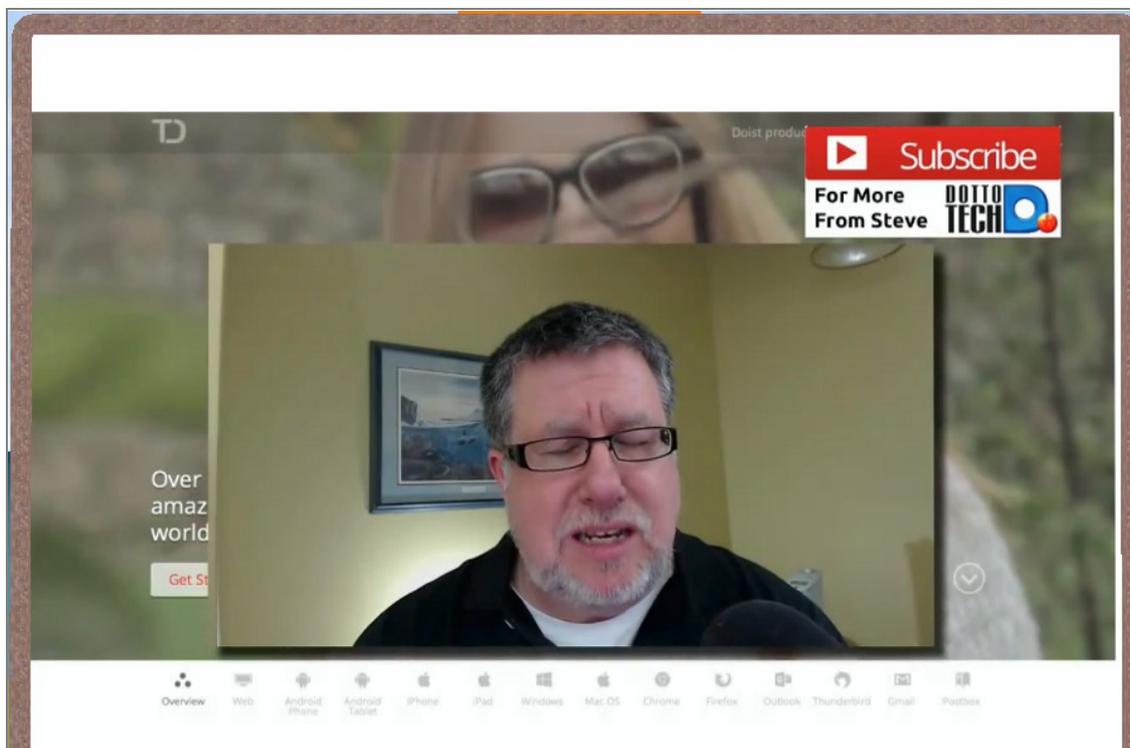


sull'icona “Broadcast video (Diffondi video)”.

Si apre una finestra che mostra il disco del tuo computer. Seleziona un file video (in formato mp4, avi, flv, wmv, ecc.) e fai clic su “Apri”.

Appare una finestra che ti consente di scegliere la qualità della riproduzione. Muovi il cursore appropriatamente poi fai clic su “Apply (Applica)”.

Immediatamente dopo, il video selezionato appare sullo schermo interattivo e l'icona di notifica che avvisa la presenza del video, appare sul lato sinistro della finestra di vAcademia. Nell'illustrazione, in un video, Dotto Tech illustra uno strumento web, file in mp4 scaricato da YouTube nel computer.



<sup>7</sup>Il testo di spiegazione relativo alla funzione “Broadcast video” manca nell’Help russo di vAcademia, pertanto nel titolo di questo § manca il link ► alla pagina web. Il testo di questo argomento è stato sviluppato dall’autore/traduttore.

Per terminare la diffusione del video prima della sua fine, fai clic sulla x dell'icona di contesto "Broadcast video". Alternativamente usa l'icona x "Clear the board".

Nota che per poter ascoltare l'audio deve essere stato impostato nei "Settings" il mixer.

### 5.1.1.2 Gestione della telecamera (Managing camera) ►



Le modalità di controllo della telecamera comprendono:

1. [La telecamera su schermo interattivo](#)
2. [La telecamera su tutti gli schermi e la classe](#)
3. [La telecamera sulla classe](#)
4. [Telecamera libera](#)

#### 5.1.1.2.1 Telecamera sullo schermo interattivo (Camera on board) ►

La modalità "Camera on board (Telecamera su schermo)" commuta in close-up (primo piano) la visualizzazione dello schermo interattivo selezionato.



Il pulsante "Camera on board" (Telecamera su schermo) pone lo schermo in primo piano davanti alla telecamera. Per ingrandire o ridurre l'immagine utilizza la rotellina del mouse (o il cursore nella finestra di controllo della telecamera, nel Menu principale, qualora la rotellina non fosse disponibile).



Per spostare la telecamera, premi il tasto destro del mouse e muovi mouse. Puoi anche usare i comandi per la telecamera nel Menu principale nella finestra di controllo della telecamera (le frecce nel quadrato).



"Recover camera" (Ripristina telecamera). Ritorna alla posizione originale della telecamera premendo x nell'icona di notifica.

### 5.1.1.2 **Telecamera sulla classe (Camera on audience) ►**

La modalità "Classroom" (Classe) commuta la telecamera in una vista che mostra l'intero pubblico nel suo complesso. Per eseguire premi il pulsante opportuno.



"Classroom (Classe)".

In questa posizione tutti i movimenti della telecamera sono inibiti.



"Resume camera (Ripristina telecamera)". Per ritornare alla visualizzazione precedente usa il pulsante nella Barra delle notifiche, facendo clic sulla x del pulsante.

### 5.1.1.2.3 **Telecamera libera (Free camera) ►**

La modalità "Telecamera libera" consente di puntare la telecamera in qualsiasi punto dello spazio e di condurre un'osservazione attorno a questo punto.



Selezionare "Free camera (Telecamera libera)".

Per impostare la telecamera nel punto desiderato, premi il tasto destro del mouse e muovi il mouse.



Torna alla telecamera originale premendo il pulsante con la x nel menu di contesto sulla sinistra "Reset camera (Ripristina telecamera)".

Vedi anche il § 7.3 [Telecamera libera](#).

#### 5.1.1.2.4 Telecamera sulla classe e gli schermi (Camera on class and boards) ▶

La modalità "Classroom and boards" (Classe e schermi) commuta la telecamera in una vista che combina la visualizzazione del pubblico e degli schermi interattivi. Per eseguire premi il pulsante opportuno.

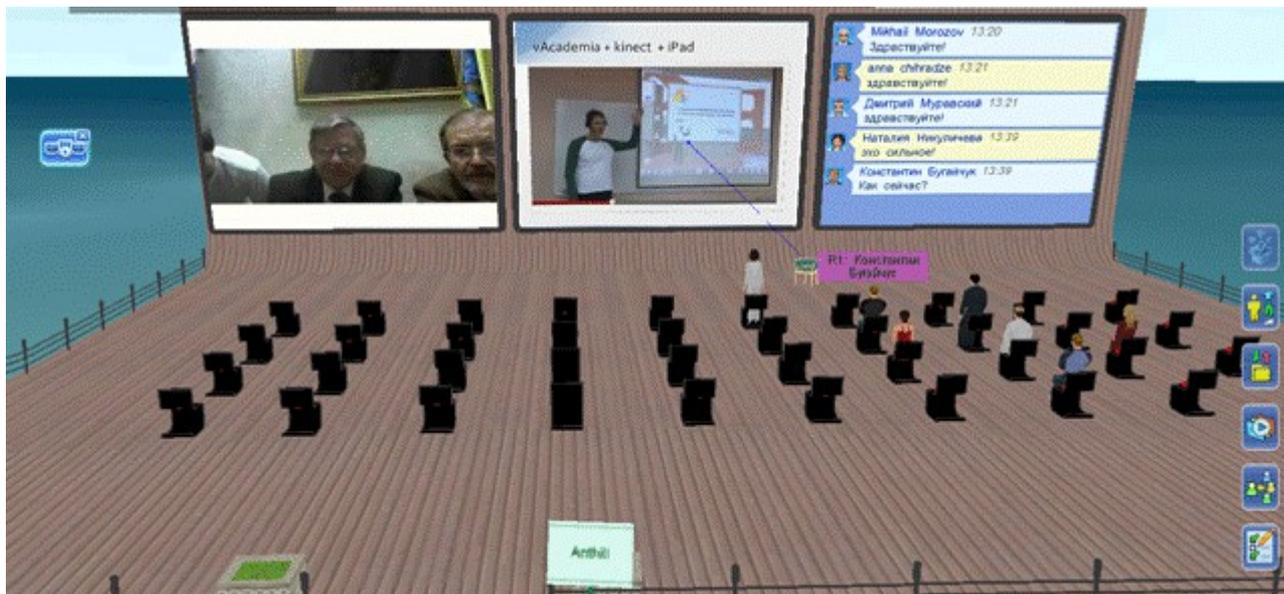


"Classroom and boards" (Classe e schermi)

In questa posizione tutti i movimenti della telecamera sono inibiti<sup>8</sup>.



"Resume camera" (Ripristina telecamera). Per ritornare alla visualizzazione precedente usa il pulsante nella Barra delle notifiche, facendo clic sulla x del pulsante.



#### 5.1.1.3 Cronologia (History) ▶



"History (Cronologia)"

Questa modalità consente di ripristinare qualsiasi immagine precedentemente copiata sullo schermo

.Fai clic sull'icona per far apparire la cronologia. Nella finestra che appare, seleziona l'immagine che desideri ripristinare sullo schermo.

<sup>8</sup> Il testo russo sul web sostiene: «Per ingrandire o ridurre, utilizzare la telecamera con la rotellina del mouse. Per spostare la telecamera, premere il tasto destro del mouse e trascinare il mouse». Nella attuale release questo non è verificato, non è possibile nessun movimento.

È possibile cancellare la cronologia cliccando sull'apposito link "Clear history (Cancella cronologia)". Per chiudere la finestra, fare clic sulla X nella parte superiore.



## 5.1.2 Strumenti per l'insegnante (Teacher tools) ►

All'avvio della [registrazione](#) di una lezione, per l'utente diventano disponibili degli [strumenti aggiuntivi](#) per insegnare nella lezione. Ciò si realizza attraverso una finestra intitolata "Class control (Controllo della classe)", che appare all'interno della finestra di vAcademia



I pulsanti disponibili sono:

 [Strumento per fare un sondaggio](#) (Ticker).

 [Gestire il microfono dell'utente.](#)

 [Controllo della classe](#)

 [Testing.](#)

 [Timer.](#)

La finestra contiene il nome della classe, le informazioni sull'autore, il tempo rimanente fino alla fine della sessione e altro.

È inoltre possibile trasmettere la lezione in streaming facendo clic su . La lezione sarà visibile online sul sito vAccademia.com, nel pannello **Classes/Now** (Classi/adesso) per tutta la sua durata. Il broadcast può essere visualizzato su computer con Windows, Mac OS X, Linux e su dispositivi mobili con Android e iOS. La velocità di riproduzione dipende dalla connessione Internet e dalle caratteristiche del computer. Per interrompere la trasmissione, fare clic sull'icona . Per tutti i dettagli di questa funzione vedi il § [Video streaming](#).

Per chiudere la registrazione, premi .

### 5.1.2.1 Gestisci il microfono degli utenti (Manage user's microphone) ▶

Gestisci il microfono degli utenti durante una conferenza al fine di evitare rumori inutili provenienti dal pubblico.

La modalità di controllo dei microfoni degli utenti  è disponibile solo durante la modalità di [registrazione](#).

I microfoni degli altri utenti possono solo essere controllati dall'utente che ha avviato la registrazione, cioè l'[insegnante](#) (nota: l'insegnante ha l'opzione di delegare le funzioni di controllo a un assistente).

#### 5.1.2.1.1 L'interfaccia dell'insegnante ▶

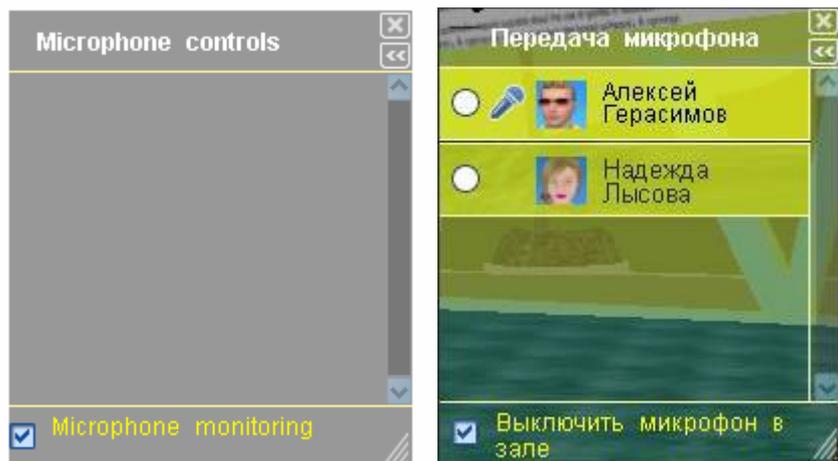
I microfoni degli altri utenti possono solo essere controllati dall'utente che ha avviato la [registrazione](#) - l'insegnante (nota: l'insegnante ora ha l'opzione di delegare le funzioni di controllo a un assistente).

Per attivare, premere il pulsante corrispondente nel menu "Class control (Controllo della classe)".



 Attiva la gestione dei microfoni degli utenti.

Nel pannello che viene visualizzato è possibile attivare o disattivare il microfono degli utenti facenti parte del pubblico. Se il microfono nella location è spento può parlare solo l'insegnante.



Per utilizzare il loro microfono, gli utenti possono inviare una richiesta per ottenerlo. Nel pannello di controllo dei microfoni viene visualizzato un elenco di utenti che hanno inviato una richiesta del microfono.



Per passare il microfono a un utente, seleziona la casella accanto al suo nome.

Per chiudere la finestra, fai clic sulla X nella parte superiore.

#### 5.1.2.1.2 L'interfaccia dello Studente

Se il microfono è spento per il pubblico, ed è attiva la modalità di trasmissione del microfono da parte dell'insegnante - gli studenti hanno l'opportunità di inviare una richiesta per avere il microfono.

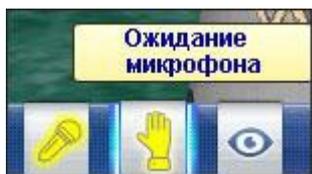
Per richiedere il microfono occorre:

1. Accendere il microfono.
2. Premere il pulsante appropriato del menu in basso.

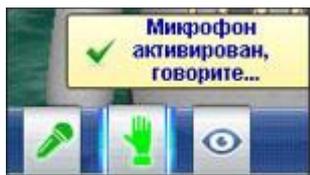


Chiedi il microfono.

Dopo aver attivato il pulsante di richiesta esso cambierà colore in giallo - La richiesta è messa in coda.



Quando l'insegnante si attiva il pulsante del microfono diventa verde.



Per annullare la richiesta o per finire di parlare nel microfono, premere il pulsante con la mano alzata.

### 5.1.2.2 Strumento per sondaggio (Ticker/Clicker) ►

Il sondaggio è uno degli strumenti di gestione della classe e può essere utilizzato solo durante la registrazione. Lo strumento di sondaggio permette di analizzare le risposte del pubblico a una domanda e presentare i risultati sotto forma di diagramma.

Vedi un video in russo a <https://youtu.be/QBFUMrhbWCU>.

A condurre un sondaggio deve essere un partecipante della classe, mentre ad avviare la registrazione deve essere l'insegnante. Possono partecipare al sondaggio sia studenti sia visitatori.

#### 5.1.2.2.1 Interfaccia dell'Insegnante ►

A condurre un sondaggio deve essere uno dei partecipanti, ad avviare la registrazione - l'insegnante. Dopo l'inizio della registrazione per l'autore sono disponibili strumenti aggiuntivi per insegnare in questa lezione.



“Clicker tool (Strumento per sondaggio)”.

La domanda del sondaggio può essere scritta sullo schermo o recitata a voce. Facendo clic sull'icona “Clicker tool” appare una finestra di dialogo dove:

1. Si può impostare il tempo che durerà il sondaggio, impostato per difetto a 0 min 30 sec.
2. Specificare il numero di possibili risposte (max 6 opzioni)

3. Se sono ammesse o no risposte multiple, in quest'ultimo caso se sono ammesse diverse opzioni corrette selezionare "Multiple choices".

Fai clic sul bottone "Start polling (Inizia il sondaggio)" per generare un questionario per i partecipanti alla lezione. Si consente ai partecipanti di votare, quindi si chiude il sondaggio o intenzionalmente da parte del conduttore o per time-out.

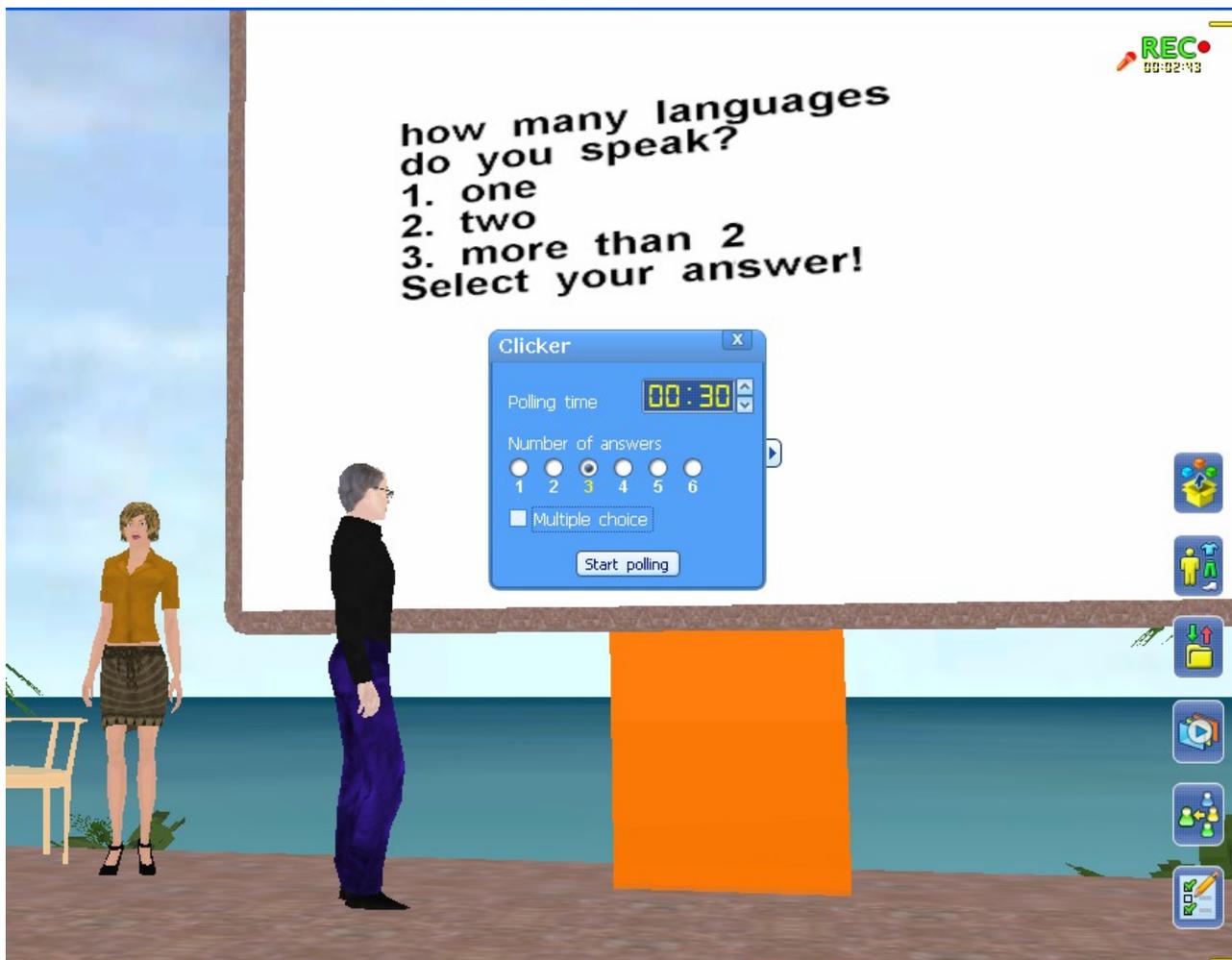


Fig. 5.1.2.2.1-1 – La domanda di sondaggio viene presentata dall'insegnante sullo schermo interattivo. Il sondaggio sta per essere avviato (Start polling) per una scelta tra 3 risposte possibili.

I risultati dell'indagine sono presentati in formato grafico, per il quale è possibile scegliere una di tre forme di rappresentazione.

A seconda dei parametri selezionati possono essere visualizzati nei risultati:

- il numero di utenti che hanno partecipato al sondaggio;
- il numero di risposte degli utenti per ogni domanda;
- il tasso di risposta degli utenti per ogni domanda.

Per mostrare al pubblico le tabelle con i risultati del sondaggio occorre semplicemente trascinare l'immagine delle tabelle su di uno schermo interattivo. Per nascondere la finestra con i risultati, fare clic sul pulsante "hide results (nascondi risultati)".

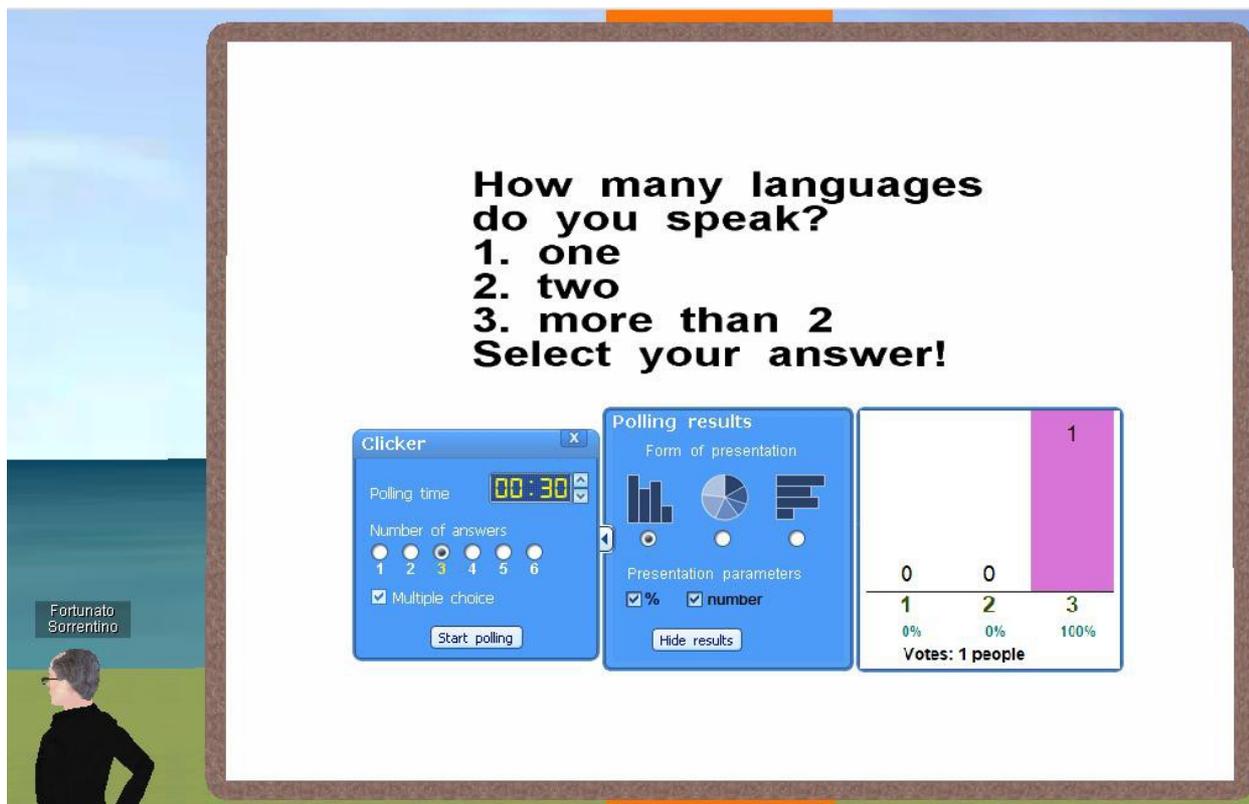


Fig. 5.1.2.2.1-2 – Il risultato della votazione mostra che 1 sola persona ha votato la risposta n. 3. (più di una lingua) Una sola persona era presente alla votazione, quindi il tasso di risposta per questa risposta è il 100%. Il bottone “Start polling” significa che il sistema è pronto per una successiva votazione.

A seconda dei parametri selezionati possono essere visualizzati nei risultati:

- il numero di utenti che hanno partecipato al sondaggio;
- il numero di risposte degli utenti per ogni domanda;
- il tasso di risposta degli utenti per ogni domanda.

Per mostrare al pubblico le tabelle con i risultati del sondaggio semplicemente trascinare l'immagine su di uno schermo. Per nascondere la finestra con i risultati, fare clic sul pulsante “hide results (nascondi risultati)”.

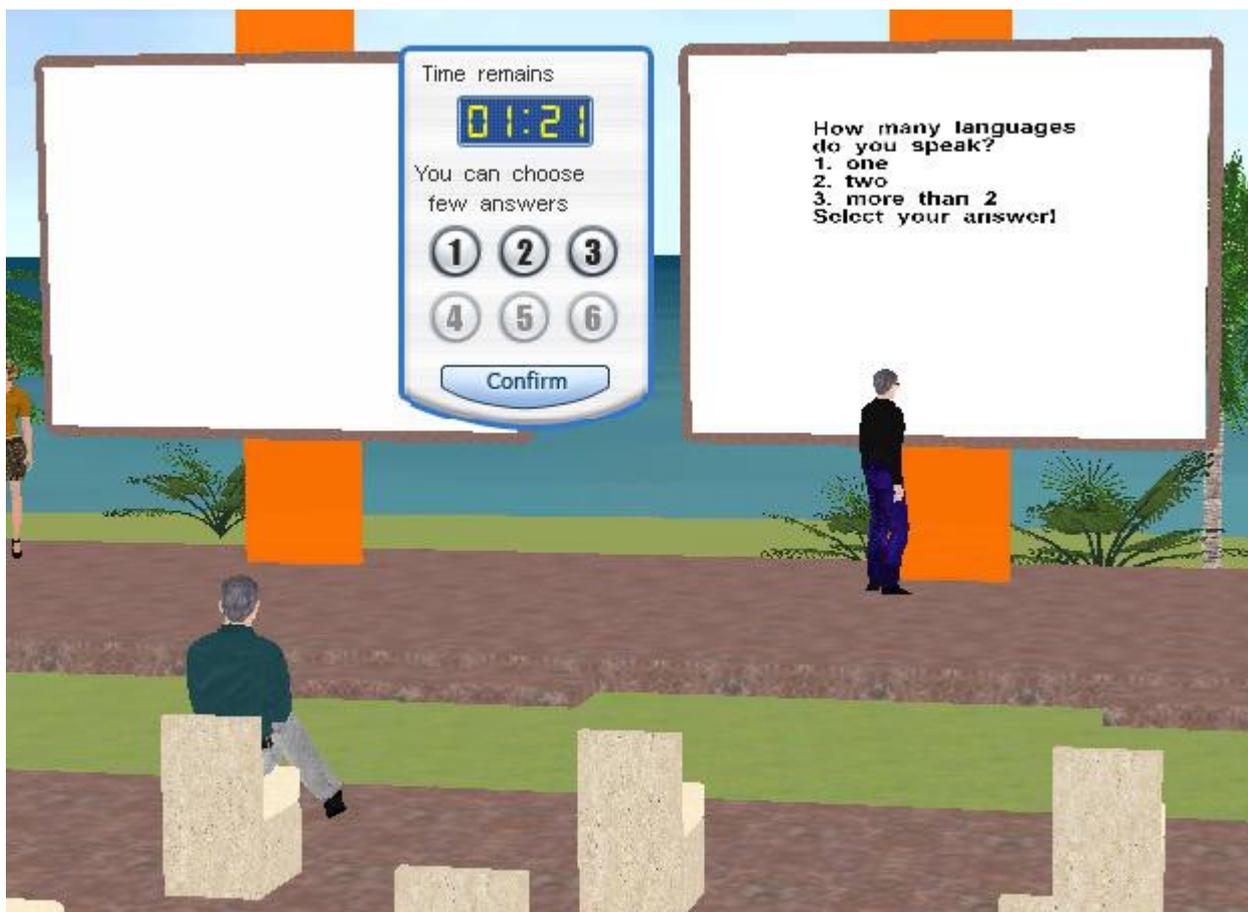
### 5.1.2.2.2 *Interfaccia dello studente*

Tutti gli utenti presenti alla lezione possono partecipare al sondaggio.

Al fine di rispondere alla domanda del docente, premi il numero della risposta scelta se la domanda riguarda una singola risposta, o in sequenza i vari tasti con i numeri di risposte corrette se la domanda ammette diverse risposte (multichoice).

Conferma la risposta facendo clic sul pulsante “Confirm (Conferma)”.

Vedi illustrazione.



5.1.2.2.2-1- Lo strumento per votare si presenta al pubblico che può selezionare la risposta entro i prossimi 1 minuto 21 secondi.

### 5.1.2.3 Testing ►

Lo strumento “Testing” è progettato per verificare la conoscenza dello studente. Per creare un test è necessario premere il pulsante . “Testing”. Il numero di domande nel test è illimitato. Il numero di opzioni di risposta per ogni domanda può essere diverso.

I test si possono eseguire nella classe, un test per location. Per avviare il test, l'insegnante deve trascinarlo dall'archivio personale “Risorse” su di uno schermo interattivo. Sullo schermo apparirà allora un avvertimento che il test sta per iniziare.

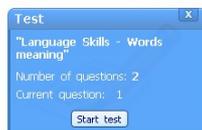
Apparirà anche una finestra con una proposta per avviare il test, la quale anche visualizza il numero delle domande e l'indicazione della domanda attuale. Per avviare il test è necessario premere il pulsante “Start test (Inizia il test)”.

Le domande del test appariranno sullo schermo e sopra lo schermo verrà mostrato quanto tempo è assegnato per la durata complessiva della prova (possono esserci più domande) e per la domanda corrente. I contatori vengono aggiornati in tempo reale.

Quando il test è stato completato nella finestra del test vengono visualizzati i risultati del test e la percentuale di risposte corrette. I risultati possono essere salvati, visualizzati sullo schermo o inviati via email.

**ATTENTION!**

Test will begin soon

**"Language Skills - Words meaning"**

Esempio di avviso di lancio del test "Language Skills – Words meaning", consistente in 2 domande di cui la prima sta per venire presentata.



**Test constructor**

Test name  
Language Skills - Words meaning in various languages

Question: 1 / 2

ADAMANT- To which language this word belongs?

Answers: 3  
Answer time: 00:20  
Number of correct answers:  one  some

1. French  
 2. English  
 3. Dutch

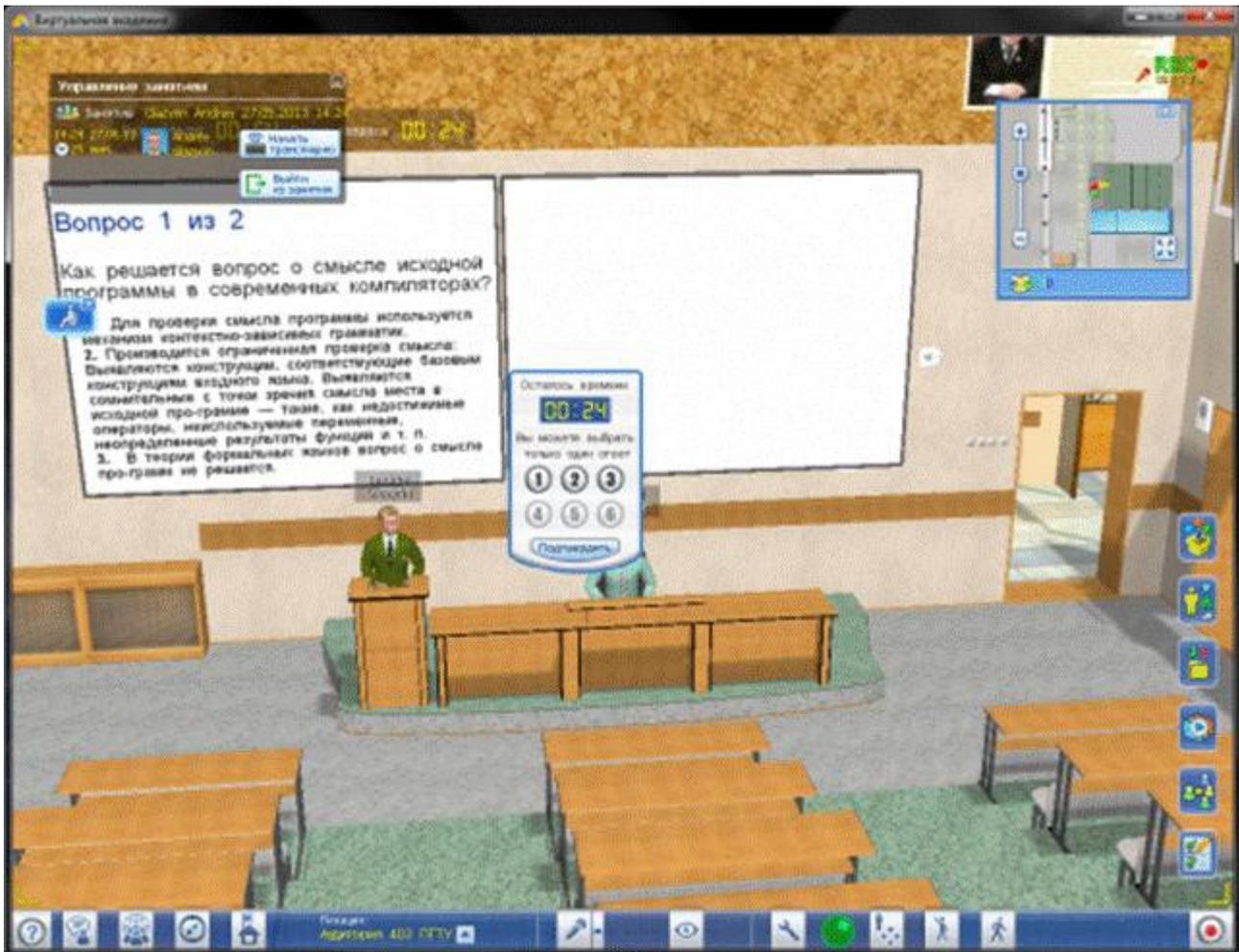
+ Add question    X Delete question    Save test    Open test

Esempio di costruzione di un test: la prima domanda su due riguarda la lingua della parola "ADAMANT". Sono fornite 3 opzioni di risposta. La risposta giusta è la n.2. La seconda domanda verrà presentata successivamente.

### 5.1.2.3.1 Interfaccia dello Studente ►

Possono partecipare al test tutti gli studenti che stanno partecipando alla sessione.

Al fine di rispondere alla domanda del docente, lo studente preme il numero della risposta corretta se la domanda ammette una sola risposta, o in sequenza i vari tasti con i numeri delle risposte corrette se la domanda coinvolge diverse risposte (multichoice).



### 5.1.2.4 Controllo della classe (Class control) ►

L'obiettivo di questo strumento è quello di limitare per gli studenti l'accesso ai diversi strumenti di gestione.



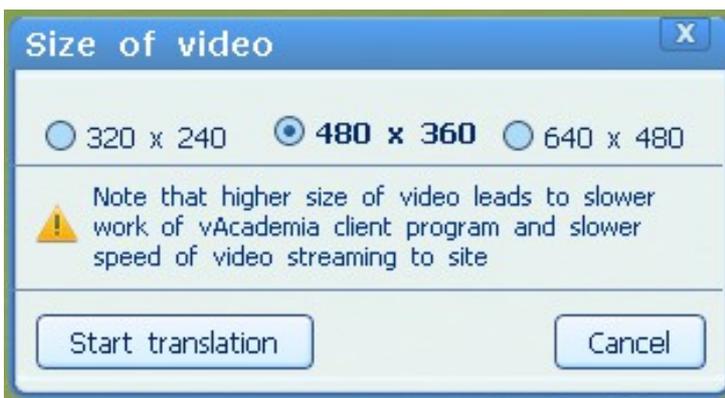


Il comando di videostreaming genera un flusso video in tempo reale che può essere fruito in una specifica pagina web, accessibile liberamente, quindi al di fuori dello spazio virtuale di vAcademia.

L'avvio di una sessione spontanea è attivato dal bottone  "Recording (Avvia la registrazione)" che fa apparire la finestra "Information (Informazioni)". In questa finestra è possibile mettere un segno di spunta nella casella "Start video translation (Abilita trasmissione video)" per autorizzare un avvio automatico del videostreaming nel momento stesso in cui partirà la registrazione. Diversamente il videostreaming può essere avviato anche più tardi, in qualsiasi momento durante la sessione con il pulsante .



La prima volta che si lancia un videostreaming può essere richiesta l'installazione di un codec, azione che viene eseguita automaticamente. Per far partire lo streaming fai clic su "Start". Appare la finestra "Size of video (Dimensione del video)" nella quale devi scegliere la qualità del video che sarà prodotto: Seleziona nella finestra la risoluzione opportuna e premi il pulsante "Start translation". Il fare clic su questo pulsante avvia la produzione dello streaming.

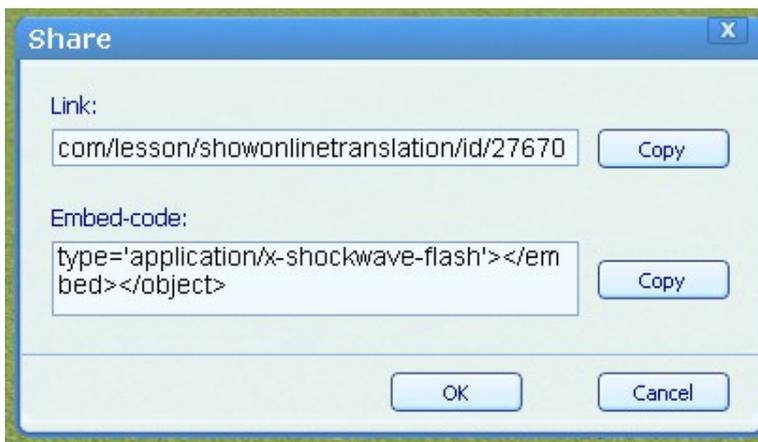


Può apparire in alcuni casi il messaggio di avvertimento seguente, dovuto a un possibile sovraccarico del computer:

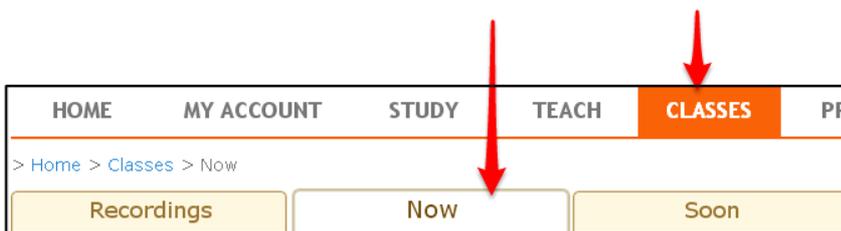


Durante l'esecuzione dello streaming il pulsante  "Share (Condividi)" diventa attivo. Quando si fa clic su di esso si apre una finestra intitolata "Link". Lo scopo di questo pulsante è di fornire all'utente, affinché ne possa far uso, gli elementi per la condivisione dello streaming.

In questa finestra viene reso disponibile il link della pagina-web dove avviene viene diffuso il videostreaming, link che si può copiare, per esempio, per renderlo noto pubblicamente o selettivamente per una fruizione online. Al medesimo scopo è destinato il codice di embedding presente nella finestra. Per eseguire, fai clic su "Copia" sulla destra del campo desiderato. Link e codice verranno copiati negli appunti. Questi riferimenti, se passati ad altri utenti, consentiranno loro di seguire il broadcast nel loro browser, senza necessità di registrarsi a vAccademia e di utilizzare il client di vAccademia.



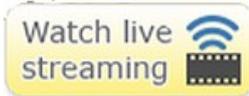
Lo streaming in corso è accessibile in visione "live" (cioè in tempo reale) a partire dal sito-web [vacademia.com](http://vacademia.com). L'indicazione dello streaming in corso si trova nella scheda "Classes (Classi)", nel tab "Now (Ora)", come elemento distinto contenente tutte le indicazioni dell'evento.



L'informazione sulla sessione in corso nel sito di vAccademia si presenta come nell'illustrazione che segue.



Se la lezione in questa classe è in corso di diffusione al momento della consultazione del sito (nella sezione (CLASSES/now), nella finestra che descrive l'evento è presente il



pulsante "Guarda il live streaming".

Facendo clic su questo pulsante viene aperta una pagina web nella quale apparirà la finestra del Broadcast Player dentro la quale scorrerà lo streaming. Corrispondentemente nel sito di vAcademia apparirà nell'angolo in alto a sinistra la dicitura "Live". Questo significa che la sessione, oltre a essere visibile in 2D su sito di vAcademia, in 3D tramite i client di vAcademia, è anche accessibile liberamente in 2D in tempo reale sul web (vedi illustrazione).



All'avvio del videostreaming nel client di vAcademia, nel pannello Class Control, il pulsante di avvio si trasforma in . Per interrompere il videostreaming nel client di vAcademia è necessario premere questo tasto.

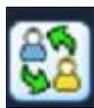
### 5.1.2.6 Timer<sup>9</sup>

Fai clic sull'icona  "Timer" per mostrare al pubblico lo scorrere del tempo. Il timer si può impostare alla scadenza desiderata e si avvia premendo "Start". Per cancellare il Timer, fai clic sulla x nella parte superiore della finestra.

<sup>9</sup> Manca il link al web perché nel testo russo manca un testo per questa funzione. Il testo attuale è stato realizzato dall'autore/traduttore.



### 5.1.2.7 Disguise (Travestimento)<sup>10</sup>



“Disguise (Travestimento)”

### 5.1.2.8 Test (Prova)<sup>11</sup>



“Test”

Facendo clic su questo pulsante viene mostrata la cartella “My tests” della “Resource collection (Raccolta di risorse)” dell’utente.

## 5.1.3 Registrazione (Recording) ►

Una caratteristica distintiva di vAcademia è la possibilità di [registrare](#) ciò che si svolge nelle attività del mondo virtuale. vAcademia è un mondo in cui vi sono allo stesso tempo una grande varietà di attività.

Nei mondi virtuali normalmente una sessione scompare con la fine dell'occupazione della location. Rivisitare il passato sarebbe interessante, ma impossibile. Ma non in vAcademia.

In vAcademia è possibile registrare qualsiasi attività, e quindi fermare il tempo. Tra le [registrazioni di lezioni](#) tenute si possono sempre trovare temi interessanti ed è possibile rivisitarli in qualsiasi momento.

<sup>10</sup> Manca il link al web perché nel testo russo manca un testo per questa funzione, che risulta non documentata.

<sup>11</sup> Manca il link al web perché nel testo russo manca un testo per questa funzione. Il testo attuale è stato realizzato dall'autore/traduttore.

### 5.1.3.1 Creazione di una registrazione (Creating a record) ►

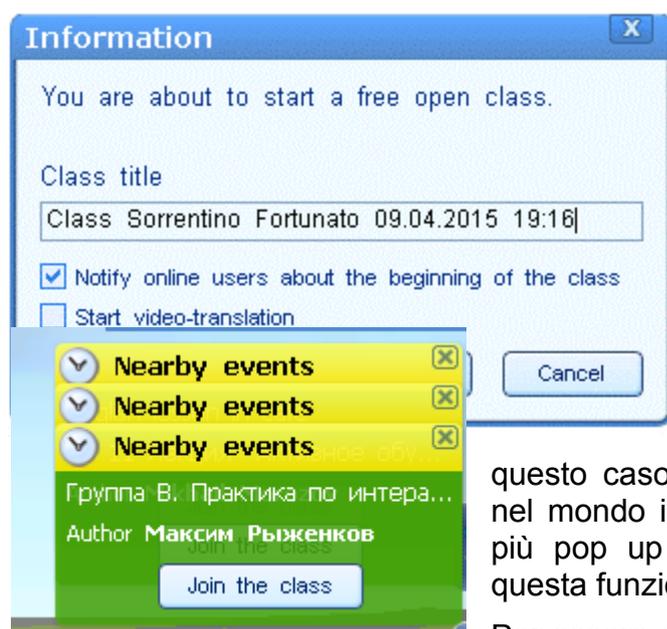
La creazione di registrazioni è possibile solo nelle location permanenti o temporanee.

Per avviare la registrazione, premere il pulsante appropriato nel menu della Barra inferiore.



“Start recording (Avvia la registrazione)”.

Nella finestra di dialogo che appare, intitolata “Information (Informazione)”, nella casella “Class title (Titolo della classe)” vengono visualizzati automaticamente il nome dell'autore, la data e l'ora della sessione in una singola stringa. È possibile eliminare questa voce e immettere altro testo.



Se viene spuntata la casella dell'opzione “Start video-translation (Avvia traduzione video)” ciò attiverà simultaneamente un broadcast della classe in video-streaming visibile nel sito vAcademia.com.

Per avviare la registrazione, premere il pulsante “Start”.

In questa finestra di dialogo, quando appare, si trova spuntata di default la casella “Notify online users about the beginning of the class (Notifica gli utenti online dell'inizio di questa classe)”. In

questo caso, all'inizio della registrazione viene diffuso nel mondo il messaggio di inizio della sessione (uno o più pop up intestati “Nearby events”). Si può inibire questa funzione togliendo la spunta.

Per essere automaticamente teleportato dove si tiene la classe nelle adiacenze clicca sul pulsante “Join the class (Unisciti alla classe)”.

All'inizio della lezione nella finestra di vAcademia appare un pannello “Class control (Controllo della classe)” che contiene informazioni sull'autore, sul titolo e sulla durata dell'evento.



Al momento della creazione della registrazione saranno disponibili:



[Strumento per sondaggio](#)



[Gestione del microfono degli utenti.](#)

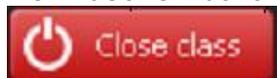


[Controllo della Classe](#)<sup>12</sup>



[Testing.](#)

Per uscire dalla classe fai clic sul pulsante “Close class (Chiudi la classe)”



<sup>13</sup>

Class record saving
✕

Fortunato Sorrentino  
14:48 10.04.2015  
🕒 7 min.

Name

Description

Tags:

Per terminare la sessione di registrazione, fai clic sul pulsante

Nella finestra di dialogo “Class record saving (Salvataggio della registrazione della classe)” che appare, compila i campi “Name (Nome)”, “Description (Descrizione)” e “Tag”.

Fai clic su “Share now (Condividi adesso)” per pubblicare immediatamente la registrazione sul sito vAcademia nell’[Elenco delle Classi](#).

Al fine di mantenere una traccia della tua attività nell’Elenco delle Classi, ma di non pubblicarla adesso, fai clic su “Share later (Condividi più tardi)”.

Per eliminare la registrazione senza pubblicarla fai clic su “Delete (Cancella)”.

<sup>12</sup> Questa icona presente nel testo russo non è coerente con quella usata nell’attuale release.

<sup>13</sup> Questa icona presente nel testo russo non è coerente con quella usata nell’attuale release.

### 5.1.3.2 Elenco delle classi (List of classes) ►

Per visualizzare un elenco delle classi presenti nel mondo virtuale, premi il pulsante corrispondente nella Barra degli strumenti laterale.



“List of classes (Elenco delle classi). Chiama la finestra “List of classes (Elenco delle classi)”.

La finestra “List of classes” contiene le seguenti schede:

- Recordings (Registrazioni) - include tutte le sessioni, che sono state registrate in passato in vAcademia.
- Now (Adesso) - le attività che si svolgono in questo momento.
- Coming Soon (Prossimamente in arrivo) - le attività pianificate che si svolgeranno presto in vAcademia
- Featured (Rilevanti) - classi che sono esemplari.



Per visualizzare una sessione registrata, selezionala nella finestra di dialogo e fai clic sul pulsante “Go into” (Entra). Per visualizzare una sessione che si tiene correntemente, vai a “Now”.

Per visualizzare le classi che hai creato vai nel sito vAcademia alla sezione “Teach (Insegnare)” e poi vai alla scheda “My classes” (Le mie classi). È possibile accedere alle registrazioni andando a “My recordings (Le mie registrazioni)”.

È possibile utilizzare la funzione di ricerca della classe desiderata digitando il titolo o l'autore nella casella di immissione in alto a destra della finestra.

La lista delle attività disponibili offre due modalità di visualizzazione:



“Table (Tabella)” per riga

 "Picture (Immagine) mostra anteprima

---

### 5.1.4 Puntatore (Pointer) ►

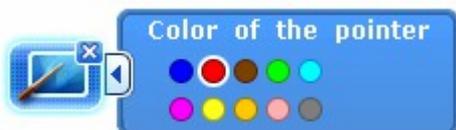
E' uno strumento che permette di focalizzare l'attenzione dell'utente su un determinato oggetto, immagine, bordo, ecc.



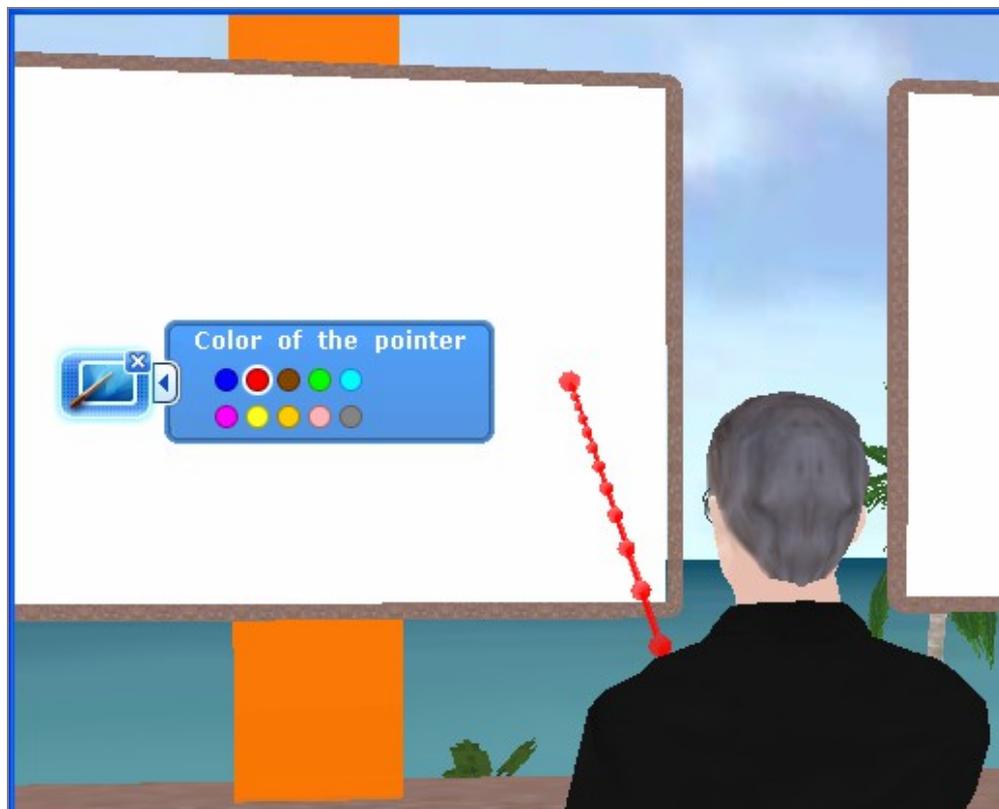
"Show pointer (Mostra puntatore)"



Per disattivare il puntatore usa il pulsante "Hide pointer" (Nascondi pointer) facendo clic sulla x nel pulsante.



Per ottenere il menu di dialogo che serve a selezionare il colore, utilizza il pulsante freccia ► sulla destra dell'icona. Il menu si apre facendo clic sul pulsante freccia. In questo menu seleziona il colore desiderato. Per chiudere fai clic sul pulsante nella sua nuova forma .



### 5.1.5 Location temporanea (Temporary location) ►

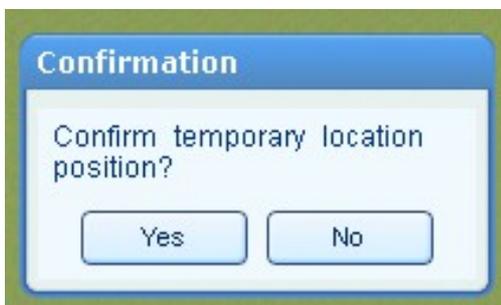
La creazione di una location temporanea consente l'occupazione di una porzione di suolo nell'Isola nelle sue varie aree e la possibilità di registrare eventi che si tengono localmente in queste zone. L'icona "Temporary location" si ottiene facendo clic-tasto-destro nel luogo desiderato del mondo virtuale e selezionandola dal menu contestuale che appare.



Create a location (Crea una location)

Scegliere una posizione nello spazio dell'Isola. All'attivazione dell'icona la visualizzazione si trasforma presentando il terreno dall'alto, cioè in pianta. Per creare una location temporanea, selezionare l'area desiderata sul suolo premendo il cursore e stirando i bordi per ottenere le dimensioni desiderate. Sul terreno possono apparire delle aree vietate, marcate con colore più scuro, nelle quali non è possibile costruire location temporanee. La dimensione minima è 10x10 m.

Rilasciando il mouse, appare il dialogo seguente "Confirmation" (Conferma):

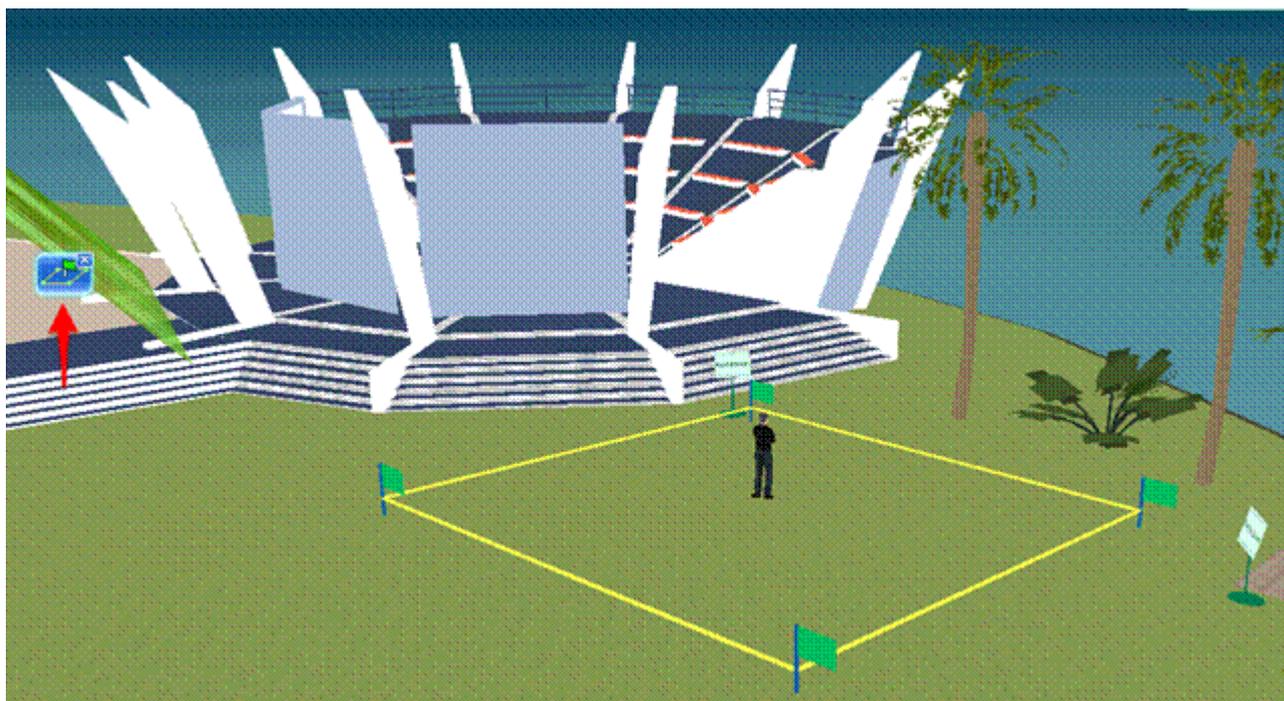


Per confermare selezionare "Yes". Questa finestra scompare e appare una nuova finestra di dialogo "Settings" (Impostazioni). Inserire il nome della location temporanea in fase di creazione e relazionare "Save" (Salva).





All'interno della location è possibile posizionare oggetti ed effettuare delle registrazioni. Tutti gli oggetti collocati in una location temporanea si perdono alla chiusura nella sessione di lavoro.





Per rimuovere una location temporanea, fai clic sulla x del pulsante “Remove temporary location (Rimuovi la location temporanea)” nell'icona di notifica.

### 5.1.6 Area di comunicazione (Communication area) ▶

Un'Area di comunicazione è uno spazio per la comunicazione privata, sia vocale sia come chat, tra gli utenti che si trovano al suo interno,. Può essere posizionata variamente, ma deve essere all'interno di una location pre-esistente. Per creare un'Area di comunicazione è necessario fare clic-tasto-destro nel luogo prescelto e dal menu contestuale che appare

selezionare il pulsante  “Create communication area“ (Crea un'area di comunicazione).

Facendo clic sul pulsante la visualizzazione del mondo cambia, disponendosi come una pianta del suolo. In alto a destra appare la scritta “Choose communication area” (Scegli l'area di comunicazione).

Per creare l'area occorre evidenziarla con il mouse all'interno di una qualsiasi location. Punta il mouse (clic-tasto-sinistro) e trascinalo: appare sulla superficie un cerchio tratteggiato rosso che rappresenta dinamicamente l'area impegnata. Rilasciando il mouse, appare la finestra di dialogo “Confirmation (Conferma)”.



Per confermare il collocamento dell'area di comunicazione seleziona “Yes”. Appare allora una seconda finestra di dialogo “Settings (Impostazioni)” che richiede di digitare il nome dell'area di comunicazione. Facendo clic su “Save” (Salva) la finestra scompare e la visualizzazione ritorna al suo modo primitivo.



Nello spazio, l'area di comunicazione così definita viene visualizzata come un cerchio colorato dal bordo trasparente.

Per rimuovere l'area di comunicazione, premere la x nell'icona di notifica “Remove communication area” (Rimuovi l'area di comunicazione) .



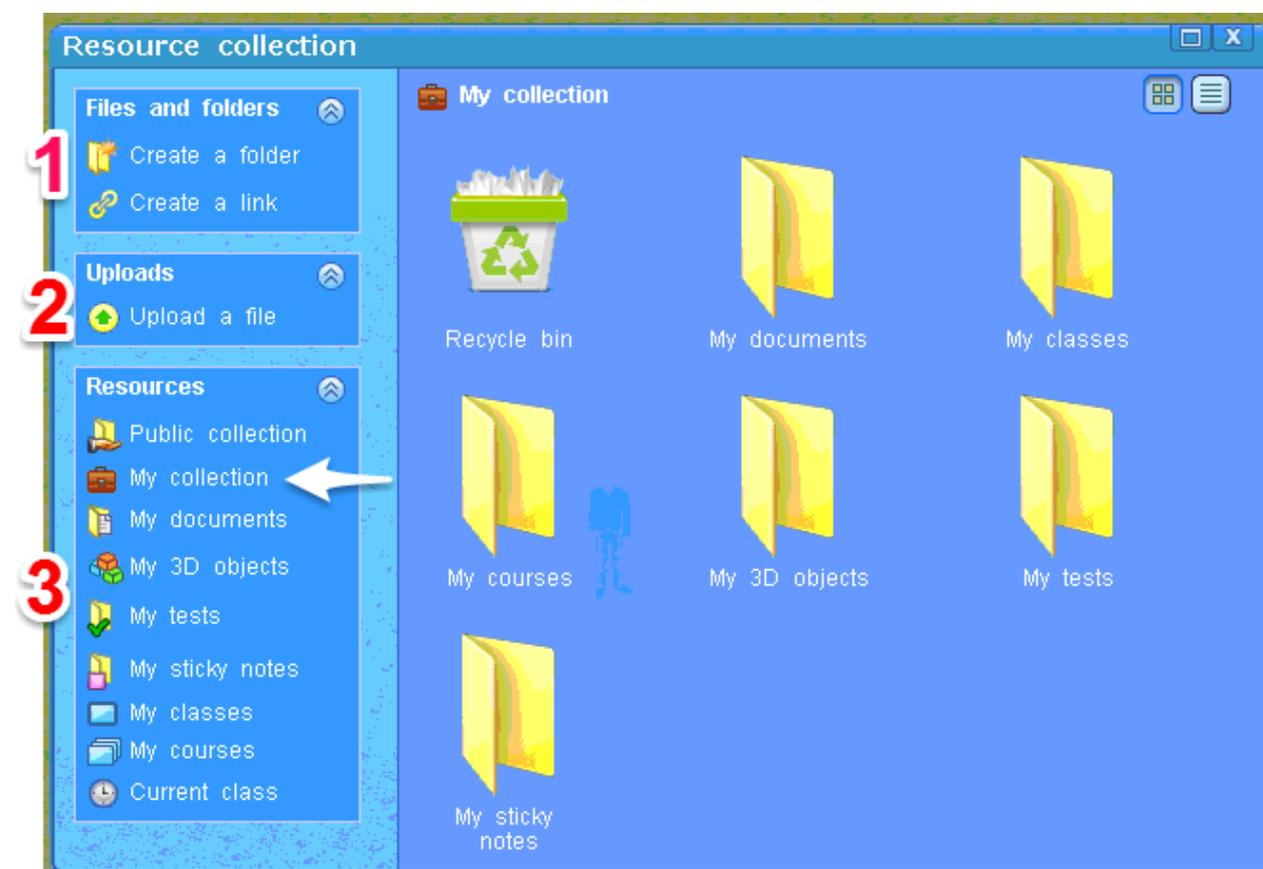
### 5.1.7 Collezione di risorse (Resource collection) ►

La Collezione di risorse consente di caricare e archiviare dei file per uso successivo o per trasferirli ad altri utenti. Per aprire la Collezione di risorse, utilizza il pulsante appropriato nella Barra degli strumenti laterale.



“Resource collection (Collezione di risorse)”.

Facendo clic sul pulsante si apre una finestra di dialogo “Resource collection (Collezione di risorse)”. Essa contiene sulla sinistra 3 pannelli e un’area laterale sulla destra:

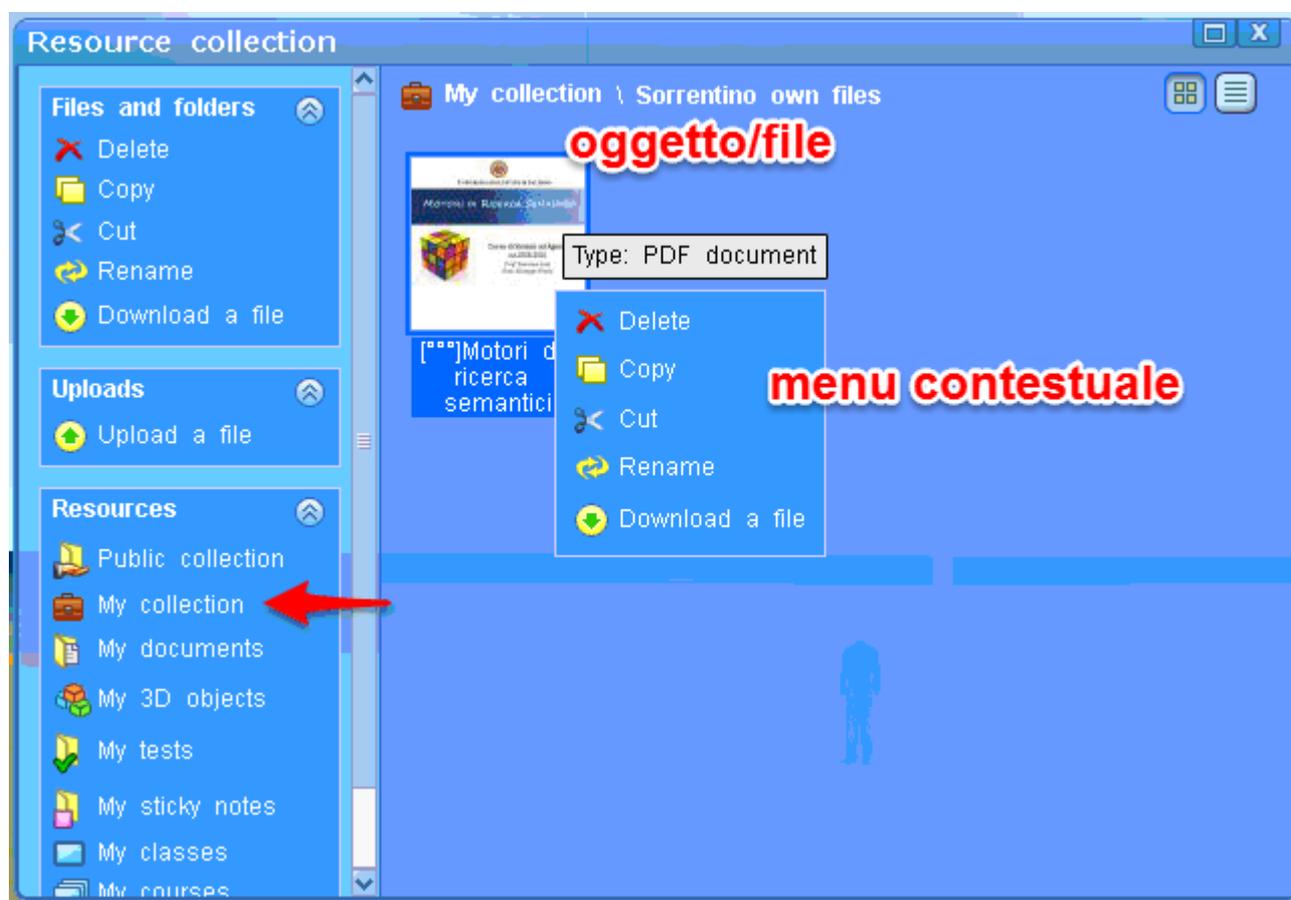


- un pannello per lavorare con file e cartelle;
- un pannello per caricare dei file;
- un pannello per gestire l'insieme delle risorse.

### 5.1.7.1 Pannello “File e cartelle” (Files and Folders)

Il pannello contiene tutti gli strumenti necessari per lavorare con file e cartelle: creare cartelle e collegamenti, copiare, eliminare, tagliare, incollare.

Un oggetto remoto viene caricato nel pannello via un'operazione di drag&drop oppure tramite la funzione di [Upload](#) (Carica). Esso potrà essere utilizzato nello spazio di vAcademia oppure rimosso dalla Resource collection (Collezione di risorse) utilizzando i comandi del menu contestuale dell'oggetto/file. Per aprire il menu contestuale relativo all'oggetto/file, fai clic-tasto-destro su un'anteprima del file o su una cartella nel pannello.



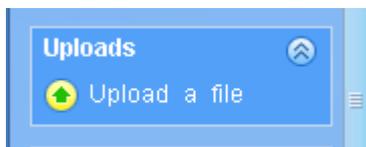
### 5.1.7.2 Scarica un file (Download a file)



Per scaricare un file dalla tua raccolta di risorse verso l'esterno, selezionarlo e far clic sul pulsante “Download a file (Scarica file)” che si trova per ultimo nella lista di operazioni del menu contestuale ed è associato a una freccia rivolta verso il basso. Si apre nel tuo

computer una finestra di dialogo intitolata “Salva con nome” che consente di scaricare il file nel tuo computer facendo clic su “Salva”.

### 5.1.7.3 Carica un file (Upload a file)



La Raccolta di risorse consente di caricare dei file e di memorizzarli al suo interno. Saranno disponibili per essere utilizzati nel mondo virtuale i seguenti tipi di file:



- file immagine con estensione jpg, png, gif;
- file di presentazioni con estensione pdf, ppt pptx.

Nella raccolta delle risorse è possibile caricare dei modelli 3D senza dover installare alcun plug-in. Questi possono provenire da:

- Google in formato SketchUp e Collada (Google 3D Warehouse Library).
- 3DSmax, Maya, Blender in formato 3DS.

Per caricare il file nella Raccolta fai clic sul pulsante “Upload a file (Carica un file)” o sulla freccia rivolta verso l’altro associata al pulsante. Si apre una finestra di dialogo “Apri” che mostra i contenuti del tuo computer e che consente di selezionare il file esterno da caricare. Per avviare il caricamento seleziona in questa finestra il file e fai clic sul pulsante “Apri”.

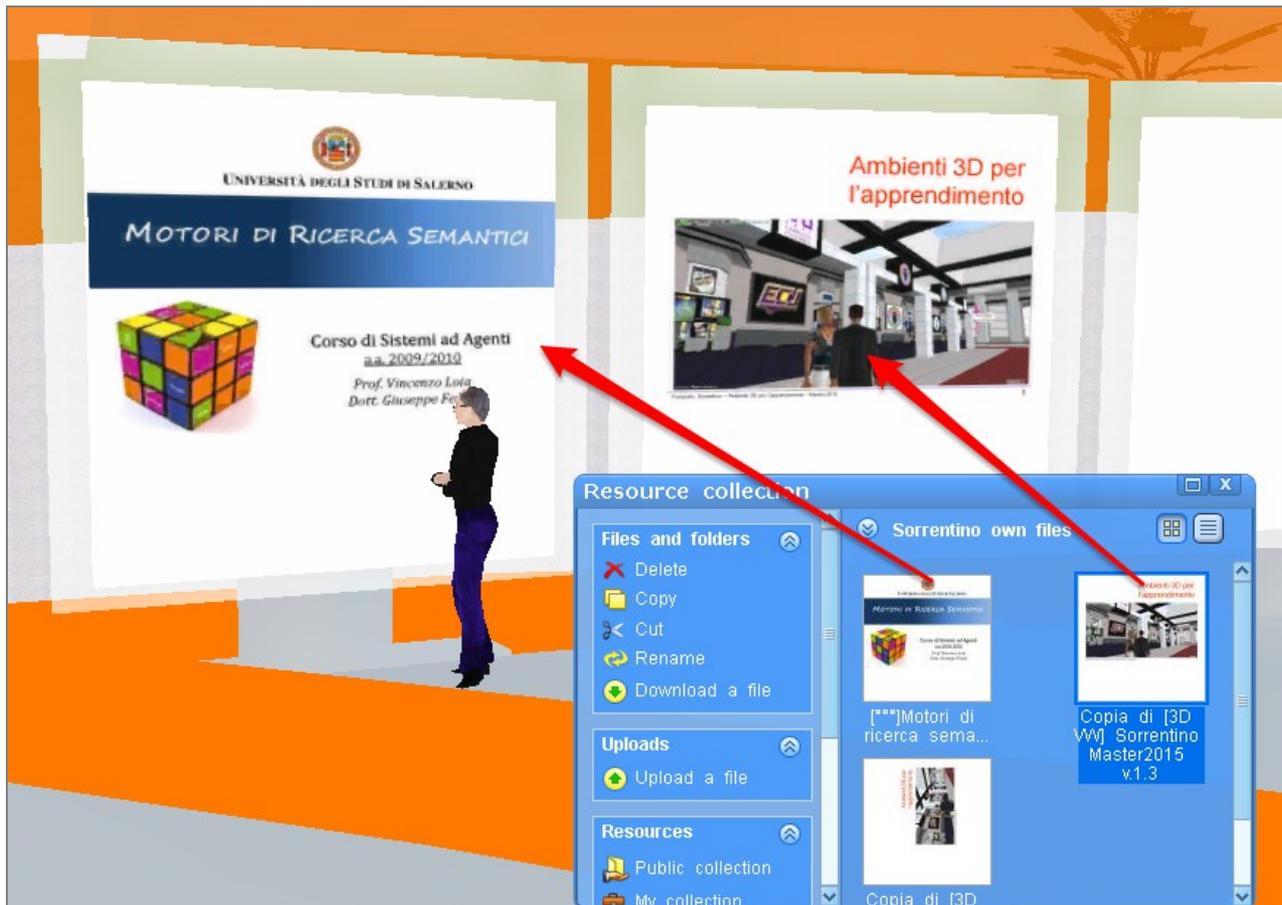
### 5.1.7.4 Pannello “Risorse” (Resources)

Questo pannello consente la navigazione veloce attraverso la Raccolta di risorse. I file caricati in “Public collection (Raccolta pubblica)” sono disponibili per il download a tutti gli utenti di vAcademia. I file in “My collection (La mia raccolta)” sono accessibili solo da parte dell’utente che ne è proprietario.

I file caricati dal creatore di un corso durante il percorso di studio, che si trovano nella cartella “My courses” (I miei corsi), sono disponibili per il download a tutti gli utenti iscritti al corso o alla classe.

I test per il corso possono venire creati in precedenza e vengono allocati nella cartella “My tests” (I miei test) e analogamente gli adesivi che vengono allocati nella cartella “My sticky notes” (I miei adesivi).

Per visualizzare un’immagine caricata o una presentazione su uno schermo interattivo è sufficiente trascinare l’oggetto fuori dal pannello della Raccolta e posarlo sullo schermo interattivo.



Per posizionare un oggetto 3D trascinalo nella posizione desiderata, ovunque nel mondo virtuale. Gli oggetti possono essere collocati nella location "My Home" (Casa mia) o in qualsiasi altra location in vAcademia durante le classi programmate. Per altre azioni sugli oggetti 3D, utilizza lo [strumento di posizionamento degli oggetti](#).

Nella Raccolta di risorse sono disponibili due modalità di visualizzazione dei file caricati:

-  Mostra un'anteprima (solo per i formati supportati).
-  Mostra un'icona del file

Per richiamare il menu contestuale attivo nel pannello fai clic-tasto-destro sull'icona di anteprima del file o su una cartella.

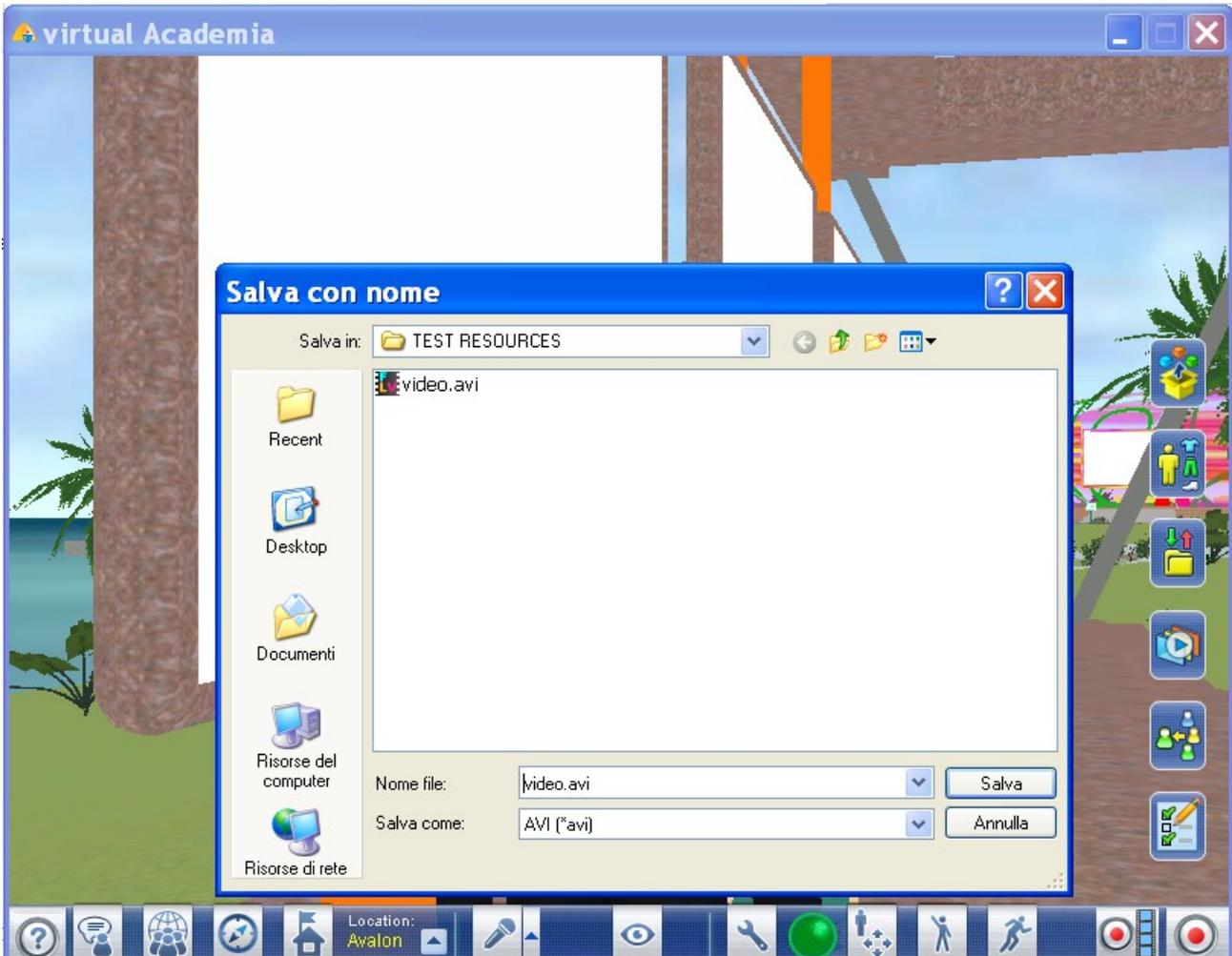
### 5.1.8 Registrazione video in locale<sup>14</sup>



**Start video recording** (Inizia registrazione video)

<sup>14</sup> Manca il link al web perché nel testo russo manca un testo per questa funzione. Il testo attuale è stato realizzato dall'autore/traduttore.

Questo comando consente la registrazione di una sessione online nella forma di un file video con formato .avi. sul computer dell'utente. Nota che la sessione si deve svolgere in una delle location di vAcademia (non quindi nel terreno della "Island").



Facendo clic sul bottone si apre una finestra che propone la creazione di un file .avi nel proprio computer, con nome-file di difetto "video.avi". Modifica se desiderato il nome del file che accoglierà la registrazione, definisci la cartella che conterrà il file e fai clic sul "Salva".

L'effetto è di avviare la registrazione, mentre il bottone passa da pulsante rosso a nero. Il mouse over sul bottone in questo stato propone "Stop recording". Contemporaneamente appaiono nei quattro angoli della finestra di vAcademia quattro simboli delimitatori dell'area di registrazione e nell'angolo superiore destro della finestra di vAcademia

compare l'indicazione .

Per terminare la registrazione fai nuovamente clic sul bottone  "Stop recording (Termina la registrazione)".

NB. La prima volta che viene attivato questo comando può essere che vengano installati nel tuo computer dei complementi di software a supporto di questa funzionalità.

## 5.2 **Gestire prestazioni retribuite (Carrying out paid performances)**

Per svolgere una prestazione retribuita in vAcademia è necessario effettuare le seguenti operazioni:

1. Pianificare la prestazione retribuita.
2. Invitare i partecipanti.
3. Condurre la classe

---

### 5.2.1 Pianificazione di una prestazione retribuita

È possibile pianificare un numero illimitato di prestazioni retribuite nel sito di vAcademia nella sezione **“Teach/My classes (Insegno/Le mie lezioni)”** .(with login)

Per fare questo, nel modulo di descrizione delle classi .(with login) è necessario specificare che la partecipazione è a pagamento e indicare il costo della partecipazione.

NB. A meno dei pagamenti e dell'impostazione “pagante/non pagante”, questa procedura vale egualmente per la pianificazione di un evento gratuito.

#### **Invitare i partecipanti**

Se si dispone già di persone conosciute che potrebbero partecipare alla prestazione a pagamento è possibile inviare loro un invito subito dopo aver salvato la descrizione della classe, oppure successivamente. Per farlo, clicca sul link "Save and invite (Salva e invita)" nel modulo di creazione e descrizione della classe.

Usando il modulo per gli inviti puoi

- creare una lista di persone da invitare,
- vedere un'anteprima del messaggio d'invito e spedire l'invito
- infine spedire l'invito<sup>15</sup>. In questo modulo è possibile anche visualizzare l'elenco delle persone che sono già state invitate e inviare inviti a qualcun altro.

---

<sup>15</sup> Testo fornito da M. Fominyikh.

HOME MY ACCOUNT STUDY **TEACH** CLASSES PRESS PLANS HELP FAQ

> Home > Teach > Single classes > Information. Class description.

**1 Class description** 2 Invitation on a class 3 Appointment of the assistant

  
 Fortunato Sorrentino  
 Educational Technologist

Courses  
**My classes**  
 My recordings  
 Journal  
 Calendar  
 Finance  
 Collection  
 Graduating students

Class name:  *Title of my class*

Time:  Date:  *The time of my class*  
 UTC+01:00

Description:  *Class summary*

Language:  *Class language*

Tags:  *Comma separated keywords*

Type of class:  Standard (lecture, seminar, etc.)  
 Quest

Quest  
 Laboratory

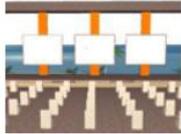
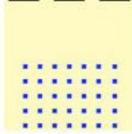
Maximum participants:

Duration:  *Approximate duration (minutes)*

Location:  *Select your meeting area*

**Avalon**

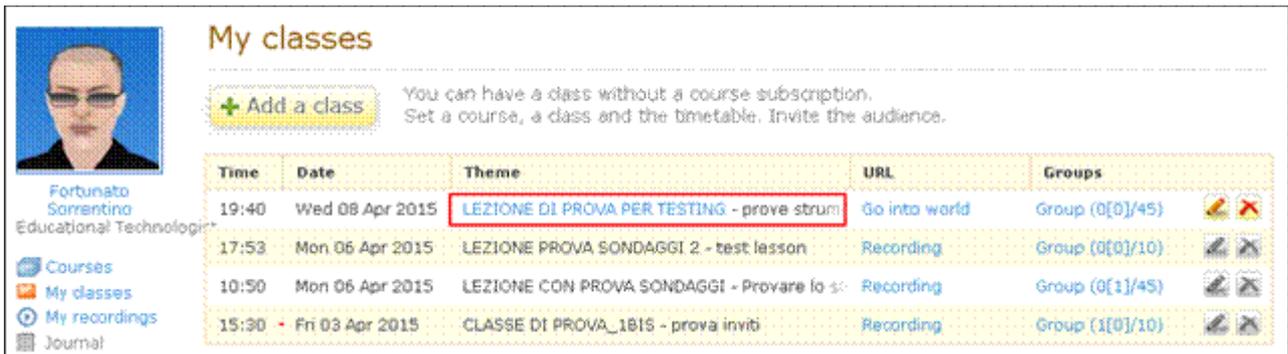
Boards:   
 Seats: 35

Open  Free  
 Closed  Paid

## Condurre le classi

L'attività prevista apparirà nella tua lista di cose da fare nella sezione "**Teach>My Classes** (Insegno>Le mie lezioni)". Cliccando sul link con il tema della classe si è condotti a una pagina che contiene le informazioni sull'evento.



**My classes**

[+ Add a class](#) You can have a class without a course subscription. Set a course, a class and the timetable. Invite the audience.

Time	Date	Theme	URL	Groups
19:40	Wed 08 Apr 2015	LEZIONE DI PROVA PER TESTING - prove strum	Go into world	Group (0[0]/45)
17:53	Mon 06 Apr 2015	LEZIONE PROVA SONDAGGI 2 - test lesson	Recording	Group (0[0]/10)
10:50	Mon 06 Apr 2015	LEZIONE CON PROVA SONDAGGI - Provare lo s	Recording	Group (0[1]/45)
15:30	Fri 03 Apr 2015	CLASSE DI PROVA_1815 - prova inviti	Recording	Group (1[0]/10)



**Class: LEZIONE DI PROVA PER TESTING**

**Fortunato Sorrentino**  
Educational Technologist

The time of class: Wed, 08 April 2015 19:40  
Duration: 90 minutes

Location: Facets

prove strumento testing

Language: *English*  
Tags: *testing*

Maximum participants: 45  
Signed: 0

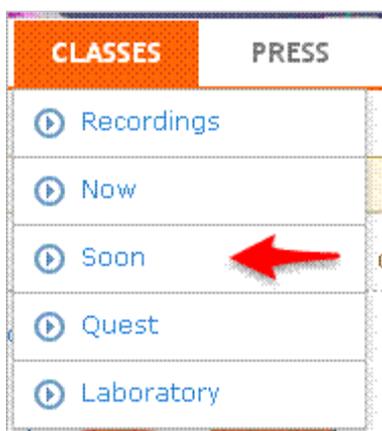
[Edit class](#) [Watch in world](#)

Oltre a informazioni di carattere generale sulla classe, la pagina contiene l'elenco delle persone che andranno a pagare la partecipazione alla lezione o che hanno già pagato per questo.

Lo status "invitato" significa che l'invito è stato inviato, ma il pagamento non è stato ancora effettuato. Lo status di "registrato" indica utenti che cercavano di effettuare il pagamento, ma che per qualche motivo non è stato ancora completato. Infine, lo status "pagato" indica chi ha effettuato il pagamento e che può partecipare alla tua lezione.

Così, se l'elenco comprende almeno un utente con lo stato "pagato", dovrai trovarti al tempo stabilito nel mondo virtuale di vAcademia per condurre la tua lezione.

### 5.3 Informazioni sugli eventi (Record of activities)



**CLASSES** **PRESS**

- Recordings
- Now
- Soon 
- Quest
- Laboratory

Le informazioni sugli eventi che possono interessare a un dato istante si trovano sul sito di vAcademia alla pagina di vAcademia.com nella sezione "Classes>Soon (Classi>Prossimamente)"

Nella lista è possibile scegliere la lezione che interessa e parteciparvi. Accanto all'illustrazione della prestazione ci sono le informazioni su autore, prezzo, ora in cui essa è pianificata.

Se l'attività è gratuita occorre premere il pulsante “**Join to this course** (Unisciti a questo corso)”. Prima della lezione, ti verrà inviato un promemoria.

Se l'attività non è gratuita occorre premere il pulsante “Pagare (Pay)”. NB. Questo testo è specificamente, ma non esclusivamente, orientato a potenziali utenti paganti russi.

È quindi possibile selezionare uno dei seguenti metodi di pagamento:

1. Carta di credito.
2. moneta.ru.
3. Yandex Money
4. WebMoney
5. Деньги@Mail.Ru
6. Pagamento via Euronetwork

Dopo aver effettuato la selezione, leggere i termini dell'offerta contrattuale. In seguito premere il pulsante  [Pagare \_\_\_\_ rub].

Si verrà reindirizzati alla pagina relativa a ciò che è stato scelto come metodo di pagamento.



#### **Pagamento con carta di credito**

Scegliere di pagare tramite carta di credito e verificare di essere arrivati alla pagina della Banca di Mosca. Per procedere, compila il modulo proposto e fai clic sul pulsante "Paga". Dopo aver completato il pagamento è necessario tornare alla propria pagina del sito vAcademia con la descrizione della classe.



#### **Pagamento con servizio moneta.ru**

Per poter utilizzare il servizio moneta.ru, è necessario disporre del borsellino del sistema di pagamento. E' molto facile seguire le istruzioni sul sito. Per effettuare un pagamento, inserisci il tuo indirizzo e-mail e la password nel modulo che viene mostrato. Per procedere, inserire la password di pagamento che è stata specificata durante la creazione del borsellino. Sul borsellino verrà addebitato un importo pari al costo della formazione. I pagamenti vengono effettuati senza commissioni. Dopo aver completato il pagamento sarete reindirizzati alla pagina con la descrizione della classe in vAcademia.com.



#### **Pagamento con servizio Yandex Money**

Per effettuare un pagamento, è necessario che ti procuri un borsellino del sistema di pagamento oppure fai login con il tuo username e la password se hai già creato un borsellino. Per procedere, inserire la password di pagamento, specificata durante la creazione del borsellino. Sul borsellino verrà addebitato un importo pari al costo della sessione di formazione. I pagamenti vengono effettuati senza commissioni. Dopo aver

completato il pagamento sarete reindirizzati alla pagina con la descrizione della classe in vAcademia.com.



### **Pagamento via WebMoney**

Per pagare per le lezioni tramite WebMoney devi possedere un borsellino nel sistema di pagamento. Inserisci il tuo numero di cellulare e il codice dall'immagine nel modulo che appare. Fai clic su "Avanti". Dopo di ciò, il numero di cellulare specificato riceverà un messaggio SMS contenente il codice per il pagamento. Digitare il codice e premere "Pay". Sul borsellino verrà addebitato un importo pari al costo della formazione. I pagamenti vengono effettuati senza commissioni. Dopo aver completato il pagamento sarete reindirizzati alla pagina con la descrizione della classe in vAcademia.com



### **Pagamento con [Деньги@Mail.Ru](mailto:denegi@mail.ru)**

Per pagare per le lezioni in questo modo devi essere registrato in Деньги@Mail.Ru. Nella casella visualizzata, inserisci il tuo indirizzo e-mail. In seguito si presenta la pagina del sistema di pagamento, dove verrà creata una fattura. È necessario fare clic su "Pay Bill" e poi nella finestra che appare, inserire la password di pagamento, che si è utilizzata durante il login. Fare clic sul pulsante "Paga", e sul tuo account verrà addebitato un importo pari al costo della formazione. I pagamenti vengono effettuati senza commissioni.



### **Pagamento via Euronetwork**

Omissis.

[NdT. Il testo relativo a questo metodo è stato omissis in quanto questo tipo di pagamento è disponibile solo in Russia e con n. di telefono russo,]

### **Esempio di un Modulo di invito**

**Dear Fortunato Sorrentino!**

You are enrolled in the "**Bilgisayar Donanımları**" course which will take place in vAcademia virtual world.

The nearest class «Bilgisayar Donanımları» will take place on 31 March 2015 at 08:00 (UTC +1:00:00 Brussels, Copenhagen, Madrid, Paris). To attend the class click on the link below <http://vacademia.com/site/gotoLesson/id/26740> or copy and paste the link into your web browser.

**All classes of the course:**

Click on the links below to attend the classes of the course:  
Bilgisayar Donanımları

31 March 2015, 08:00 (UTC +1:00:00 Brussels, Copenhagen, Madrid, Paris)  
To attend the class click on the link (<http://vacademia.com/site/gotoLesson/id/26740>).

Access to class opens in 30 minutes prior to its beginning.

**Tips:**

- If you have vAcademia installed on your computer it will start automatically.
- If vAcademia is currently running it will take you only a few seconds to get to the class which already began or will begin soon.
- If vAcademia is not installed on your computer click on the link below: <http://vacademia.com/site/downloadclient>, to upload and install vAcademia client on your computer.

Kindest regards,  
vAcademia team

web: <http://vacademia.com>  
e-mail: [support@vacademia.com](mailto:support@vacademia.com)  
phone: (8362)77-21-21  
skype: [vacademia](https://www.skype.com/user/vacademia)



"Virtual Spaces" LLC  
© 2008-2015

## 6 Lavorare con oggetti-3D (Working with 3D-objects) ▶

vAcademia offre varie opportunità per lavorare con oggetti tridimensionali, come gli oggetti ready-made della [Objects Gallery](#) (Collezione di oggetti) o gli [oggetti custom](#) (oggetti “personalizzati”).

Per aprire la finestra di creazione e collocamento di oggetti-3D, fai clic sul pulsante  “3D-objects creation tool (Strumento per la creazione di oggetti-3D)” nella [Barra degli strumenti](#), sul lato destro della finestra di vAcademia.



Nel pannello che appare, “Object placement (Posizionamento di oggetti)” gli strumenti per lavorare con gli oggetti-3D sono raggruppati sotto le seguenti schede:

1. [Objects](#) (Oggetti) - per posizionare degli oggetti;
2. [Scenery](#) (Scene) - per salvare e ripristinare la posizione degli oggetti in una scena;
3. [Bot](#) - per gestire personaggi artificiali;
4. [Scenarios](#) (Scenari) - per

programmare il comportamento di oggetti tridimensionali nel linguaggio di programmazione vJS.

### 6.1 Posizionamento di oggetti (Object Placement) ▶

vAcademia consente di posizionare oggetti-3D della location “[My Home](#)” e nelle location dove si tengono delle [lezioni pianificate](#) in vAcademia. È possibile prelevare oggetti dalla [Objects Gallery](#) (Collezione di oggetti) in vAcademia o caricare [oggetti propri](#) nella propria [Resource Collection](#) (Collezione di Risorse) per un successivo inserimento nel mondo.



Il pannello “Object placement” si ottiene avendo fatto clic sul bottone



nel menu della barra laterale.

Questo pannello contiene gli strumenti per il posizionamento, nonché le informazioni circa l'oggetto che viene collocato.

Per chiudere il pannello, fare clic sulla x nella sua parte superiore.

## 6.1.1 Riquadro Placement (Posizionamento)

Bottone  (Placement)

Per posizionare un oggetto in vAcademia, è necessario:

1. che esso si trovi nella [Objects Gallery](#) (Collezione di oggetti). Per procedere fai clic sul pulsante  "Object gallery (Collezione di oggetti)". Questo apre una finestra che fornisce visibilità su tutti gli oggetti ivi contenuti. Seleziona l'oggetto desiderato che apparirà come miniatura nella piccola finestra sotto il bottone . Dopo di ciò, usando il tasto sinistro del mouse trascina il bottone Placement nello spazio nel punto desiderato e rilascialo. L'oggetto selezionato apparirà nel luogo scelto.
2. Si possono posizionare oggetti pre-esistenti forniti da vAcademia o oggetti propri. Gli oggetti propri devono trovarsi nella [Collezione di risorse](#) nella cartella "My 3D objects" che si ritrova nella Objects Gallery.

Per ulteriori informazioni, consulta la sezione [Objects Gallery](#) (Collezione di oggetti).

Bottone  **Copy** (Copiare)

Per copiare l'oggetto designato, fai clic su "Copy". Il cursore si trasforma in 2 cubi gialli. Posiziona il cursore sopra l'oggetto da copiare e fai clic con il pulsante sinistro del mouse sull'oggetto, apparirà accanto una copia.

Bottone  **Removal** (Rimozione)

Per eliminare un oggetto posizionato, fai clic sul pulsante "Rimozione", il cursore si trasforma in una croce rossa. Posiziona il cursore sopra l'oggetto e fai clic con il pulsante sinistro del mouse sull'oggetto, l'oggetto scomparirà.

## 6.1.2 Riquadro Move (Spostamento)

Bottone  **Move** (Spostare)

Per spostare un oggetto, fare clic su "Move". Il cursore si trasforma in una freccia incrociata. Seleziona l'oggetto (l'oggetto si mostrerà contenuto in un parallelepipedo virtuale), tieni premuto il tasto sinistro del mouse e trascina l'oggetto in una nuova posizione.

Bottone  **Rotate** (Ruotare)

Per ruotare l'oggetto, fai clic su "Rotazione". Il cursore si trasforma in una freccia circolare. Seleziona l'oggetto (l'oggetto si mostrerà contenuto in un parallelepipedo virtuale), premi il tasto sinistro del mouse e muovi il mouse in modo circolare per far ruotare l'oggetto. Nota che l'oggetto può ruotare solo sugli assi che sono stati predisposti alla sua creazione.

Bottone **Move vertically**  (Muovere verticalmente)

Per spostare un oggetto su e giù, è prima necessario disabilitare la forza di gravità. Fai clic su "Move vertically" poi premi il tasto sinistro del mouse sull'oggetto e trascinalo.

### 6.1.3 Riquadro Edit (Editare)

Bottone  **Scale** (Ridimensionare)

Per ridimensionare un oggetto, premi il tasto "Scale". Il cursore mostrerà frecce rivolte in diverse direzioni. Seleziona l'oggetto, premi il tasto sinistro del mouse e modifica le dimensioni dell'oggetto muovendo il mouse, l'oggetto si trasformerà con il movimento. Nota che non tutti gli oggetti possono essere scalabili.

Bottone **Undo**  (Disfare)

Per le azioni "Move", "Rotate" e "Scale" è disponibile la funzione di annullamento. Per fare ciò, premi la combinazione di tasti Ctrl + Z nella tastiera o il pulsante "Undo" (Disfa) .

Bottone  **Select** (Selezionare)

Per selezionare un oggetto, fai clic su "Select". Il cursore si trasforma in una mano. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse sull'oggetto che desideri selezionare. Nella piccola finestra del pannello Objects sotto la dicitura "Gallery" apparirà la sua immagine e denominazione, simultaneamente l'oggetto si mostrerà racchiuso in un parallelepipedo virtuale. Solo dopo aver selezionato l'oggetto, l'utente può cambiare le sue proprietà.

### 6.1.4 Riquadro Properties (Proprietà)

Bottone  **3D object properties** (Proprietà degli oggetti 3D)

E' possibile assegnare determinate proprietà agli [oggetti custom](#). NB. Questo pulsante è inibito se l'oggetto in questione non è stato selezionato. L'attivazione del pulsante fa apparire una nuova finestra destinata alla gestione delle proprietà. Per i dettagli, vedi "[Proprietà degli oggetti custom](#)."

Bottone  **Gravitation** (Gravità)

Disponibile solo per gli [oggetti custom](#). Per disattivare la gravità dell'oggetto, fare clic su "Arresto di gravità." Il pulsante diventerà verde, allora la forza di gravità viene spenta. Successivamente, gli oggetti potranno essere posizionati in aria.

Bottone  **Intersection** (Intersezione)

Disponibile solo per gli [oggetti custom](#). Serve ad attivare la compenetrazione (attraversamento) di oggetti tra di loro.

Casella “**Test mode properties of objects** (Proprietà in modo di test degli oggetti)”

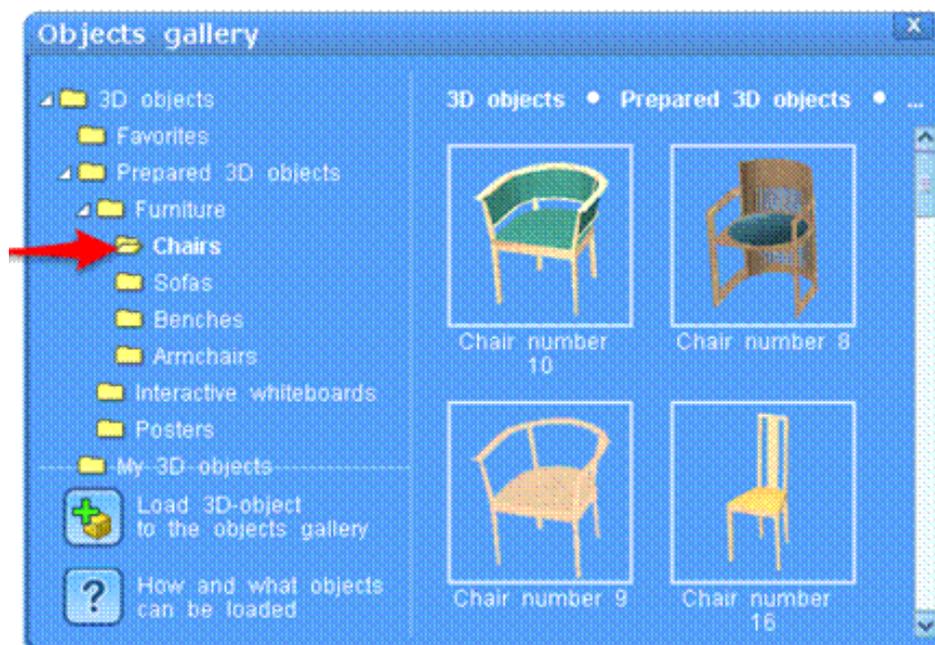
Per selezionare l’oggetto questa casella non deve avere spunta.

Mettere la spunta nella casella (ON) consente, nella modalità di posizionamento degli oggetti (object placement mode), di lavorare con gli oggetti nello stesso modo che nella situazione normale. Le proprietà interattive dell’oggetto verranno attivate mentre le funzioni di posizionamento verranno disattivate, con la casella in ON.

### 6.1.4.1 La Collezione di Oggetti (Objects Gallery)

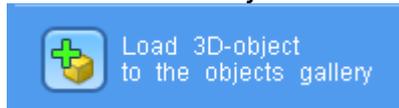
La Collezione di Oggetti in vAcademia contiene elementi di arredamento e schermi interattivi, i quali hanno inizialmente tutte le proprietà necessarie per l'uso. Tramite lo strumento di [posizionamento di oggetti](#), questi oggetti possono essere collocati nella posizione "[My Home](#)", oppure in una location temporanea, oppure in qualsiasi altra location nel corso di una sessione di formazione pianificata.

Per consultare la Collezione di Oggetti occorre fare clic sul pulsante  “Objects Gallery” (Collezione di Oggetti). Facendo clic sul pulsante appare la finestra di dialogo per la gestione della Collezione di Oggetti. Nella finestra di dialogo, seleziona l'oggetto che desideri trattare prelevandolo da una cartella tra quelle presenti nella Collezione. L’oggetto selezionato si presenta in forma di icona in un quadrato sottostante al pulsante.



Per trasportare tale oggetto nello spazio puoi usare il pulsante  Placement nella finestra [Posizionamento di oggetti](#) (Objects placement). Alternativamente puoi fare drag and drop dalla cartella direttamente nello spazio di vAcademia.

È inoltre possibile caricare un oggetto-3D nella Objects Gallery prelevandolo da una sorgente esterna a vAcademia. Fai clic sul pulsante "Load 3D-object to the objects gallery"



(Carica oggetto-3D nella Collezione di Oggetti).

In questo caso si aprirà una finestra che consentirà l'accesso agli archivi locali del tuo computer dove prelevare l'oggetto da caricare. L'oggetto potrà essere sistemato in una qualsiasi delle cartelle presenti nella Collezione, e in particolare nella casella "My 3D-objects (I miei oggetti-3D)".

Per chiudere la Collezione di Oggetti, fai clic sulla x nella parte superiore della finestra. Una volta che un oggetto si trova in posizione nello spazio, tramite il menu contestuale dell'oggetto, si possono eseguire le azioni previste per quell'oggetto e ottenere le informazioni sull'oggetto. Il menu contestuale si ottiene facendo clic-tasto-destro sull'oggetto.



"About object (Circa l'oggetto)" Pulsante nel Menu contestuale dell'oggetto-3D che serve per ottenere le informazioni sulle sue proprietà.

### 6.1.4.2 Oggetti custom ►

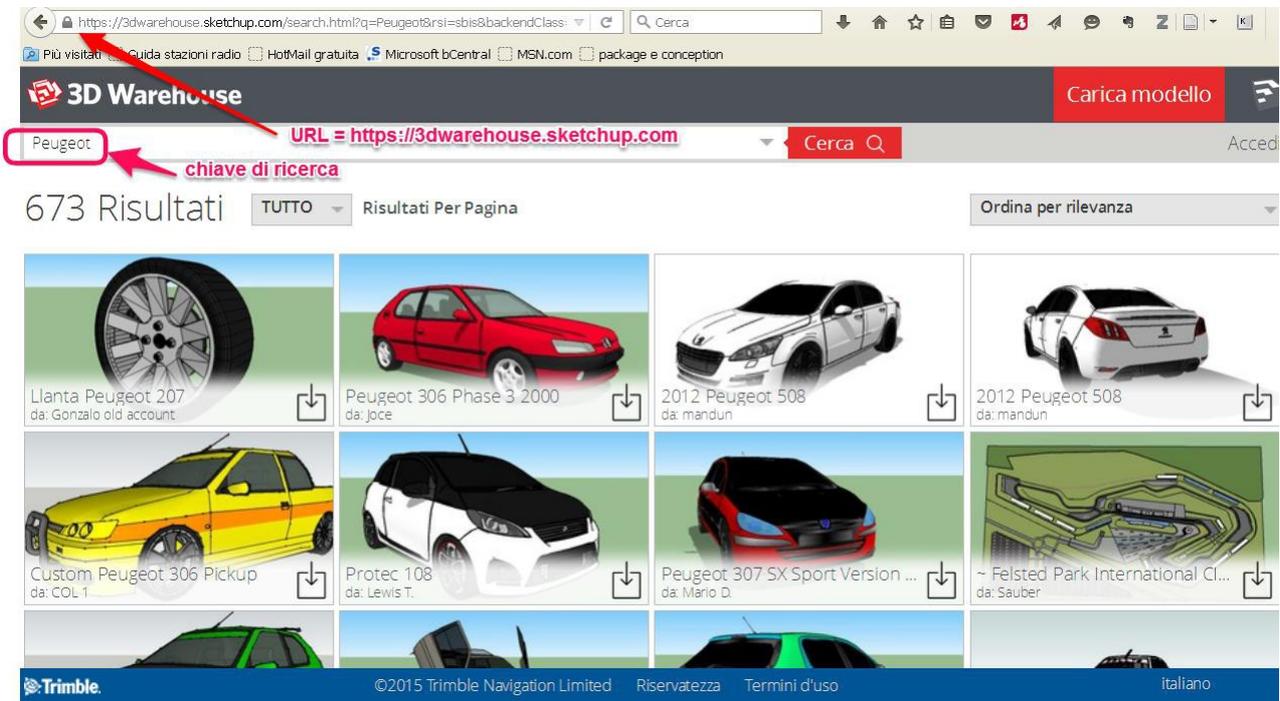
Per gli oggetti custom i modelli attualmente supportati sono nel formato Collada, 3DS, OBJ<sup>16</sup> e SketchUp (SKP)<sup>17</sup>. Senza dover installare altri plug-in è possibile importare modelli 3D da 3DSmax, Maya, Blender nei formati 3DS e OBJ.

L'esportazione da 3DSmax e Maya in formato Collada può essere prodotta tramite plug-ins, rispettivamente ColladaMax e ColladaMaya. Blender esporta modelli nel formato Collada senza dover installare altri plug-in, ma con numerose semplificazioni ed errori. Una più corretta esportazione in Collada è possibile ottenerla con l'installazione di plug-in, ad esempio, Collada Plug-in da Illusoft.

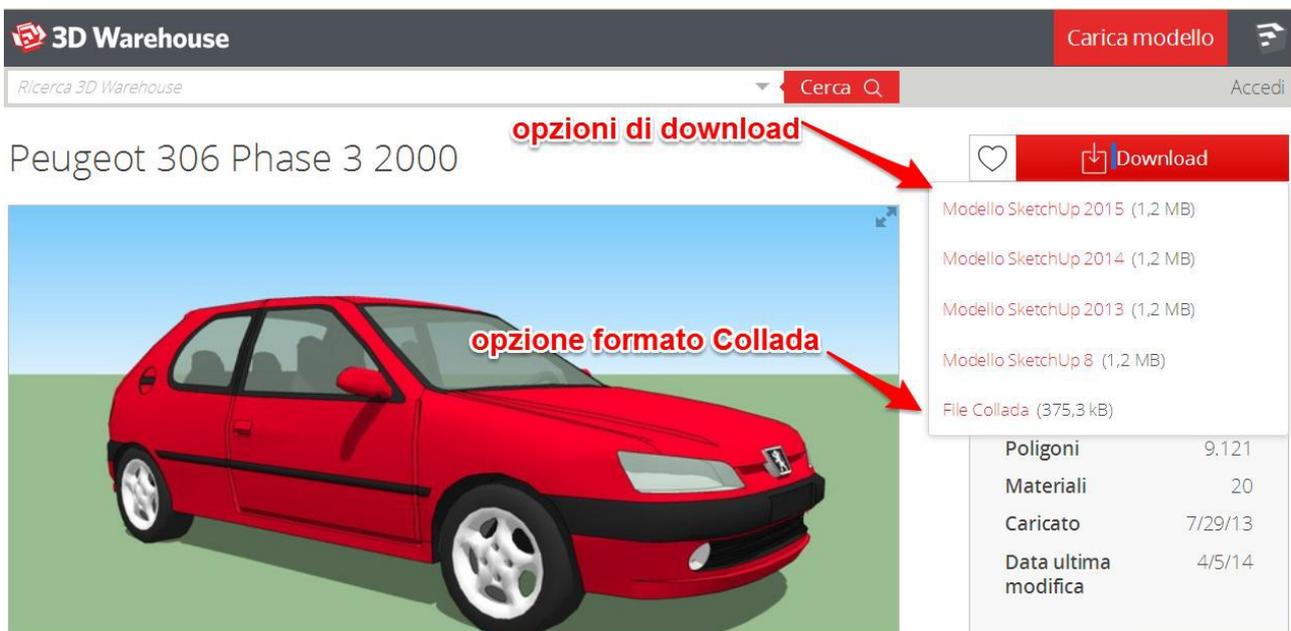
<sup>16</sup> Per Collada, 3DS, OBJ vedi <http://www.webdomus.net/category/i-formati-dei-file-3d/>.

<sup>17</sup> Per SketchUp. vedi <https://it.wikipedia.org/wiki/SketchUp>.

Un gran numero di modelli 3D gratuiti nel formato Collada e SketchUp si trova nella ex-biblioteca di Google 3D Warehouse, ora SketchUp (<https://3dwarehouse.sketchup.com/>). Vedi in figura la modalità di ricerca di un modello in questo sito



Nel procedere al downloading si presentano varie opzioni per il formato, vedi figura



Quando si fa il downloading è necessario scegliere il formato Collada, ottenendo un file .zip. Se il modello-3D è presentato solo in formato SketchUp (\*.SKP), è possibile la conversione di questo formato in Collada. Per fare questo, procedere come segue:

1. Installare Google SketchUp (un editor gratuito è disponibile con download gratuito da internet).

2. Aprire il file .SKP in SketchUp (File → Apri).
3. Esportare il modello in formato Collada (File → Export → modello-3D → file Collada (\* .dae)).
4. SketchUp esporta il modello-3D in un insieme di file, che includono un modello-3D (in formato .dae) e alcune texture files (in formati come PNG, JPG, ecc.). Per importare un modello-3D in vAcademia per favore impacca tutti questi file in un archivio-zip. La struttura della cartella non importa.
5. È possibile utilizzare questo file per essere caricato nella [Collezione di risorse](#).
6. Se si sta caricando un modello che non ha textures, è possibile caricare nella [Collezione di risorse](#) il file direttamente nel formato .dae.

Modelli 3D in formato 3DS e OBJ possono essere scaricati da un gran numero di librerie on-line di modelli, per esempio il sito all3dmodel (<http://www.all3dmodel.com>) o si può acquistare una collezione di modelli su CD. Si noti che spesso il modello da scaricare è disponibile senza trama (manca il file texture). In questo caso, il modello viene visualizzato in grigio.

**NB.** Le risorse caricabili della Collezione di Risorse come modelli-3D devono contenere non più di 50.000 poligoni e non più di 12 strutture. Gli oggetti utente totali in una location non dovrebbero avere più di 50.000 poligoni, mentre il numero di oggetti non è importante. Nel calcolare in numero dei poligoni non sono da considerare gli oggetti non utente prelevati dalla Objects Gallery di vAcademia.

Sono possibili installazioni anche nella speciale location "My Home". **NB.** Gli oggetti custom in essa riposti dovrebbero contenere un totale di non più di 100.000 poligoni.

E' possibile posizionare oggetti-3D custom durante e all'interno di classi pianificate in location designate o in location temporanee. **NB.** Durante la conduzione di classi spontanee non pianificate il posizionamento di oggetti-3D custom non è possibile.

Per inserire il tuo oggetto-3D nel mondo virtuale, prima converti il suo formato in Collada, 3DS, OBJ o SKP e impaccarlo con le texture in un archivio zip. Se il modello-3D non ha texture è possibile caricare direttamente il file .dae (oppure file .3ds, OBJ-file, SKP-file) invece dell'archivio zip.

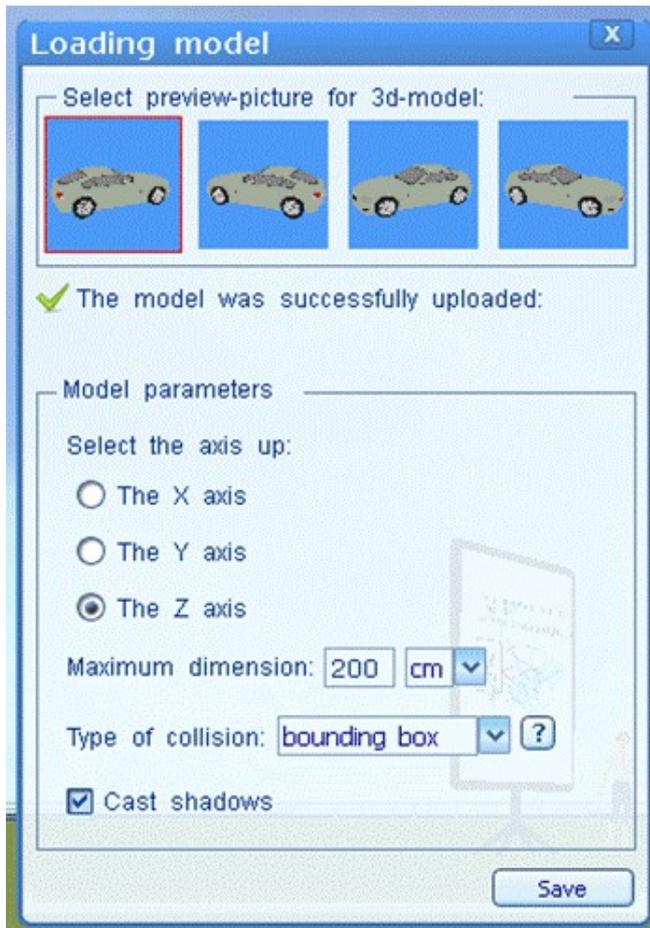


Per inserire un oggetto nella Collezione di Risorse fai clic sul bottone "Resource collection (Collezione di Risorse)". Aprire la Resource Collection (Collezione di Risorse).



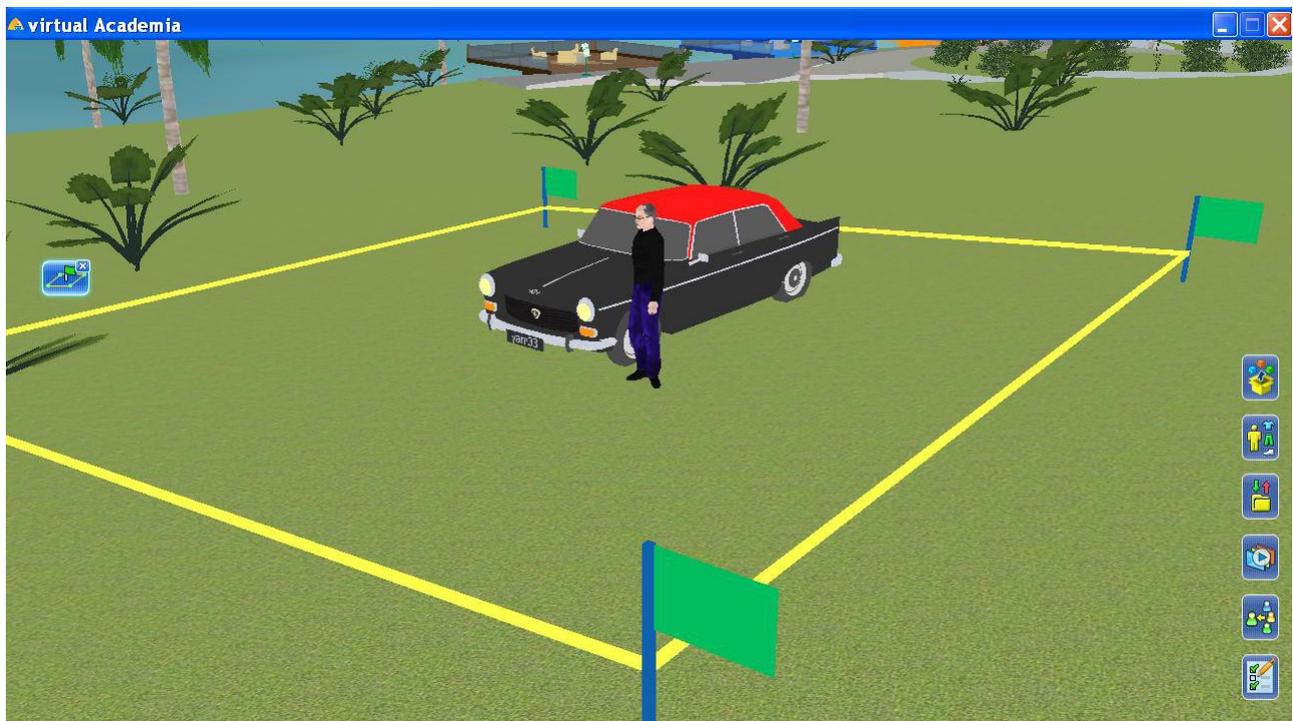
Nella finestra che appare seleziona il bottone Upload a file (Carica File)" Alternativamente puoi richiamare la [Objects Gallery](#) e poi fare clic sul bottone "Load 3D-object to the object gallery (Carica oggetto-3D nella Collezione di oggetti)".

Seleziona il file con l'oggetto e attendi il completamento del caricamento. Al termine del caricamento si aprirà la finestra "Loading Model (Modello in fase di caricamento)" che presenta e impostazioni del modello.



Dopo aver fatto clic sul pulsante “Save” (Salva) l’oggetto caricato viene visualizzato nella Resource Collection (Raccolta di risorse). Trascina l’oggetto nella posizione desiderata nel mondo virtuale. Gli oggetti possono essere collocati nella location “My Home”, in una location temporanea (vedi figura) o in una location permanente durante il corso di classi programmate.

Maggiori informazioni su come configurare il layout dell’oggetto utente si trovano nel § [Object placement](#) (Posizionamento di oggetti) e nel § “[Proprietà degli oggetti custom](#)”.



### 6.1.4.3 Proprietà degli oggetti custom ►

vAcademia offre ai suoi utenti la possibilità di personalizzare gli [oggetto custom](#)<sup>18</sup>, assegnando loro proprietà diverse.

Fai clic sul pulsante  “3D object creation tool” (Strumento per la creazione di oggetti-3D) situato nella Barra degli strumenti, apparirà un pannello per le varie opzioni.

Seleziona l'oggetto di cui desideri modificare le proprietà facendo clic su  “Select”

(Seleziona) e poi richiama le proprietà dell'oggetto 3D facendo clic sul bottone  “3D-object properties – select user object (Proprietà degli oggetti-3D – seleziona l'oggetto dell'utente)”. Apparirà il pannello intitolato “3D-object properties” dal quale selezionare gli appositi sotto-pannelli.

All'[oggetto custom](#) è possibile assegnare diverse proprietà.

#### 6.1.4.3.1 Aggiungi un posto a sedere (pannello “Sitting”) ►



Per aggiungere a un oggetto la possibilità di sedersi sopra di esso, scegli una delle posizioni rappresentate nella finestra. Quindi fai clic sul bottone  “Create” (Crea), e trascinalo sul punto dell'oggetto dove intendi posizionare la seduta. Rilasciando il mouse in quel punto apparirà una copia colorata in rosa del tuo avatar, seduto nella posizione selezionata. È possibile spostare e ruotare questa copia utilizzando i tasti appropriati per ottenere la collocazione desiderata.

<sup>18</sup> Nel testo dell'Help di vAcademia gli oggetti custom sono spesso chiamati “user objects”

E' possibile cambiare la posizione con cui l'avatar si siede scegliendo altre opzioni da "Select a posture". Su un determinato oggetto è possibile creare diversi posti a sedere.

Per rimuovere la proprietà di seduta dell'oggetto, fai clic sul pulsante .

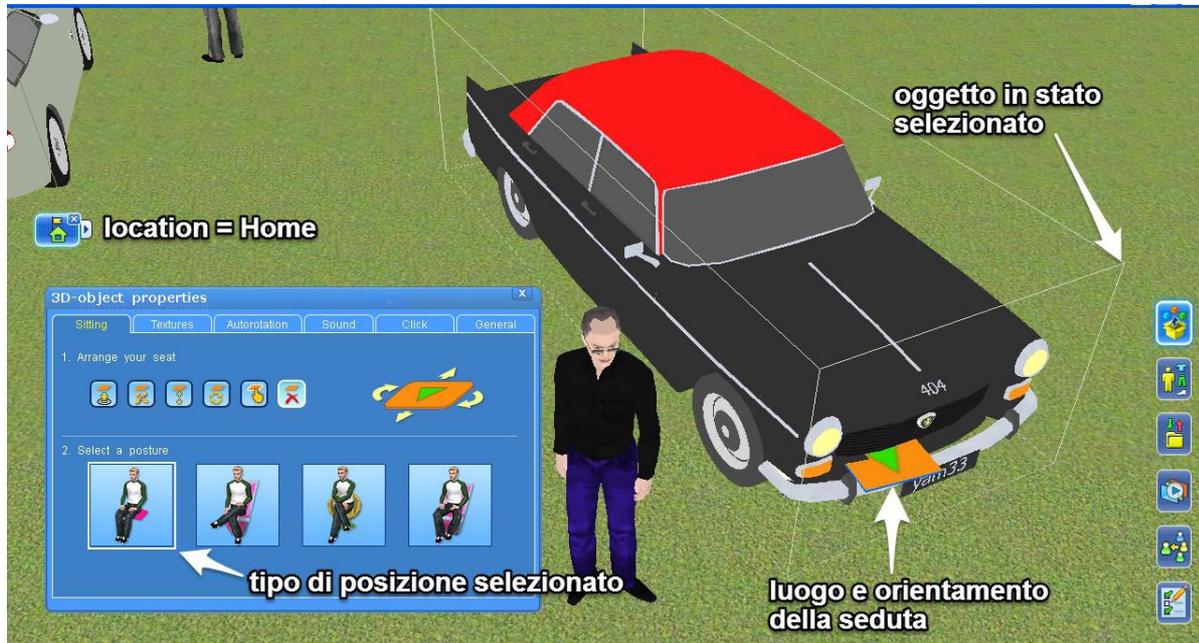


Fig. 6.1.3.1-1 – Posizionamento della seduta e scelta dell'atteggiamento



Fig. 6.1.3.1-2– Prova del posizionamento dell'avatar



Fig. 6.1.3.1-3 – Richiamo della proprietà impostata dell'oggetto

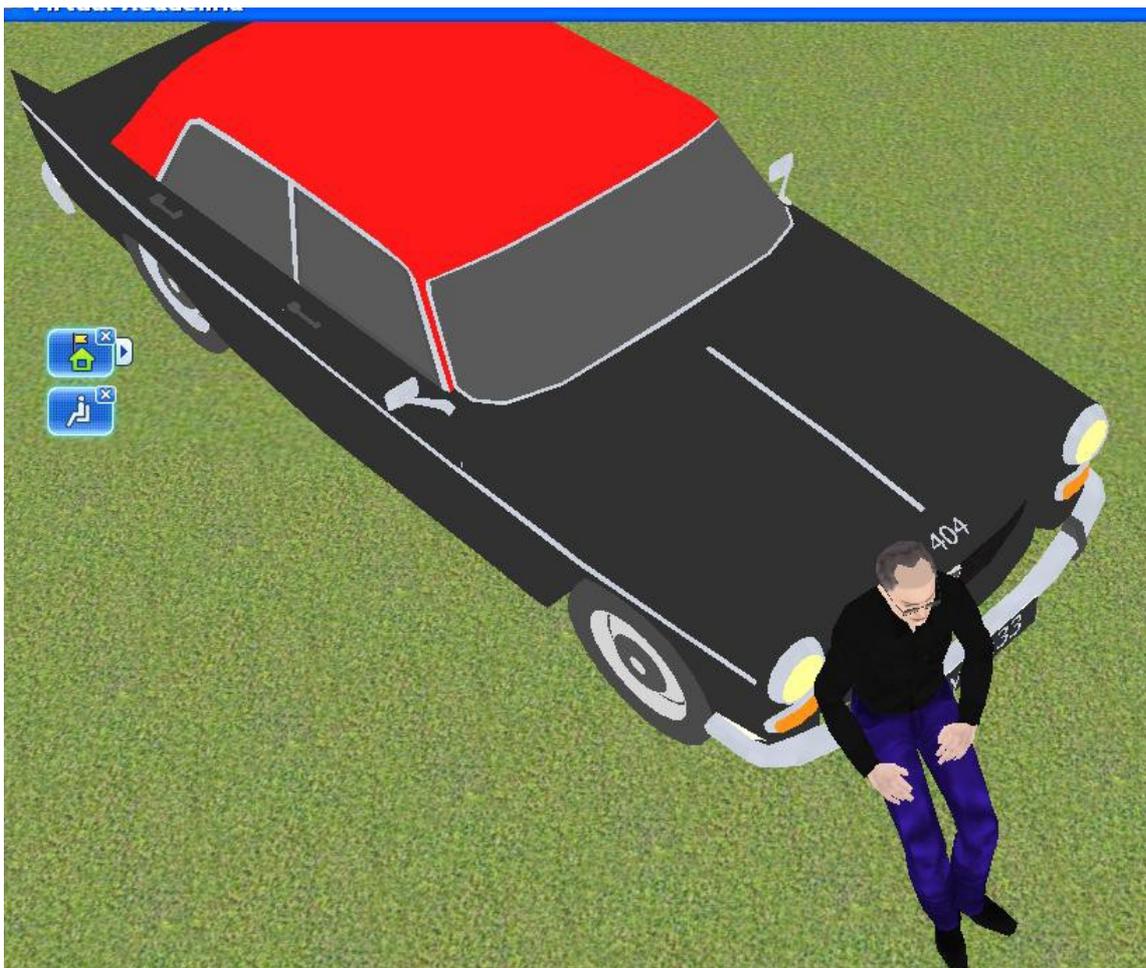


Fig. 6.1.3.1-4 – Effetto dell'esecuzione del comando "sit".

#### 6.1.4.3.2 Modifica la texture dell'oggetto (pannello "Textures") ▶

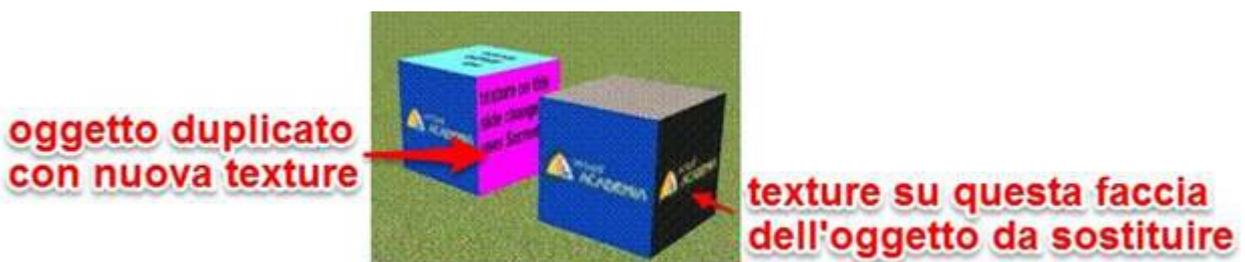
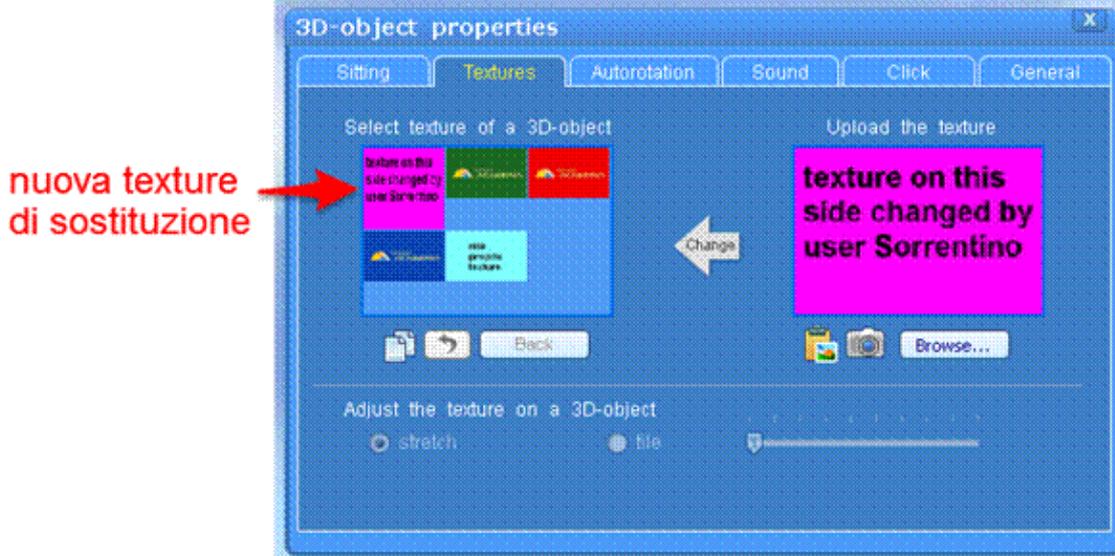
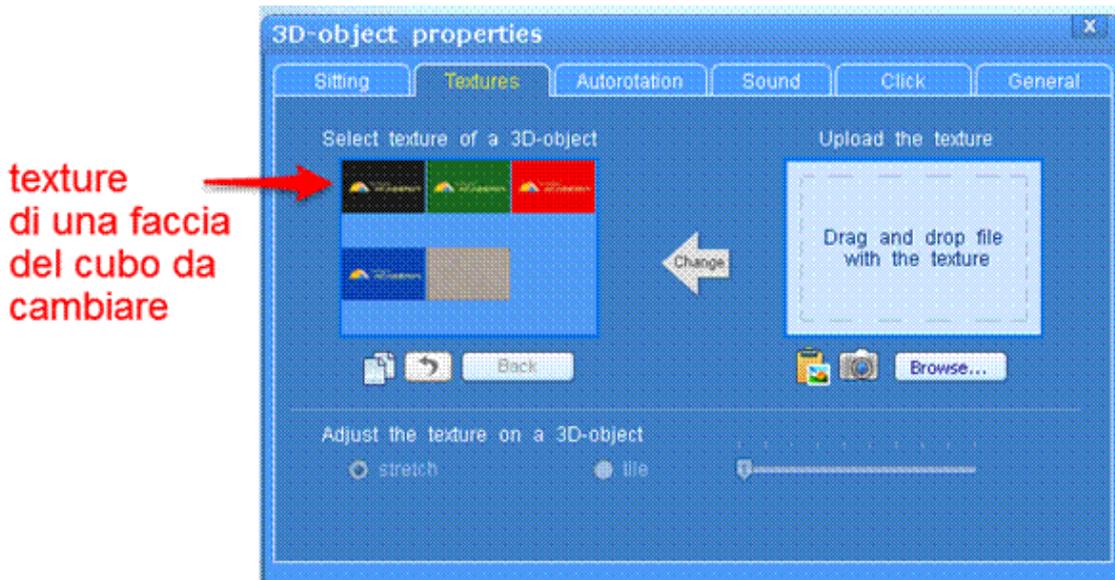
Seleziona nel pannello di sinistra, tra le varie texture<sup>19</sup> dell'oggetto-3D, la texture che desideri modificare. Poi carica il file con la nuova texture nel computer facendo clic sul pulsante "Browse" per accedere al computer, oppure crea una texture, cliccando sulla telecamera  e selezionando l'area con segno + che appare sullo schermo, oppure copia la nuova texture dagli Appunti. Una finestra "Apply" (Applica) ti consentirà di

scegliere la qualità dell'immagine della nuova texture. Quindi fai clic su . La texture selezionata cambierà nell'oggetto trasformandosi in quella nuova.

Se una nuova texture non è della stessa dimensione o con le stesse proporzioni della texture originale, puoi selezionare lo "stretch" (stira) della texture dell'oggetto, o selezionare "tile" (piastrella) più volte per ripetere il posizionamento della texture sull'oggetto.

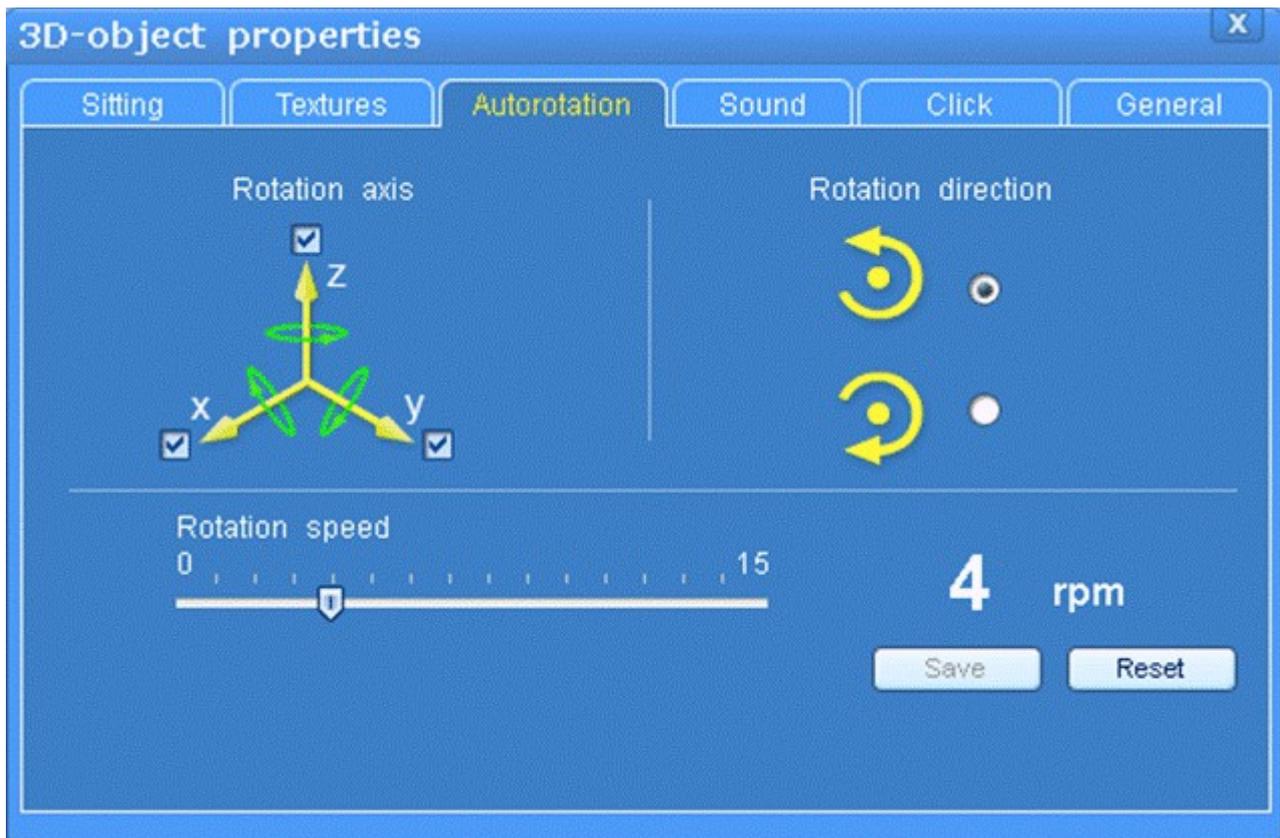
NB. l'oggetto deve avere associate le sue textures.

<sup>19</sup> Texture = letteralmente: "trama". Significa in questo contesto struttura e aspetto della superficie dell'oggetto.



#### 6.1.4.3.3 Richiedi autorotazione (pannello "Autorotation") ▶

Nel riquadro "Rotation axis" seleziona l'asse e la direzione di rotazione.



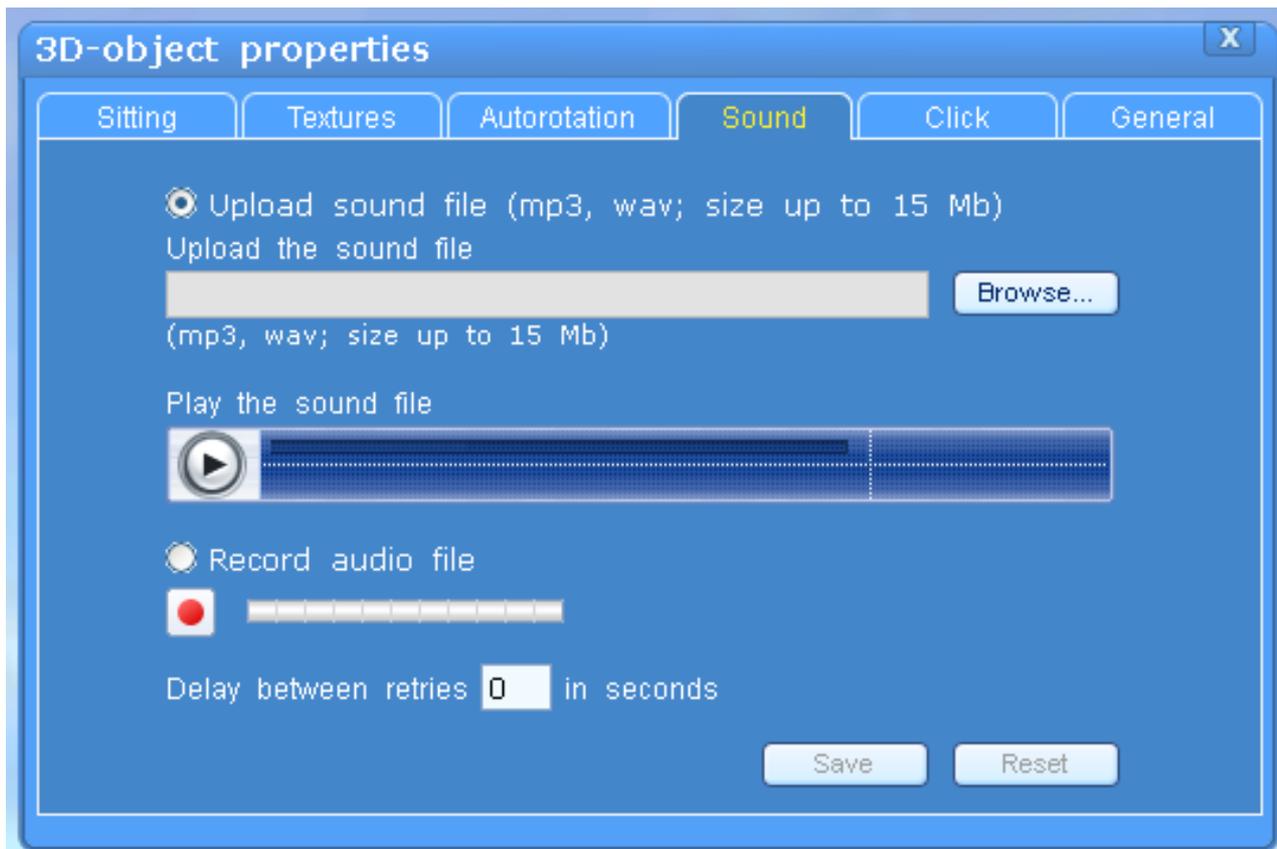
Imposta la velocità di rotazione dell'oggetto. Fai clic su "Save" (Salva) per applicare l'auto-rotazione all'oggetto.

#### 6.1.4.3.4 Imposta un suono (pannello "Sound") ▶

Seleziona il file audio (mp3, wav) sul tuo computer che vuoi applicare all'oggetto, facendo clic sul pulsante "Browse". È possibile ascoltare il suono selezionato premendo il tasto "play". Il suono viene riprodotto ciclicamente e, è possibile specificare un ritardo in secondi tra i cicli.

Alternativamente puoi registrare nell'immediato un audio usando il microfono del computer, selezionando il bottone "Record audio file" (Registra file audio) e poi facendo

clic sul pulsante rosso. È possibile ascoltare il suono selezionato premendo il tasto  "Play the sound file" (Riproduci il file audio). Il suono viene riprodotto ciclicamente ed è possibile specificare un ritardo in secondi tra le ripetizioni. Per annullare l'effetto suono fai clic su "Reset".



Il suono è permanentemente associato all'oggetto e viene riprodotto senza interruzione, immediatamente dopo la conclusione del processo di assegnazione della proprietà.

NB non c'è modo di interrompere questo processo, a meno di cancellare la proprietà.

#### 6.1.4.3.5 *Specificare l'azione da eseguire con un clic sull'oggetto (pannello "Click")*

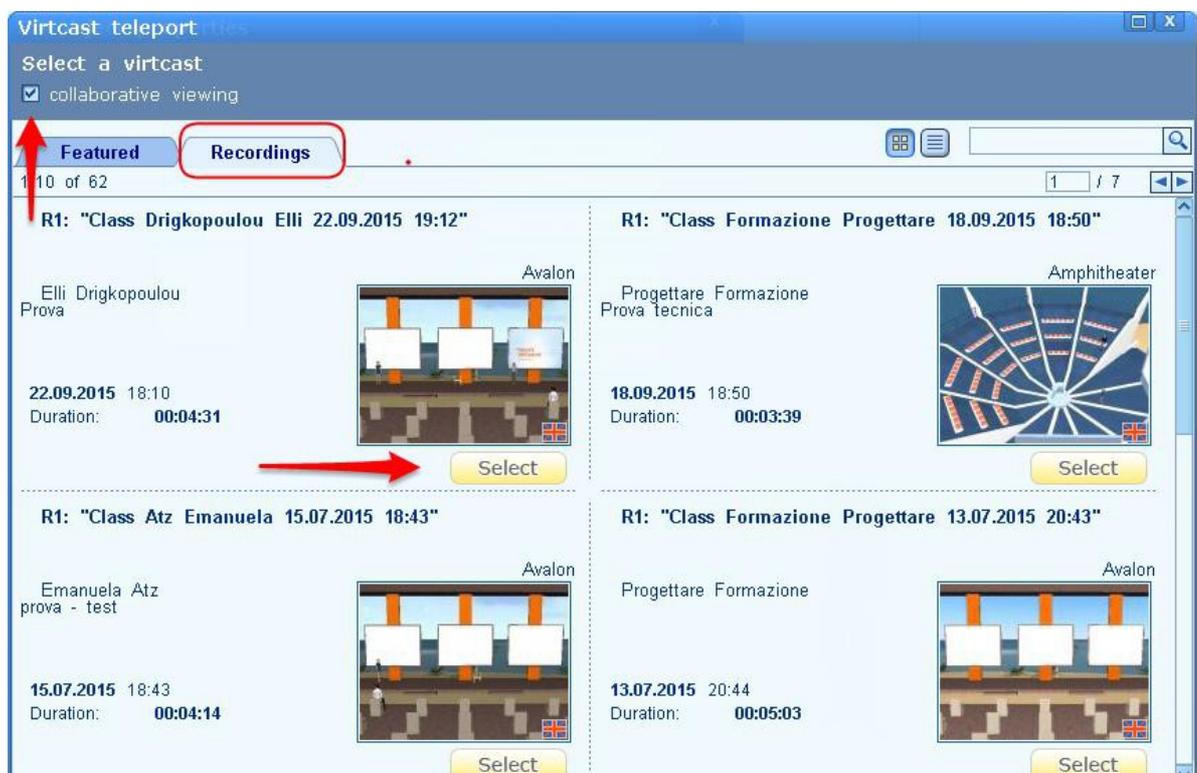
Puoi specificare l'azione da compiere quando si fa clic sull'oggetto con il tasto sinistro del mouse. Per impostare l'azione spunta la casella opportuna nell'elenco presente nella finestra di dialogo.

- **Show the message box** - Visualizza un messaggio in una casella che apparirà sopra l'oggetto. Nella finestra che appare, inserisci un nome e il messaggio di testo e poi fai clic sul pulsante "Add" (Aggiungi).
- **Play sound** - Riproduci un suono. Seleziona un file audio sul tuo computer facendo clic sul pulsante "Browse", o registra il suono desiderato con un microfono. NB questa impostazione è incompatibile con la proprietà suono dell'oggetto (vedi § precedente).
- **Open URL** – Apri URL (Vai a un sito). Immetti l'indirizzo del sito web nel campo di immissione che appare. Fai clic sul pulsante "Add" (Aggiungi).
- **Change the texture** - Cambia la texture. Seleziona la texture sul computer facendo clic sul pulsante "Browse" (Sfoglia) o crea una texture, evidenziandola nella casella di destra (vedi § 6.1.3.2).
- **Teleport to note** - Teleportati alla nota. Seleziona la nota tra quelle tue presenti in tutto il mondo virtuale, verso la cui location l'avatar verrà teleportato facendo clic sull'oggetto. Per che questo sia possibile, quando crei una nota, dovresti spuntare la

casella "Landmark" (punto di riferimento). Per applicare fai clic su "Select (Seleziona)".

- **Teleport to point** - Teleportati in un punto. Facendo clic su questa opzione appare la mappa di vAcademia. Seleziona il punto sulla mappa dove il tuo avatar sarà teleportato quando farai clic-tasto-sinistro sull'oggetto.
- **Teleport to a 3D virtual recording (virtcast)** - Teleportati a una registrazione virtuale in 3D (virtcast). Seleziona una registrazione virtuale 3D nella quale vorresti teleportarti facendo clic sull'oggetto. Seleziona la casella "Collaborative viewing (Visualizzazione collaborativa)" in alto sopra la lista delle registrazioni per permettere a tutti gli utenti che fanno clic su questo oggetto di teleportarsi nella medesima istanza della registrazione 3D<sup>20</sup> (vedi illustrazione).

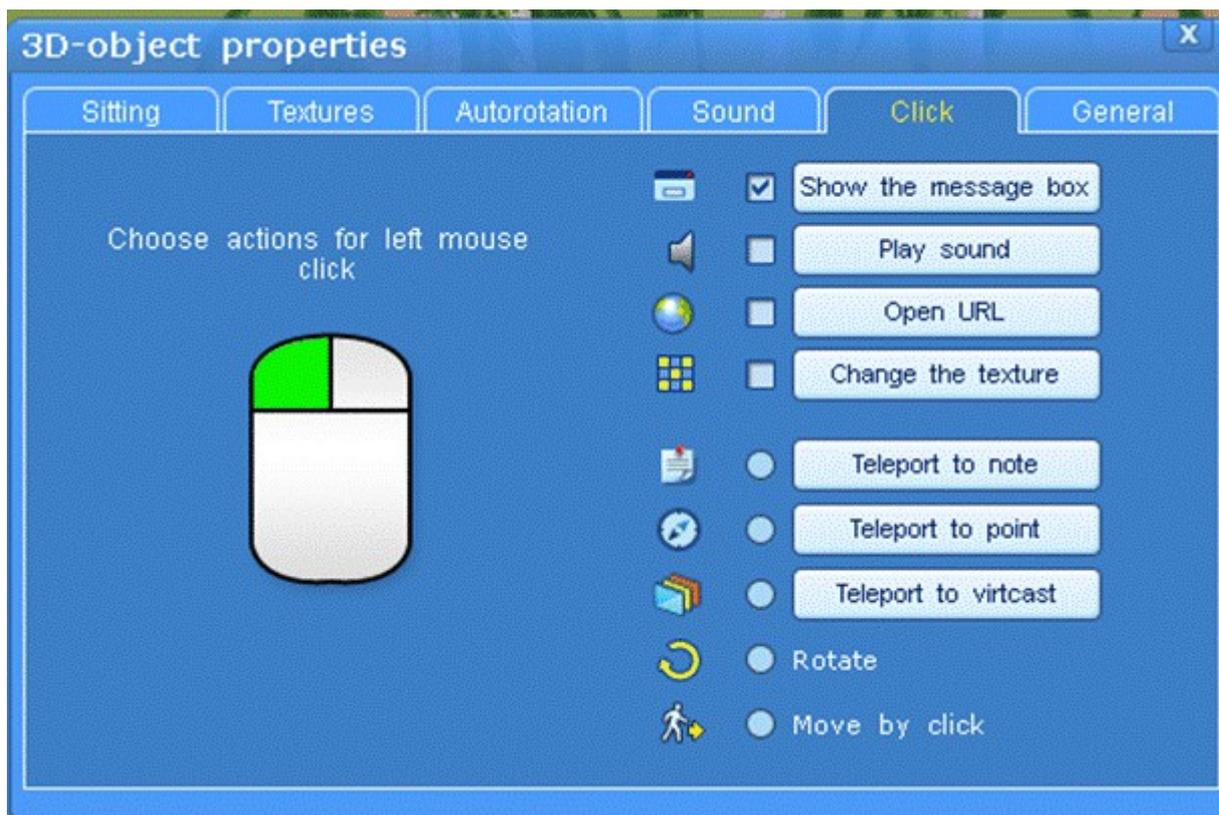
Fai clic sul bottone "Select (Seleziona)" nella finestra della registrazione per confermare la tua scelta (vedi illustrazione).



NB. Fuori di vAcademia, per vedere il repertorio dei Recordings, occorre essere loggati al sito.

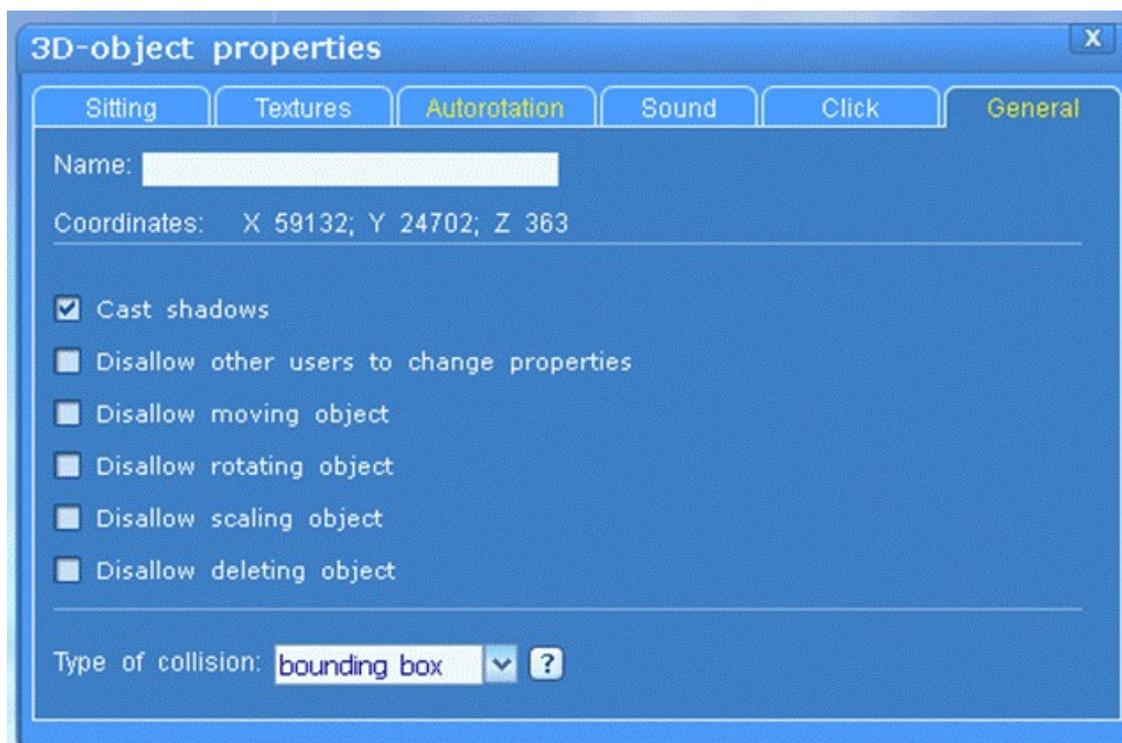
- **Rotate** – Rotazione. Seleziona il bottone. L'oggetto inizia a ruotare facendo clic sul mouse.
- **Move by click** – Muovi con un clic. Metti un segno di spunta per ottenere che l'avatar si sposti presso l'oggetto facendo clic sull'oggetto. NB. l'avatar non cammina verso l'oggetto, bensì si teleporta sull'oggetto.

<sup>20</sup> Testo fornito da M. Fominykh



#### 6.1.4.3.6 Modificare le proprietà generali dell'oggetto (pannello "General")

L'impostazione delle Proprietà generali dell'oggetto consentono di optare che vengano eseguite o no varie azioni relative all'oggetto:



- Proibire la modifica delle proprietà di un oggetto da parte di altri utenti.
- Proibire il movimento dell'oggetto.
- Proibire la rotazione dell'oggetto.
- Proibire lo scaling (cambio delle proporzioni) dell'oggetto.
- Proibire la rimozione dell'oggetto.
- È anche possibile scegliere il tipo di collisione con l'oggetto - come interagiranno con l'oggetto altri oggetti. I tipi di collisioni sono i seguenti:
  - a. No collision (Nessuna collisione): l'oggetto può essere attraversato.
  - b. Bounding Box (Scatola di confine) - utilizzato per la maggior parte degli oggetti, limita la capacità di passare attraverso un oggetto.
  - c. Bounding Sphere (Sfera di confine) - utilizzato per oggetti sferici.
  - d. Ground (Suolo) - consente di posare sull'oggetto altri oggetti, di camminare su di esso.

## 6.2 Scene (Scenery) ▶

Il riferimento è al secondo pannello da sinistra nella finestra "3D-objects creation tool". Vedi §6 [Lavorare con oggetti-3D](#). Facendo clic su questo pannello si ottiene la finestra di controllo delle Scene (fig. 6.2-1).



Fig. 6.2-1 – Pannello per il controllo delle Scene

È possibile salvare e ripristinare l'insieme degli oggetti creati in una location nella forma di una scena (detta anche "location template").

Per salvare una scena usa il pulsante "Saving scenery". Il sistema propone una finestra che consente di assegnare un nome e una descrizione alla scena. Il pulsante "Save" effettua l'archiviazione. La scena viene archiviata nella "Scenery Gallery (Raccolta delle scene)".

La scena da ripristinare deve essere selezionata nella Scenery Gallery.

Per aprire la Scenery Gallery si usa il bottone  "Scenery Gallery (Collezione di scene)". Questo apre una finestra che contiene tutte le scene salvate per quel location. Fai scorrere la lista delle Locations per scegliere la Scena opportuna e fai clic sull'icona per selezionarla. Nota che una miniatura della scena appare nel riquadro della Gallery al posto del punto interrogativo (fig. 6.2-2). Per eliminare una scena dalla Gallery, fai clic sull'icona e poi clic sul bottone "Delete" che appare.

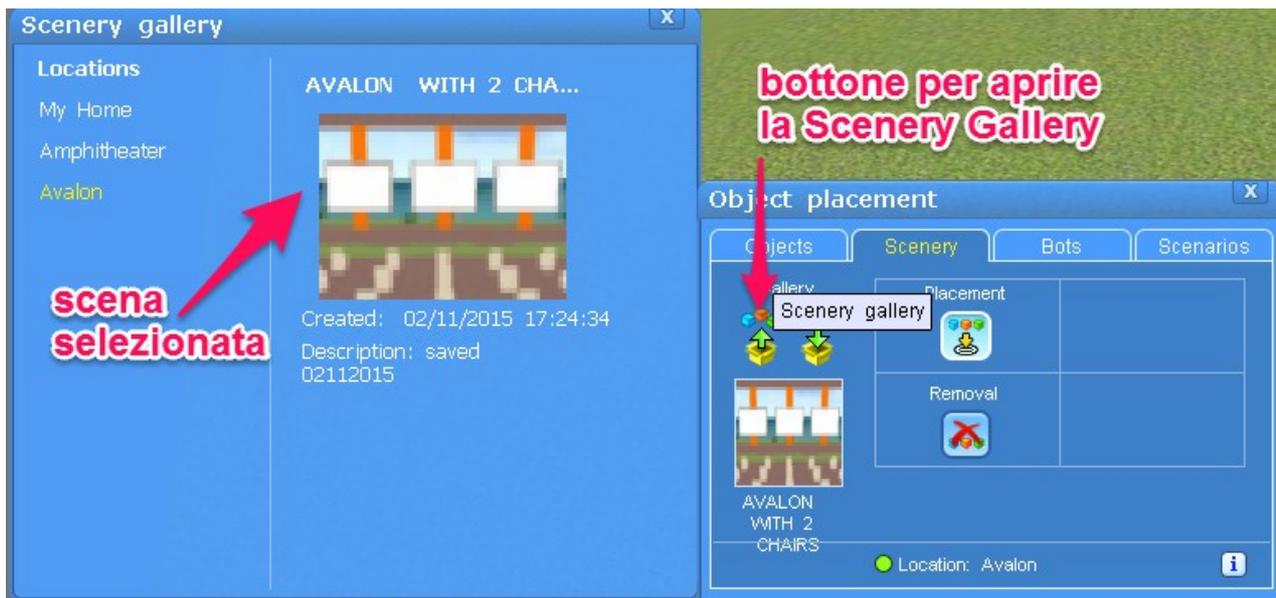


Fig. 6.2-2 – Caricamento di una scena selezionata

Il pulsante usato per ripristinare una scena salvata è  “Placing decorations (Piazzare scene)” nel riquadro “Placement (Piazzamento)” della finestra di controllo. NB il ripristino è possibile solo nella location Home o nelle location dove c’è una classe pianificata.

Il comando “Placing decorations” completa l’operazione. Fai clic sul pulsante “Placing decorations”. Porta il simbolo mobile che viene creato nello spazio della location dove vuoi ripristinare la scena e fai clic-tasto-sinistro. Gli oggetti della scena verranno immessi nella location.



Fig. 6.2- 2 – Esempio di una scena salvata dalla location My Home dell’utente, intitolata “My home with 2 cars”

Nota che la scena si carica con una modalità “paste” (incolla) cioè gli oggetti salvati si aggiungono a quelli eventualmente presenti nella location. Per un ripristino identico agli oggetti salvati occorre cancellare prima ogni cosa nella location da ripristinare selezionando ciascun oggetto e facendo clic sul pulsante “Removal” (Rimuovi) rappresentato con una “x” rossa.

Nota che ci sono delle limitazioni nel ripristinare scene dovute a un eccessivo ingombro degli oggetti. Nota il vicolo da rispettare nel ripristino di scene quando questo viene segnalato da un avvertimento (warning).

## 6.3 Bot

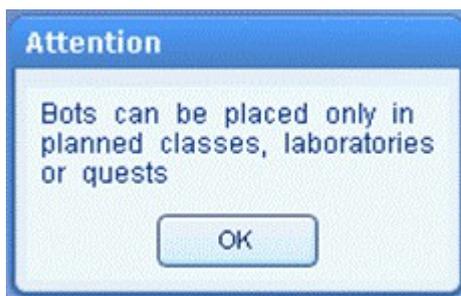
È possibile inserire dei personaggi virtuali (detti "bot") nella location "My Home", nelle lezioni pianificate nei siti di vAcademia e nelle registrazioni. Per fare ciò si usa il pannello "Bots".



In primo luogo, selezionare il bot premendo uno dei due pulsanti-icone nel riquadro in basso a sinistra della finestra di dialogo. L'aspetto del bot sarà scelto a caso da un insieme fisso.

Quindi decidere la posizione del bot premendo il pulsante  "Placement" e poi, dopo averlo portato nella posizione desiderata nel mondo, rilasciandolo.

Nota che esistono limitazioni circa il piazzamento di bot (vedi illustrazione,



**Remove (Rimuovere).** Per eliminare un bot fai clic sul pulsante. Quando si passa il mouse sul bot il cursore si trasforma in una croce rossa. Fai clic-tasto-sinistro per eliminare il bot designato.



**Move (Muovere).** Per spostare il bot fai clic sul pulsante. Quando si passa il mouse sul bot il cursore si trasforma in una croce di frecce. Tieni premuto il tasto sinistro del mouse e trascinare il bot in una nuova posizione.



**Rotate (Rotazione).** Al fine di far ruotare il bot, fai clic sul pulsante. Quando si passa il mouse sul bot il cursore si trasforma in una freccia circolare. Premere il tasto sinistro del mouse e ruotare il bot.



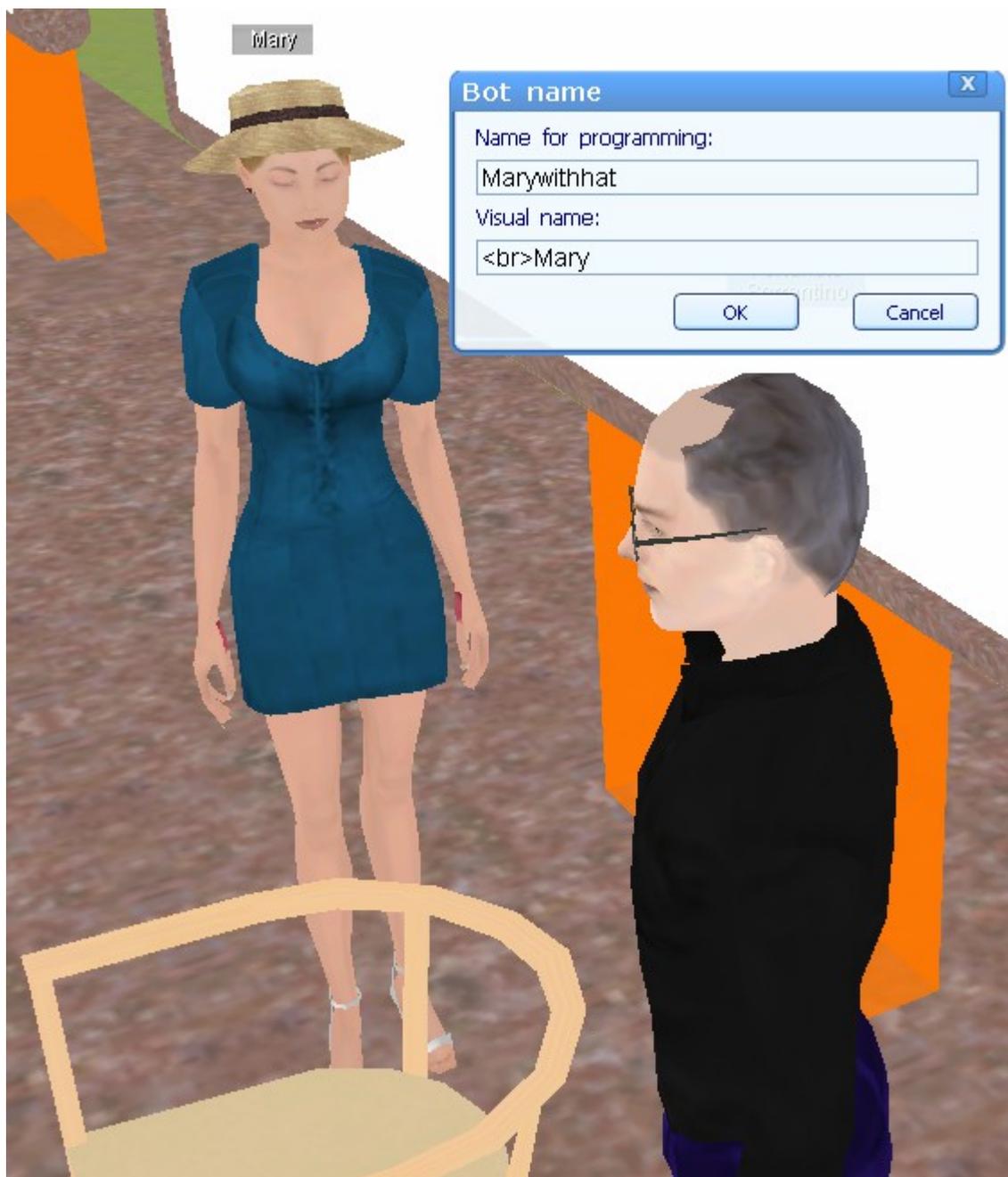
**Scaling (Ridimensionare).** Per modificare le dimensioni del bot, premere il pulsante. Quando si passa il mouse sul bot il cursore si trasforma in quattro frecce in diverse direzioni. Premere il tasto sinistro del mouse e modificare la dimensione del bot trascinando il mouse.



**Change avatar (Cambia avatar).** Quando si preme questo tasto appare l'editor, con il quale è possibile cambiare i vestiti e l'aspetto del bot attualmente selezionato.



**Change name (Cambia nome).** Quando si preme questo tasto, viene visualizzata una finestra in cui è possibile impostare sia il nome interno del bot usato per programmare il suo comportamento tramite il linguaggio vJS, sia il nome che apparirà per lui nel mondo virtuale.



## 6.4 Scenari (Scenarios)

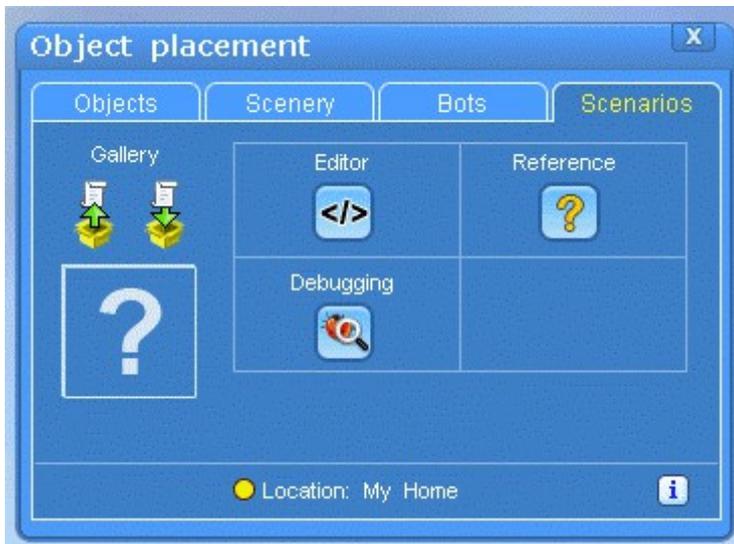
NB. La traduzione relativa a questa funzione è presentata con riserva, dato il livello altamente specialistico dell'argomento. Per approfondimenti sul linguaggio vJS rivolgersi direttamente agli sviluppatori.

È possibile impostare un comportamento programmato di un oggetto-3D in una location utilizzando il linguaggio vJS.

Per inserire il testo del programma, è necessario fare clic sull'editor di codice . "Edit code (Edita codice)"

Il pulsante  "Debug tool (Strumento di debugging)" apre il debugger.

Facendo clic sul pulsante , è possibile leggere il linguaggio di descrizione vJS online su <http://vacademia.com>.



 Saving the script (Salvataggio dello script)

È possibile salvare lo script nella Scripts Gallery (Raccolta di Script). Per fare ciò, nella finestra che appare, inserisci un nome e una descrizione per esso, e quindi fai clic su "Salva".

Per scaricare lo script, apri la Gallery Script (Raccolta di script) facendo

clic sul pulsante  Scripts Gallery (Raccolta di script)

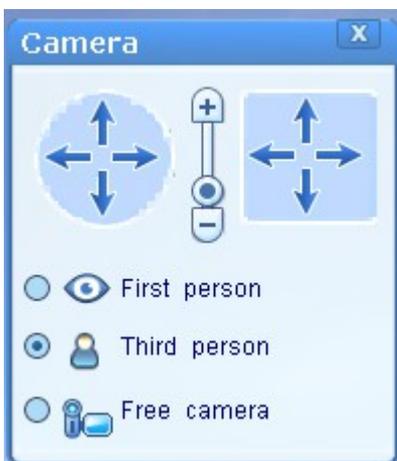
Selezionare lo script desiderato nella finestra che appare. Gli scenari sono raggruppati secondo i luoghi a cui si riferiscono.



Lo script di vAcademia è specificato in questo documento (<http://vacademia.com/docs/vjs.doc>) in lingua russa.

## 7 Controllo della telecamera nel mondo

Per impostazione predefinita, la telecamera in vAcademia è solitamente impostata come una terza persona che, tipicamente, si muove dietro il personaggio quando questo cammina. Si immagini la telecamera posta virtualmente sopra l'avatar, spostata rispetto alla verticale sulla testa dell'avatar di una distanza regolata dallo zoom. Nell'illustrazione, a sinistra vista in 3° persona, minimo zoom, a destra idem con massimo zoom (location Azure veranda). Ad esempio, al massimo zoom la telecamera è proprio presso la testa dell'avatar.



Per ruotare la telecamera rispetto all'avatar premi il tasto destro del mouse e trascina il mouse nelle possibili direzioni per ottenere l'angolazione desiderata. Lo zoom in/out si ottiene utilizzando la rotellina del mouse o, in assenza di questo, utilizzando il cursore dello zoom, pulsante "Camera control"<sup>21</sup>.

Per modificare la visualizzazione della telecamera usa il pulsante opportuno situato nel Menu principale.



"Camera control (Controllo della telecamera)".

Facendo clic sul pulsante appare un menu "Camera" (Telecamera) dove è possibile selezionare una delle tre modalità di visualizzazione dello spazio virtuale:

<sup>21</sup> Una richiesta di poter utilizzare i tasti +e – per i mouse senza rotellina, per non dover ricorrere al menu principale, è stata presentata al team di sviluppo.

- [in prima persona](#) ;
- [da una terza persona](#) ;
- [telecamera libera](#).

Nelle varie modalità la telecamera si controlla usando le 4 frecce dei due quadranti. Porre attenzione al fatto che non sempre tutti i controlli sono disponibili <sup>22</sup>.



Per ruotare la telecamera nella direzione desiderata, utilizza la freccia appropriata nella bussola circolare.



Per spostare la telecamera lateralmente e verticalmente utilizza le frecce nella bussola quadrata.



Per ingrandire o ridurre la vista (zoom in/out) utilizza il cursore.

Per chiudere la finestra, fai clic sulla x nella parte superiore della finestra.

## 7.1 **Telecamera in prima persona (First Person)** ►

In prima persona la telecamera mostra il mondo attraverso gli occhi dell'utente (avatar), visualizzando lo spazio e gli avatar circostanti all'utente. In queste condizioni nella Barra delle notifiche appare l'icona "Reset camera".



**Reset camera** (ripristina telecamera).

Per tornare alla visualizzazione precedente premi la x. Il ritorno è sempre alla 3<sup>a</sup> persona. Nel "Controllo telecamera" sono abilitate solo le frecce per la rotazione.

## 7.2 **Telecamera in terza persona (Third person)** ►

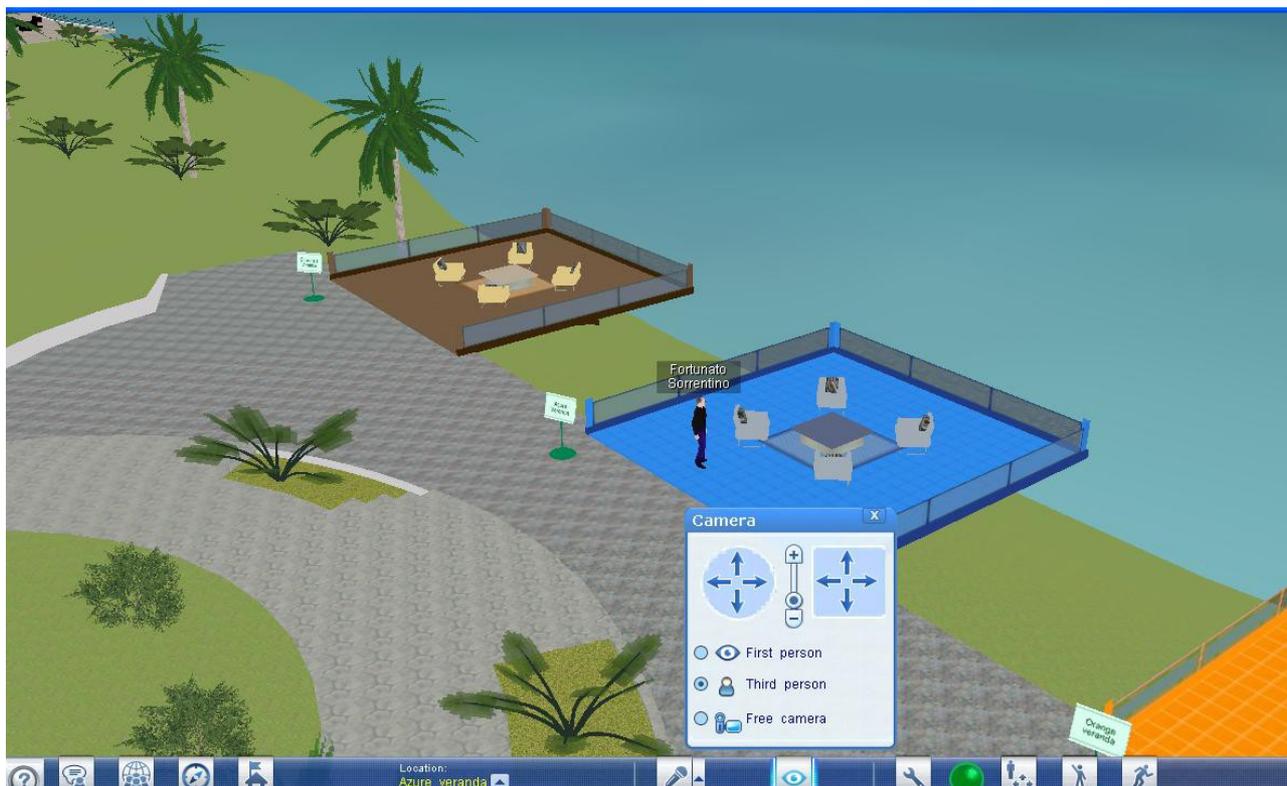
In terza persona la telecamera mostra l'avatar "dal di fuori" mentre si muove. La telecamera mostra l'avatar dello spazio virtuale circostante e gli avatar degli altri utenti. Come già annotato questa è la visualizzazione per difetto.

Nel tondo, usando le frecce orizzontali la telecamera *gira* orizzontalmente attorno all'avatar, con le verticali *ruota* lungo una verticale che passa per l'avatar.

Nel quadrato, con le frecce orizzontali la telecamera si sposta orizzontalmente a destra o sinistra rispetto all'avatar con l'effetto che la scena slitta orizzontalmente nel senso opposto, rispetto a un avatar fermo sui suoi piedi.

<sup>22</sup> NB. Nella visualizzazione in prima persona sono disabilitati sia lo zoom sia la rotazione. Nella visualizzazione Free Camera sono disabilitati tutti i controlli.

Per cambiare la visualizzazione selezionare un altro bottone nel menu di controllo della telecamera.



### 7.3 **Telecamera libera (Free camera)** ▶

Con  "Free camera (Telecamera libera) è possibile puntare manualmente la telecamera su qualsiasi punto nello spazio che si vuole visualizzare.

Per posizionare la telecamera nel punto desiderato, premi il tasto destro del mouse e muovi il mouse nello spazio. Diversamente dagli altri tipi di controllo, in questa visualizzazione si può puntare a qualunque punto dello spazio, vedi figura.

In questa situazione un'icona appare nel menu di notifiche "Reset camera".



**Reset camera** (Ripristina telecamera).

Per uscire dal modo "Telecamera libera", premi la x nell'icona di notifica "Reset camera".

In questa visualizzazione nel Controllo della telecamera tutti i controlli sono disabilitati.



## 7.4 *Posizioni della Telecamera*

La telecamera in ogni location possiede delle modalità di visualizzazione aggiuntive:

- [telecamera sullo schermo interattivo](#);
- [telecamera sul pubblico](#)
- [telecamera su tutti gli schermi e la classe](#)

Scegli uno di questi modi tramite il [menu contestuale](#) relativo agli schermi della location, ottenuto facendo clic-tasto-destro sulla superficie di uno schermo

## 8 La comunicazione tra utenti ►

La comunicazione tra i membri della comunità di vAcademia può essere realizzata:

- tramite [microfono](#) - comunicazione vocale;
- tramite [chat](#) - invio di messaggi di testo.

### 8.1 Il Chat ►

Il Chat di vAcademia è stato progettato per realizzare la messaggistica di testo tra gli utenti. Per aprire una finestra di chat, fare clic sul pulsante appropriato nel Menu principale, in basso.



“Chat”

Per inviare un messaggio, posizionare il cursore nel campo di immissione testo sul lato inferiore, digitare un messaggio e premere Invio.



Il Chat di vAcademia si articola in:

- [privato](#);
- [chat nella location attuale](#);
- [globale](#).

Per chiudere la finestra di chat, cliccare sulla x nella parte superiore a destra.

#### 8.1.1 Chat privato



Consente di inviare messaggi privati a utenti specifici.

Per inviare un messaggio all'utente specifico selezionarlo nella lista dei contatti nel pannello laterale. Digita un messaggio nella casella di testo e premi Invio.

## 8.1.2 Chat nella location attuale

La modalità di invio messaggi è identica come nel § 8.1.1. Questa modalità visualizza i messaggi solo a quegli utenti che attualmente risiedono nella stessa posizione in cui tu ti trovi.

## 8.1.3 Chat globale

Visualizza messaggi tra tutti gli utenti che si trovano attualmente in vAccademia.

## 8.1.4 Communication area (Area di comunicazione)

Gli utenti possono anche conversare in uno spazio particolare, uno [spazio per la comunicazione privata](#) tra gli utenti. Può essere posizionata in qualsiasi location.

## 8.2 **Microfono (Microphone) ▲**

Per rendere possibile la comunicazione vocale tra utenti vAccademia si usa il microfono.

Per accendere il microfono, seleziona il pulsante con l'icona microfono nel [Menu principale](#).



“Microphone control (Controllo del microfono)”. Inclusion e controllo del microfono.



Il menu appare facendo clic sulla freccia ▲ accanto all'icona microfono. Per selezionare il microfono fai clic sul bottone opportuno.

Per attivare l'opzione "Sound capture (Cattura il suono)" seleziona il bottone opportuno nel menu. L'opzione "Sound capture" in vAccademia serve per catturare i suoni in broadcast di certe applicazioni in esecuzione sul computer, dopo la loro attivazione. In questa modalità la comunicazione tramite il microfono non è disponibile. Per uscire da questa impostazione, selezionare "Microphone (Microfono)".



Nota che oltre ad essere selezionato con il suo bottone (in alternativa a "Sound capture"), per aprire il microfono occorre fare clic sulla sua icona, che si colora in verde.

Il volume del suono trasmesso viene rappresentato a sinistra nella banca laterale (colore rosso significa livello eccessivo).

## 9 La navigazione del mondo ►

La navigazione in vAcademia si effettua:

- attraverso i modi di [corsa e camminamento](#) nello spazio libero dell'Isola o all'interno di una location scelta nell'[elenco delle location](#);
- via teletrasporto operando sulle [mappe](#).
- Selezionando una location con il bottone "[List of location](#)" nel menu principale.

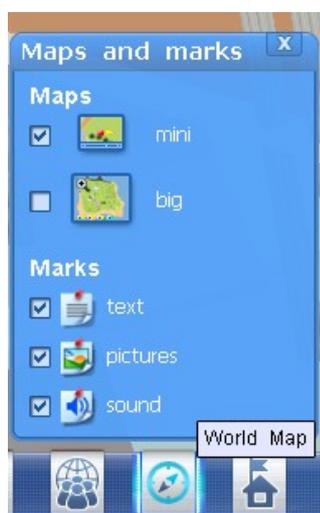
### 9.1 Le mappe ►

vAcademia dispone di due mappe:

- la Mappa Piccola, visualizzata per difetto sempre in alto a destra della finestra di vAcademia. Essa mostra gli oggetti presenti entro una determinata distanza da te (dal tuo avatar);
- la Mappa Grande, denominata "Maps and marks" (Mappe e note), richiamabile dal menu inferiore, e che mostra l'intero mondo di vAcademia.
- 
- Per il controllo delle mappe occorre fare clic sull'apposito pulsante nel menu principale.



Chiama "Maps and marks" (Mappe e note)



Nella finestra che appare, tramite le caselle situate sotto il titolo "Maps" (mini/big) è possibile attivare o disattivare la visualizzazione separatamente o contemporaneamente dei due tipi di mappe.

Tramite le mappe è possibile:

- navigare nello spazio di vAcademia, facendo clic sul punto dove si desidera essere teleportati
- avere informazioni sul luogo dove uno si trova e sui luoghi degli altri utenti (il proprio avatar e quelli degli altri utenti sono rappresentati sulle mappe come dei pallini di diverso colore)
- 

Per spostare le mappe nella finestra del computer fai clic-tasto-sinistro sull'immagine e, tenendolo premuto trascinala dove desideri spostarla.

NB. Le tre caselle sotto il titolo Marks non sono operative (sono invece operative quelle nella Mappa Grande)<sup>23</sup>

#### 9.1.1 Mappa Piccola

La Mappa Piccola in vAcademia viene visualizzata per difetto nell'angolo in alto a destra della finestra dell'applicazione dopo l'avvio.

<sup>23</sup> Questa anomalia è stata segnalata agli sviluppatori.

La piccola sfera rossa indica il tuo avatar, quelle verdi gli avatar degli altri utenti, quelle blu i bots. La freccia gialla indica l'orientamento dell'avatar.

Per ingrandire l'immagine usa il dispositivo di scorrimento sul lato sinistro della finestra.

Per passare a visualizzare la Mappa grande fai clic sul pulsante .

La Mappa Piccola visualizza informazioni sul numero di utenti presenti attualmente in vAcademia, come pure le classi attualmente attive e le registrazioni 3D in corso di play-back.<sup>24</sup>



Avendo richiamato il menu "Maps & marks" dal Menu Principale, per chiudere la Mappa Piccola puoi togliere la spunta alla sua casella. Alternativamente puoi fare clic sulla x nel il bordo superiore della mappa.

## 9.1.2 Mappa Grande

La Mappa Grande mostra la cosiddetta Isola con la totalità dei visitatori in vAcademia e i vari tipi di note. Puoi scegliere di visualizzare o no sulla mappa i vari tipi di note spuntando le caselle di controllo appropriate.

La piccola sfera rossa indica il tuo avatar, quelle verdi gli avatar degli altri utenti, quelle blu gli avatar nelle registrazioni.

La Mappa Grande contiene inoltre informazioni sul numero di utenti che si trovano attualmente nel mondo, sul numero di classi attive e sul numero di sessioni registrate in

<sup>24</sup> Testo fornito da M. Fominykh.

corso di visualizzazione. Queste informazioni vengono visualizzate se le relative caselle di spunta vengono marcate.



E' possibile ingrandire porzioni della mappa utilizzando il bottone di zoom (+) nell'angolo in alto a sinistra e trascinando l'immagine entro la cornice per far apparire la zona che interessa.



Per passare alla Mappa Piccola fai clic sul pulsante .

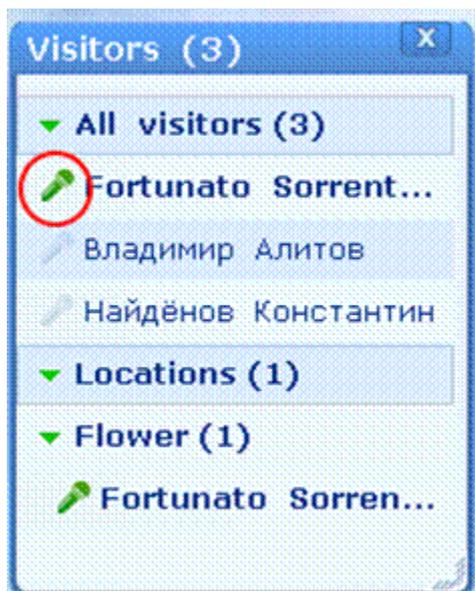
Per chiudere la Mappa Grande fai clic sulla x nel bordo superiore della finestra.

## 9.2

### *Elenco dei partecipanti online (Online users list)*



L'Elenco dei partecipanti contiene i nomi degli utenti che attualmente risiedono contemporaneamente in vAcademia, dove anche tu ti trovi. Per visualizzare l'Elenco dei



partecipanti, premi il pulsante appropriato nel Menu Principale.



“Online users list (Elenco dei partecipanti online)”. Visualizza l’Elenco dei partecipanti.

Nel pannello che appare intitolato “Visitors” vi sono due liste. La lista “All visitors” (che può essere aperta o chiusa tramite il pulsante ▼) contiene il numero e i nomi degli utenti presenti. L’icona a sinistra del nome dell’utente mostra lo stato on/off del microfono dall’utente.



Il microfono è aperto.



Il microfono è disattivato.

La lista “Locations” contiene il numero e i nomi delle location attualmente contenenti utenti. La lista può essere espansa utilizzando il pulsante ▼. Vengono presentate le location occupate con i nomi degli utenti presenti in ciascuna location.

Questi elenchi si aggiornano in tempo reale a seconda dei movimenti degli avatar in presenza o meno nello spazio di vAcademia.

Per chiudere la finestra, fai clic sulla x nella parte superiore della finestra.

Per interagire con un utente e trovare le informazioni su di lui, fai clic-tasto-destro sul nome corrispondente. Apparirà un menu popup con 4 opzioni da cui è possibile:



1. [aprire il profilo](#) dell’utente;
2. [parlare con l’utente](#);
3. [Inviare un messaggio privato](#);
4. [osservare l’avatar](#) dell’utente.

### 9.2.1 Visualizza Profilo (View Profile)

L’opzione “Visualizza profilo” consente di mostrare il profilo del visitatore selezionato.



“View profile <nome selezionato>” (Visualizza profilo <nome selezionato>)



Puoi visualizzare il profilo completo dell'utente disponibile sul sito <http://vacademia.com> facendo clic su "View extended profile (Visualizza il profilo esteso)"

### 9.2.2 Vieni a parlare (Come to talk)

L'opzione "Vieni a parlare", quando cliccata, ti teleporta automaticamente nella location dove ora c'è l'avatar selezionato con cui vuoi parlare. NB. Sei tu che vieni teleportato presso il tuo interlocutore.



"Come up for to talk (Vieni a fare una chiacchierata)".

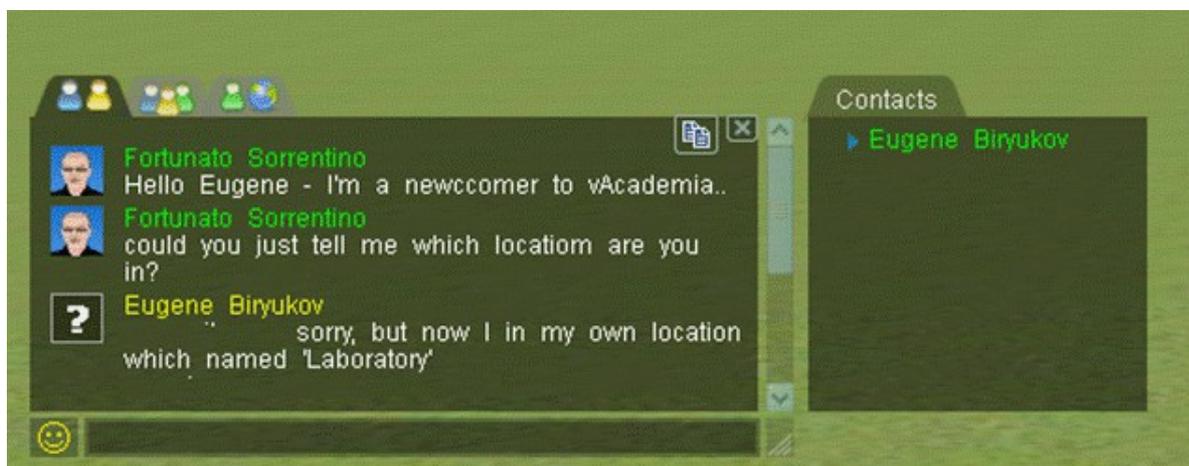
### 9.2.3 Invia un messaggio privato (Send a private message)

È possibile inviare un messaggio privato all'utente selezionato facendo clic sul tasto corrispondente nel menu contestuale.



"Send a private message to <nome selezionato> (Invia un messaggio privato a <nome selezionato>)".

Facendo clic sul pulsante si apre la finestra di dialogo con il pannello "Chat privato" e, accanto, la lista dei contatti ("Contacts") dove appare l'utente selezionato.



Digita il messaggio nella casella di chat. Il tuo interlocutore vedrà l'icona del suo pulsante "Chat" illuminarsi con intermittenza. Utilizzando ulteriormente la casella di chat potrai stabilire una conversazione.



### 9.2.4 Osserva l'avatar (Watch avatar)

Il pulsante "Osserva l'avatar" pone la telecamera in faccia all'avatar dell'utente che hai selezionato nella lista degli utenti. Questa modalità è disponibile solo se l'avatar dell'utente si trova entro la tua vista.



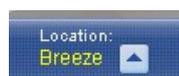
"Watch avatar (Osserva l'avatar)"

In questa condizione, richiamando il menu "Camera" (Telecamera) nel Menu Principale si vede apparire una nuova opzione "Camera on face" (Telecamera sul viso).

Per uscire, seleziona un'altra posizione della telecamera, o utilizza l'icona che sarà presente nel Menu delle notifiche , facendo clic sulla x.

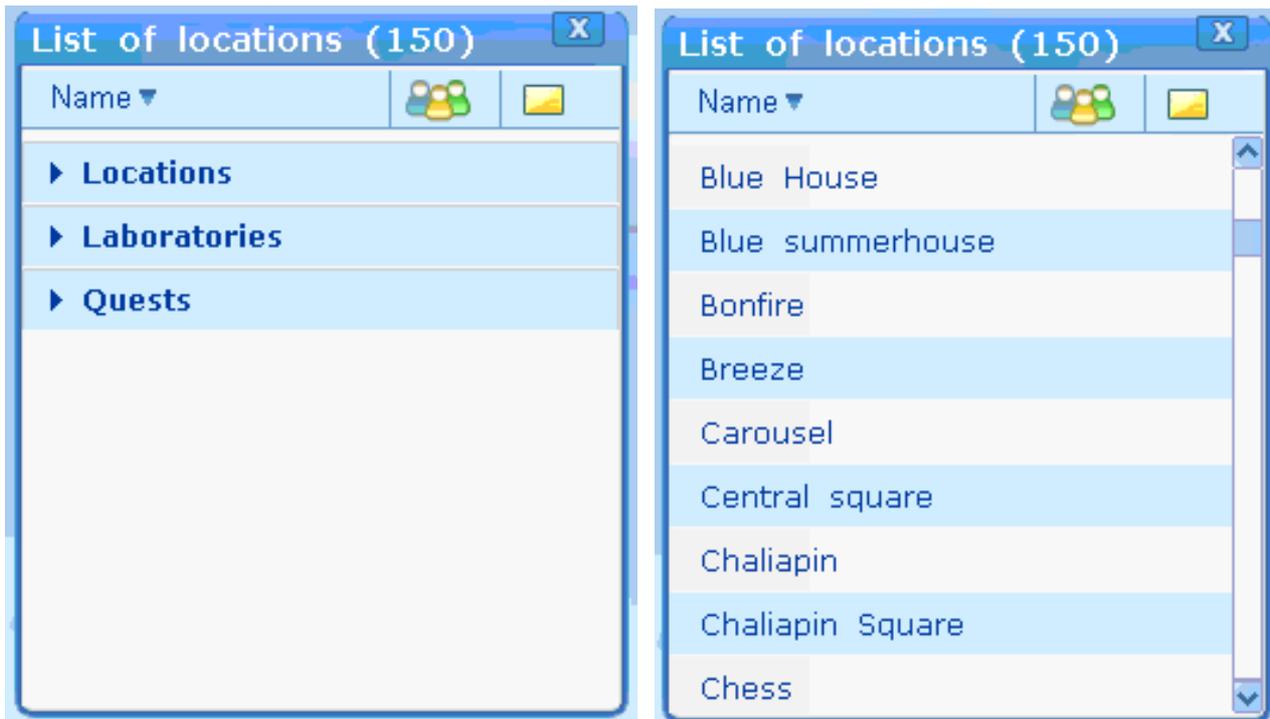
## 9.3 *Elenco delle location (List of Locations)* ▶

E' possibile navigare attraverso lo spazio virtuale di vAcademia utilizzando le informazioni dell'"elenco delle location. Per visualizzare l'elenco delle location utilizza il pulsante opportuno nel Menu principale.



Visualizza l'elenco delle location

L'elenco delle location comprende tre schede per tre categorie di luoghi: "Locations (Location)", "Laboratories (Laboratori)" e "Quests (Ricerche)". "Laboratories" e "Quests" contengono elenchi di luoghi in cui vi sono particolari tipi di classi.



Per esplodere gli elenchi fare clic sulla freccia ▶ accanto al nome della categoria, apparirà una nuova finestra con una lista che ammette lo scroll per poter visualizzare tutti gli elementi. Per teleportarsi nella location desiderata, selezionala nella lista con clic-tasto-sinistro.

Per trovare una location desiderata nella lista, utilizza la casella di ricerca digitando un nome o un parte di un nome. L'elemento ricercato apparirà automaticamente nella finestra della lista.



L'elenco delle location contiene le seguenti informazioni, in ogni istante:

1. i nomi delle location;
2. nella colonna intestata con , gli utenti presenti nella location selezionata, oppure tutti gli utenti se è selezionata solo una delle tre categorie;
3. nella colonna intestata con , le classi che si tengono nella location selezionata oppure tutti le classi se è selezionata solo una delle tre categorie;

Le informazioni 2) e 3) di cui sopra si dispiegano prima facendo clic sull'icona opportuna e poi 'facendo clic sulla freccia ▼ accanto alle icone di cui sopra, che si trasforma in ▲.

La lista sotto la colonna Name ▼ viene mostrata in ordine alfabetico crescente o decrescente facendo clic sulla freccia ▼ accanto a "Name".

Per chiudere l'elenco, fai clic sulla x nella parte superiore della finestra di dialogo.

## 9.4 **La mia Casa (My home)** ▶

"My home" - è una location personale di ciascun utente, costruita e organizzata a suo piacimento, distinta dalle altre location nell'Isola di vAccademia. A differenza delle location dove si svolgono classi pianificate<sup>25</sup>, la location "My home" non si "svuota" al termine di una lezione o all'uscita da vAccademia, quindi sentiti libero di collocare oggetti in essa.

Per raggiungere questa location fai clic nel menu principale sul pulsante  "My home, La mia casa".

Per realizzare delle strutture in "My home" ci sono due modi:

1. posizionamento di oggetti prelevati dalla [Gallery di oggetti](#) di vAccademia;
2. posizionamento di [oggetti custom](#) (personalizzati) e impostazione delle loro proprietà.

Lo spazio della location "My home" è limitato da un perimetro marcato da bandiera. E' possibile modificare il disegno sulle bandiere a tua scelta. Per fare questo, fai clic sulla

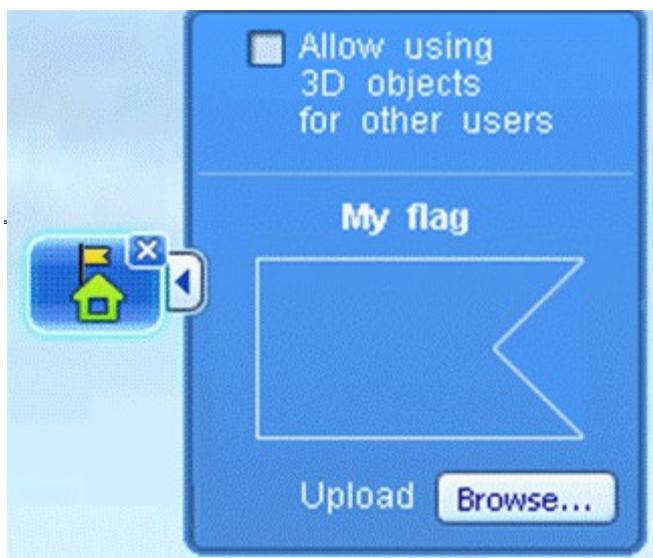
freccia ▶ nell'icona di notifica di "My home" . Quindi nella finestra che appare fai clic su "Browse" per selezionare un file immagine sul computer per la bandiera (My Flag) e poi fai clic su "Upload (Carica)".

In questa finestra è anche possibile consentire o impedire ad altri utenti di usare oggetti 3D in "casa tua", spuntando la casella appropriata ("Allow using 3D objects for other users").

Nella location "My home", così come in qualsiasi altra location di vAccademia, è possibile effettuare lezioni, presentazioni, incontri, utilizzando l'intera gamma degli [Strumenti di lavoro](#) per l'insegnamento disponibili nell'applicazione

Al fine di invitare altri utenti nella location "My Home", utilizza lo strumento "[Invite Users](#)

(Invitare Utenti)" , che si trova sulla Barra degli strumenti laterale.



Per tornare sull'Isola di vAccademia, fai clic sulla x dell'icona di notifica "My home"

 nella Barra delle notifiche.

## 9.5 **Invita utenti (Invite users)** ▶

In vAccademia puoi invitare chiunque (che sia online) a venire nella location "My home" (La mia Casa), ad esempio, per rivedere ed esaminare una registrazione. Per accedere a questo strumento per

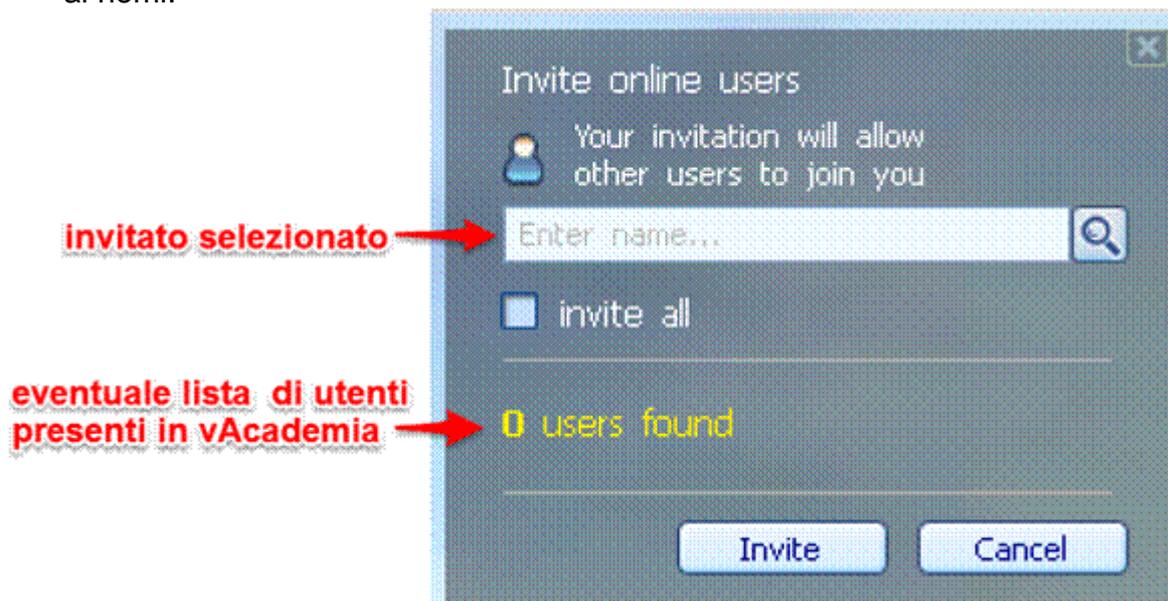
<sup>25</sup> Attualmente questa condizione in alcuni casi non è verificata, gli oggetti restano nelle location. Anomalia segnalata agli sviluppatori.



invitare utenti, fai clic sul pulsante apposito nella Barra strumenti (Invita utenti)".

Nella finestra che appare, è possibile invitare:

- un utente specifico, inserendo il suo nome nel campo di immissione;
- invitare tutti gli utenti presenti spuntando l'apposita casella;
- selezionare certi utenti dalla lista dei presenti, mettendo un segno di spunta accanto ai nomi.



Fare clic sul pulsante “Invite” (Invita) per inviare gli inviti.

L’invitato riceve nella propria location un avviso nella forma di un banner di colore giallo appoggiato sul lato destro della finestra di vAcademia. Il banner contiene l’indicazione dell’iniziatore dell’invito, sulla base del quale l’invitato potrà agire successivamente.

## 10 Note (Notes) ▶

In vAcademia è possibile “postare” delle note nello spazio virtuale. Per creare una nota, fai clic con il pulsante destro del mouse sul punto desiderato nello spazio e tramite il menu contestuale che appare, specifico per le note, seleziona il tipo di nota.



1. [nota di testo](#).
2. [nota grafica](#).
3. [memo vocale](#)

NB. Una nota creata durante una sessione non pianificata dovrebbe scomparire, come ogni altro oggetto creato, con la chiusura di vAcademia. Questo non accade<sup>26</sup>. Si abbia cura quindi di “pulire” lo spazio manualmente quando le note non servono più.

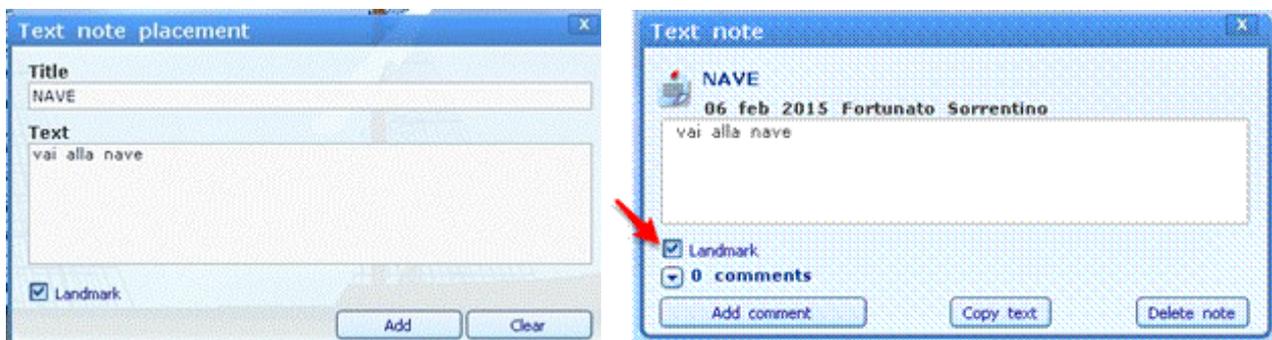
### 10.1 Note di testo

Le Note di testo permettono di depositare dei commenti testuali. Per comporre la nota premi il pulsante opportuno.



“Text note (Nota di testo)”. Posizionamento di note di testo.

Per aggiungere una nota, compila il modulo che si apre (figura di sinistra).



Premi “Add” (Aggiungi) per confermare il posizionamento della nota nello spazio che vi appare con l’immagine dell’icona. Facendo clic su questa immagine si apre e appare la nota compilata (figura di destra).

Lo spunto nella casella “Landmark (Punto di riferimento)” rende questa nota disponibile come punto di destinazione (target) di una teleportazione. Per attivare il meccanismo di teleportazione vedi il testo “Teleport to note” al §6.1.3.5 [Specificare l’azione da eseguire con un clic sull’oggetto](#).

<sup>26</sup> Questa malfunzione è nota agli sviluppatori. Nella progettazione, una nota che staziona nello spazio dovrebbe scomparire dopo un determinato tempo di “invecchiamento”. Si noti che per ritrovare le proprie note nell’intera Isola do vAcademia occorre ricorrere alla mappa. Le proprie note appaiono illuminate in verde.

## 10.2 Nota grafica

Per le immagini è possibile utilizzare i file con l'estensione png, gif, jpeg, jpg di fino a 15 MB. Per comporre la nota premi il pulsante opportuno.



“Image note (Nota grafica)”. Esecuzione di una nota grafica.

Al clic sul pulsante appare la finestra “Image note placement”

Per caricare il file immagine, fai clic su “Browse” e seleziona l'immagine desiderata nel tuo computer. Compila il “Title” (Titolo) e la “Description” (Descrizione). Un esempio di modulo compilato è in fig. 10.2-1. Premi il tasto “Add” (Aggiungi) per confermare il posizionamento della nota grafica nello spazio virtuale. Nell'esempio il risultato è nella fig. 10.2-2.

Spunta la casella “Landmark” (Punto di riferimento) per rendere possibile un teletrasporto a questo elemento facendo clic su un [oggetto custom](#). Per attivare il meccanismo di teleportazione vedi il testo “Teleport to note” al §6.1.3.5 [Specificare l'azione da eseguire con un clic sull'oggetto](#).

Fig. 10.2-1 – Preparazione di una nota grafica

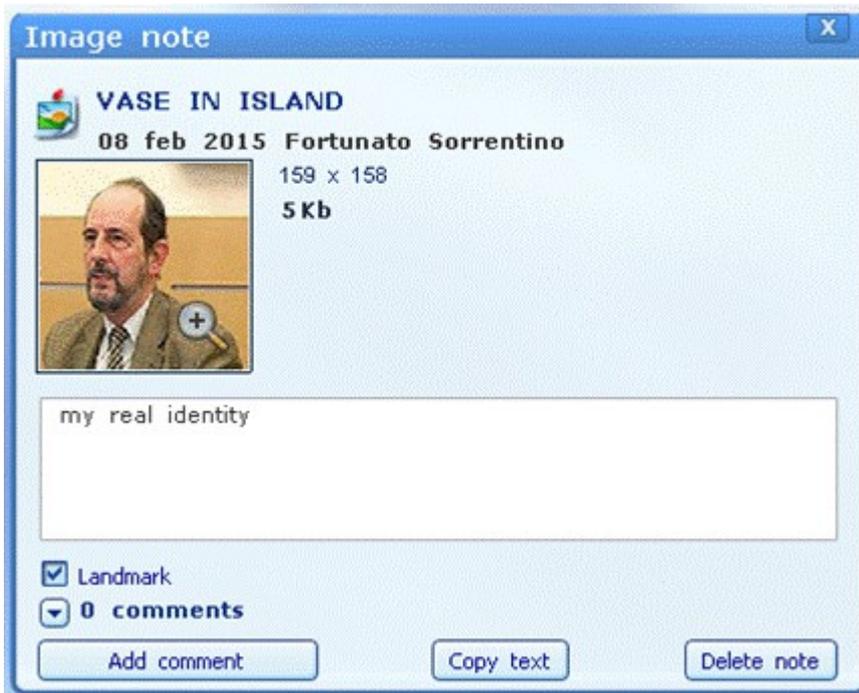


Fig. 10.2-1 – Nota grafica nell’aspetto definitivo

### 10.3 Memo vocale

Per una nota vocale è possibile utilizzare dei file audio tipo mp3 o wav fino a 15 MB. Per eseguire la registrazione premi il pulsante opportuno.



“audio note (nota audio)” Posizionamento di un memo vocale.

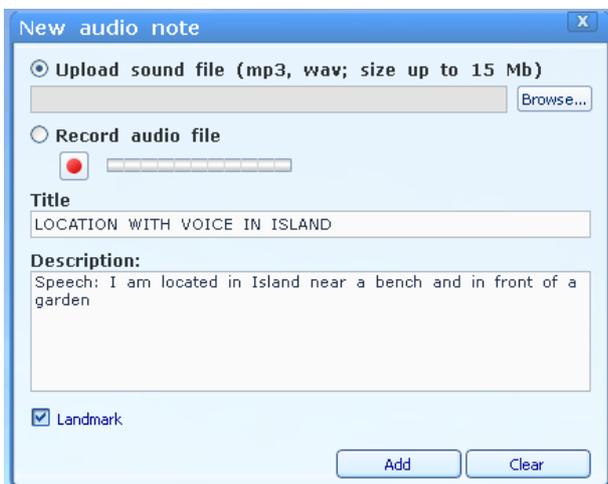


FIG. 10.3-1 – Preparazione di una nota audio



Fig. 10.3-2 – Nota audio nella forma definitiva

Per caricare dell’audio già disponibile, fai clic sul bottone “Browse” e seleziona il file desiderato nel tuo computer. Per registrare un file audio ex-novo dal microfono, spunta la casella di controllo “Record audio file” (Registra file audio) e fai clic sul pulsante  per

avviare la registrazione. Quando il suono desiderato è stato registrato premi  per interrompere la registrazione.

Compila "Title" (Titolo) e "Description" (Descrizione) e premi il tasto "Add" (Aggiungi) per confermare il posizionamento della nota audio. Un esempio della fase di preparazione di una nota audio è in fig. 10.3-1, il suo aspetto finale in fig. 10.3-2. Spunta la casella "Landmark" (Punto di riferimento) per rendere possibile un teletrasporto a questo elemento facendo clic su un [oggetto custom](#). Per attivare il meccanismo di teleportazione vedi il testo "Teleport to note" al §6.1.3.5 [Specificare l'azione da eseguire con un clic sull'oggetto](#).

---

## 11 Impostazioni (Settings) ►

Al fine di attivare le impostazioni, premere l'apposito pulsante del Menu principale.



“Settings (Impostazioni)”. Richiama la finestra delle impostazioni.

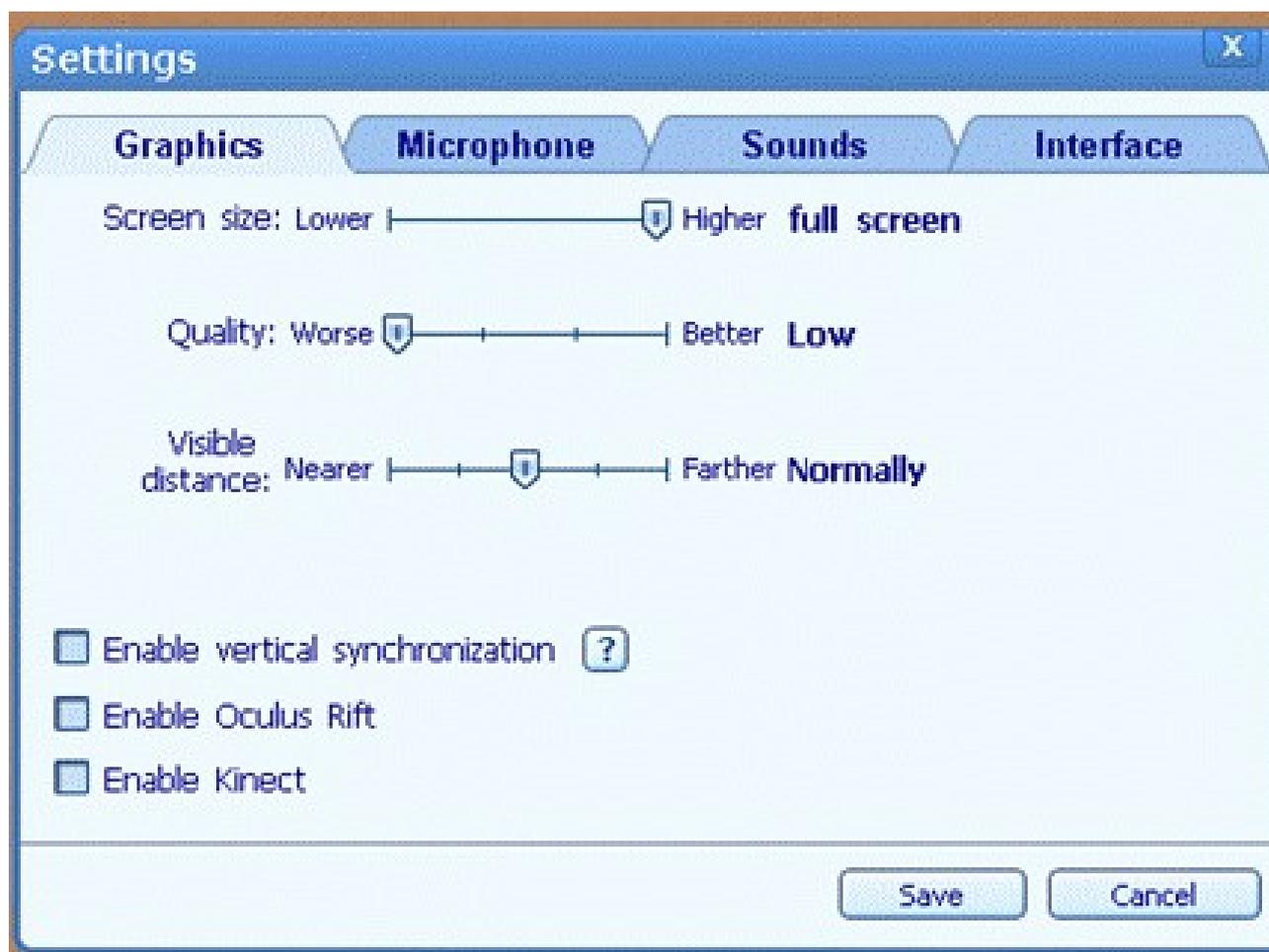
La finestra delle impostazioni contiene le seguenti schede:

- [Graphics](#) (Grafica).
- [Microphone](#) (Microfono).
- [Sounds](#) (Suoni).
- [Interface](#) (Interfaccia)

Tutte le opzioni scelte si confermano premendo il tasto “Save”.

### 11.1 Impostazione della grafica (Graphic settings) ►

È possibile regolare l'ampiezza (risoluzione) della finestra di vAcademia sullo schermo (**Screen size**), la qualità della grafica (**Quality**) e la visualizzazione degli oggetti distanti (**Visible distance**), trascinando i vari cursori.



I valori di difetto dei parametri sono i valori nella posizione di destra.

Per abilitare la sincronizzazione verticale (**Enable vertical synchronization**) spuntare la relativa casella di controllo. Impostando questa opzione a ON il frame rate (FPS, frame per second) viene limitato al frame rate dello schermo. Essa inibisce il rendering degli oggetti dello spazio in 3D simultaneamente come parti del frame corrente e di quello successivo

(anche detto Screen Tearing). Utilizzando la sincronizzazione verticale aumenta la qualità e si riducono le prestazioni<sup>27</sup>.

È possibile attivare l'uso del casco per la realtà virtuale **Oculus Rift** e il sensore di movimento **Kinect**, spuntando le caselle di controllo appropriate<sup>28</sup>.

## 11.2

### *Impostazione del microfono (Microphone settings)*



Nella finestra delle impostazioni è possibile selezionare quale dispositivo di microfono del computer deve essere usato nell'eventualità che vi siano diverse opzioni (**Select microphone**), verificare se il dispositivo funziona, registrare e ascoltare la propria voce.

**Sound capturing** (Cattura di suoni). Occorre impostare il modo "sound capture" per far ascoltare suoni provenienti da applicazioni che eseguono nel tuo computer, per esempio, l'audio di un video YouTube. Per l'uso vedi §8.2 [Microfono](#).



La casella sul lato destro di "Select device" è usata per cancellare l'eco. Per provare direttamente il microfono usa il tasto rosso "Test your mic". Per risolvere eventuali problemi di audio è a disposizione un wizard attivato dal bottone "Fix audio problems"

<sup>27</sup> Questo testo, diverso dal testo dell'Help in lingua russa, è stato fornito dall'esperto di vAcademia dr. Mikhail Fominykh <https://www.linkedin.com/in/fominykh>). Per screen tearing vedi anche Wikipedia: [https://it.wikipedia.org/wiki/Screen\\_tearing](https://it.wikipedia.org/wiki/Screen_tearing).

<sup>28</sup> Queste opzioni non sono documentate nel testo russo.

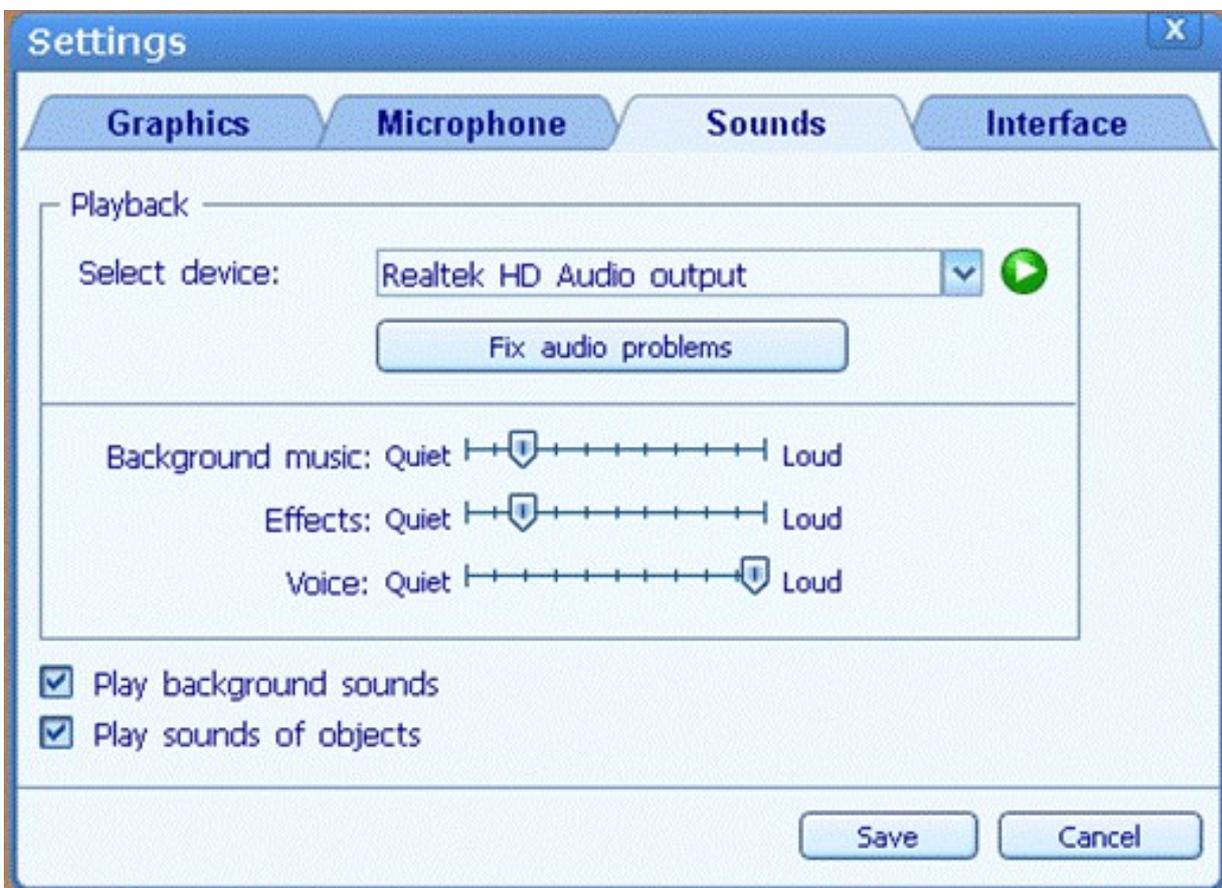
(Risolvi i problemi di audio). Quando richiamato, il wizard si presenta con la finestra Audio Tuning Wizard.



### 11.3 Impostazione dei suoni (Sound settings) ▶

Seleziona le impostazioni audio per regolare il volume dei suoni in vAcademia, trascinando i vari cursori. Disabilita/abilita la riproduzione dei suoni di sottofondo e dei suoni di oggetti spuntando le caselle appropriate.

È inoltre possibile verificare il funzionamento dell'altoparlante cliccando sul pulsante  "Fix audio problems" che richiama l'apposito wizard.

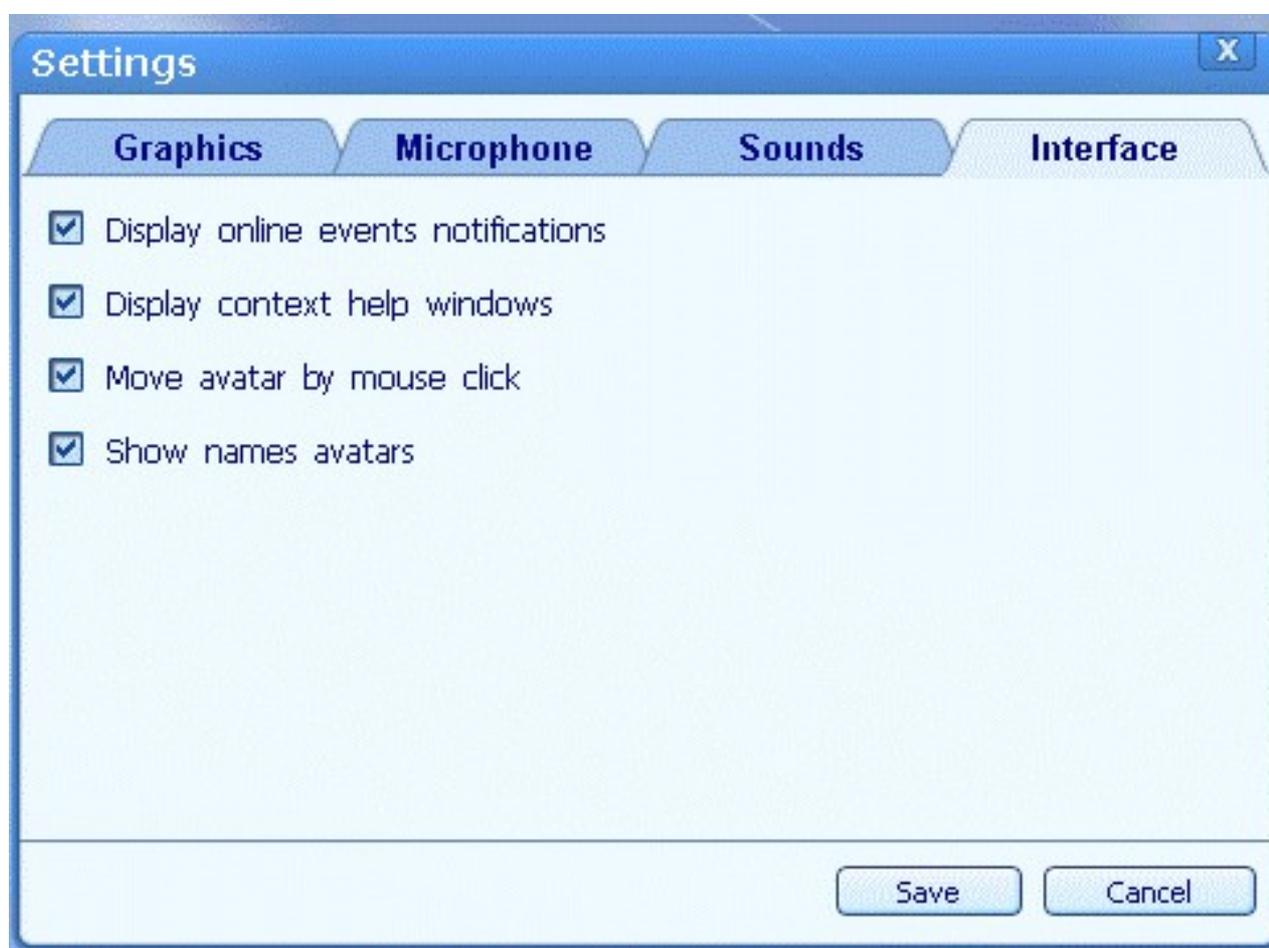


## 11.4 Interface configuration (Configurazione dell'interfaccia) ▶

In questa scheda puoi scegliere di visualizzare o non visualizzare

- 1) le notifiche di eventi online (es. l'avvio di una classe a un dato momento in una determinata location),
- 2) le finestre di aiuto basato sul contesto (che appaiono con il mouse over),
- 3) il comandare lo spostamento dell'avatar con il clic del mouse,
- 4) il mostrare i nomi degli avatar.

Per fare ciò, spunta le caselle di controllo corrispondenti.



"Muovi l'avatar con il clic del mouse" consente di controllare il [movimento del proprio avatar](#), facendo clic su un punto in qualsiasi parte del mondo con il mouse. L'avatar si metterà in cammino per raggiungere il punto stabilito. Per fermare il movimento dell'avatar in un qualsiasi momento, fai clic su una delle frecce della tastiera.

## 12 Linguaggio di scripting vJS (Scripting language vJS) ▶

[omissis]

---

## 13 Video di formazione (Educational videos) ►

Serie di video su YouTube in russo:

1. [Installazione del software client vAcademia](#)
  2. [Pianificare nuove classi sul sito](#)
  3. [Creazione e iscrizione di classi in vAcademia](#)
  4. [Visualizzazione delle sessioni](#)
  5. [L'interfaccia di vAcademia](#)
  6. [Gestione dei movimenti dell'avatar](#)
  7. [Impostazione di un avatar](#)
  8. [Strumenti di gestione della classe](#)
  9. [Strumenti per il voto](#)
  10. [Strumenti per lo schermo interattivo](#)
  11. [Una descrizione dettagliata degli strumenti per lo schermo](#)
  12. [Il Backchannel](#)
  13. [Importare oggetti in vAcademia](#)
-

**Licenza CC: CC BY-NC-ND 3.0 IT**

[fine del testo]