

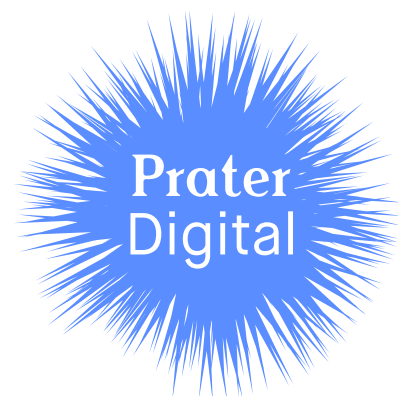
# Prater Digital?

## → Chi siamo

Come funziona un “luogo culturale digitale”? Quali tecniche culturali digitali possono far funzionare davvero bene le arti visive e dello spettacolo? Quali accessi possono essere resi possibili, come possono i visitatori vivere l'arte e la cultura nello spazio virtuale e quali effetti ha il lavoro negli spazi virtuali sulla pratica artistica ed estetica? Quali sfide - non solo tecniche - devono affrontare le istituzioni culturali e gli artisti quando vogliono costruire un'infrastruttura digitale che sia il più sicura possibile per i dati ed eticamente valida?

Il progetto **Prater Digital** affronta queste domande in modo esemplare e offre una piattaforma che è stata sviluppata dialogando con molti esperti e attori. Sono stati concepiti diversi spazi modulari, in cui possono svolgersi incontri, assemblee, mostre, performance e performance. Questi spazi sono disponibili per l'uso da parte di terzi e offrono anche la possibilità di condividere ed espandere la conoscenza generata. Il Prater Digital è stato sviluppato in collaborazione con il curatore Julian Kamphausen e il comitato consultivo sul futuro del Prater di Berlino. È stato realizzato in collaborazione con Mark Coniglio (Troikatronix) e digital.DTHG e con il supporto del corso „Spiel && Objekt“ presso la Ernst Busch Academy of Dramatic Arts.

Prater Digital è finanziato dal Dipartimento della Cultura del Senato e dalle linee guida europee per il finanziamento dello sviluppo digitale nel settore culturale.



# Come si utilizza il programma di apprendimento Prater Digital?

## → Guida rapida

Se gli utenti utilizzano Mozilla Hub, è necessario seguire i seguenti passaggi:

1. microfoni (qui l'utente può decidere se accettare o meno di utilizzare il microfono)
2. nella parte inferiore centrale della stanza, compaiono due possibilità per entrare nella stanza - a seconda del dispositivo tramite occhiali VR o tramite un altro dispositivo che non ha funzioni VR (es. Computer, tablet o telefono cellulare).
3. selezione dell'avatar e del nome
4. impostazioni audio a seconda del dispositivo
5. una volta entrati nella stanza, i differenti dispositivi hanno diversi comandi di navigazione:

### Computer

- *Rotazione*: tasto sinistro del mouse o tasti Q (sinistra) e E (destra) sulla tastiera.
- *Spostamento orizzontale*: tasto A - sinistra e tasto D - destra, tasto D in avanti e premendo il tasto S all'indietro. Tieni premuta la barra spaziatrice se vuoi muoverti più velocemente.

### Occhiali VR

- *Ruota*: utilizzando la levetta del controller destro
- *Sposta in orizzontale*: utilizzando la levetta del controller sinistro. Di nuovo, puoi rendere i tuoi movimenti più veloci usando il tasto B o Y del controller sinistro.

### Touch Screen

- *Ruota e sposta*: tocca lo schermo e trascina nella direzione appropriata.

### Inserire oggetti nella stanza

Al centro della stanza c'è una barra in alto con funzioni aggiuntive:

- L'icona centrale (rosa) porta a una barra di ricerca in cui gli utenti possono selezionare gli oggetti da posizionare e spostare nella stanza

### Computer

- l'oggetto selezionato può essere spostato nella stanza con il tasto sinistro del mouse. Il menu "Object" (Oggetto) si apre premendo la barra spaziatrice mentre il puntatore del mouse punta all'oggetto.

### Occhiali VR

- l'oggetto selezionato si sposta attraverso il controller, levetta destra: l'oggetto si avvicina mentre il puntatore del mouse punta all'oggetto. Tenendo premuto il tasto A o X mentre il puntatore del mouse punta anche all'oggetto si apre un menu oggetto.

# Come si utilizza il programma di apprendimento Prater Digital?

## → Guida

Di seguito ti mostriamo le funzioni più importanti per poter utilizzare il programma di apprendimento Prater Digital. Abbiamo sviluppato il tutorial per mostrarti tutte le funzioni e le applicazioni importanti in modo che tu possa conoscere come muoverti nel Prater Digital.

Apri il collegamento per accedere alla finestra di Mozilla Hub. Questa finestra ti porterà nella stanza che è stata progettata per familiarizzare con le funzioni di navigazione e controllo.

- Prima di tutto, la finestra aperta ti chiederà se accetti che il sito Mozilla Hubs possa utilizzare il tuo microfono. Se sei d'accordo, sarai in grado di comunicare con gli altri partecipanti al tutorial.
- Dopo che la stanza è stata aperta, apparirà una cornice bianca nella parte centrale inferiore dell'immagine: qui fai clic in base alla tua attrezzatura se desideri utilizzare la stanza con occhiali per realtà virtuale. Se non si dispone di occhiali per realtà virtuale, è possibile entrare nella stanza facendo clic su „Enter room“ (entra nella stanza).
- Quasi finito: quello che manca ora è il tuo nome e un cosiddetto avatar. Gli avatar sono rappresentazioni grafiche che ti incarnano come utente nella stanza virtuale. Puoi scegliere il tuo nome liberamente. Se vuoi che gli altri ospiti ti riconoscano, è utile scegliere il tuo nome o uno simile. Negli avatar puoi sceglierne uno liberamente tra i suggerimenti. Mozilla Hubs ha sviluppato diversi avatar per questo scopo, che è possibile visualizzare facendo clic sulla casella „Sfoglia avatar“. Questo collegamento ti porterà a una pagina in cui troverai numerosi suggerimenti. Dopo aver trovato un avatar e un nome, puoi entrare nella stanza di apprendimento facendo clic sul campo rosso con la scritta „Accept“ (accetta).
- Infine, la tua attrezzatura tecnica (telecamera e audio) deve essere regolata in modo che tu possa sentire gli altri utenti nella stanza ed essere ascoltato e visto da te stesso.
- Benvenuto: Ora sei nella stanza e prima di iniziare vedrai sullo schermo come navigare.

Se sei entrato nella stanza con un **computer**, puoi girare a sinistra o a destra utilizzando il pulsante sinistro del mouse o i tasti Q (sinistra) ed E (destra) sulla tastiera.

Con gli occhiali per **realtà virtuale** puoi girare a sinistra o a destra utilizzando la levetta del controller destro.

Se utilizzi un dispositivo **touch screen**, puoi spostarti nella stanza toccando lo schermo e trascinandolo nella direzione appropriate

- Per conoscere la stanza, girati (in base alla funzione di navigazione del tuo dispositivo). Vedrai che ti trovi in una stanza con grandi schermi neri. Su questi ci sono ulteriori istruzioni su come spostarsi ulteriormente nella stanza:

Se sei entrato nella stanza con un **computer**, puoi spostarti orizzontalmente a sinistra con il tasto A e a destra con il tasto D. Il tasto D si sposta in avanti, il tasto S si sposta indietro. Se desideri muoverti più velocemente tra queste funzioni, puoi tenere

premuta la barra spaziatrice mentre premi il tasto D.

Con gli occhiali per **realtà virtuale** puoi anche muoverti verticalmente in avanti, indietro e orizzontalmente lateralmente usando la levetta del controller sinistro. Puoi anche eseguire un movimento più velocemente usando il tasto B o Y del controller sinistro.

Se utilizzi un dispositivo **touch screen**, puoi spostarti nella stanza toccando lo schermo e trascinando con due dita nella direzione appropriata.

→ Per il passaggio successivo vorremmo chiederti di attraversare le tele. A differenza di ciò che sappiamo dagli spazi fisici, qui puoi semplicemente camminare attraverso le tele. Lì vedrai che ci sono ulteriori istruzioni sul pavimento. Come utente della stanza hai la possibilità di inserire oggetti nella stanza. Possono essere rappresentazioni grafiche o altri media che desideri condividere con gli altri utenti. Come per la selezione del tuo avatar, puoi anche utilizzare i suggerimenti sviluppati da Mozilla Hubs.

Se guardi sulla barra in alto al centro della finestra, vedrai un cerchio rosa che ti porterà a una finestra di ricerca. Qui hai la possibilità di caricare i tuoi dati o di posizionare uno dei suggerimenti di Mozilla Hub nella stanza. È possibile eseguire le seguenti funzioni con l'oggetto selezionato:

Se sei entrato nella stanza con un **computer**, puoi spostare l'oggetto selezionato nella stanza con il tasto sinistro del mouse. Per avvicinare l'oggetto, puoi scorrere con il tappetino del mouse e per aprire il menu dell'oggetto, premere la barra spaziatrice mentre si punta il cursore del mouse sull'oggetto. Una volta aperto il menu dell'oggetto, sono disponibili più opzioni. Per ingrandire o ruotare l'oggetto, puoi fare clic sui campi destro e sinistro. Tieni premuta la barra spaziatrice. Puoi anche usare il campo „Pin” per posizionare il tuo oggetto nella stanza.

Con gli occhiali per **realtà virtuale** è possibile spostare l'oggetto selezionato utilizzando il controller (indipendentemente da quale lato). Con la levetta destra l'oggetto apparirà più vicino a te mentre punti all'oggetto con il puntatore del mouse. Tenendo premuto il tasto A o X mentre si punta sull'oggetto, si apre un menu oggetto. Qui puoi anche ruotare l'oggetto premendo il pulsante „ruota” sul controller. Per ingrandire o ridurre il tuo oggetto, puoi allontanare o avvicinare le mani tenendo l'oggetto con il controller. Per posizionare un oggetto nella stanza, premere il campo „Pin” con il rispettivo pulsante del controller.

## Come costruire un avatar?

Il seguente collegamento ti porterà a una pagina in cui puoi creare il tuo avatar:

→ <https://www.readyplayer.me>

Lì hai due possibilità: o carichi una tua foto e un avatar verrà creato automaticamente, oppure puoi creare il tuo avatar:

Puoi scegliere tra diverse caratteristiche, ad esempio il colore dei capelli del tuo avatar o un eventuale copricapo. Quando sei soddisfatto, fai clic sulla finestra nell'angolo in alto a destra con la scritta „Done” (fatto). Nella seconda barra oblunga vedrai un collegamento, che puoi salvare facendo clic sulla casella „Copy” (copia) a destra. Il tuo avatar è ora memorizzato negli appunti. Se torni nella sala di apprendimento del Prater Digital e clicchi sulla casella „browse avatars” (sfoglia) mentre scegli il tuo nome e avatar, si aprirà una barra di ricerca. Ora fai clic sul collegamento „Avatar GLB URL” nell'angolo in alto a destra di questa pagina e poi incolla l'URL del tuo avatar.