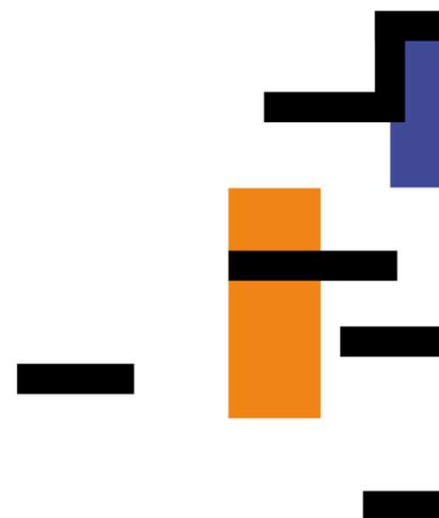


Tworzenie doświadczeń na platformie Metaverse

Urszula Kondraciuk
22 lipca 2021

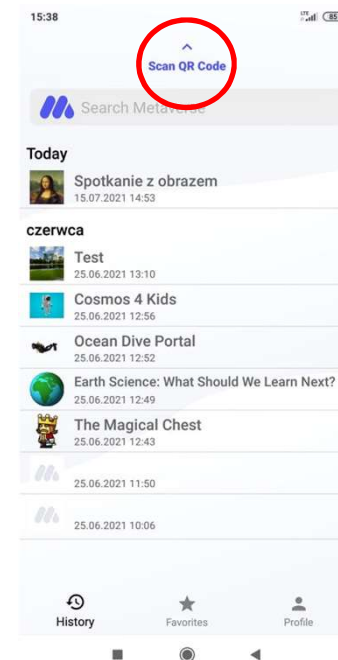


Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Zeskanuj kod QR aplikacją mobilną Metaverse



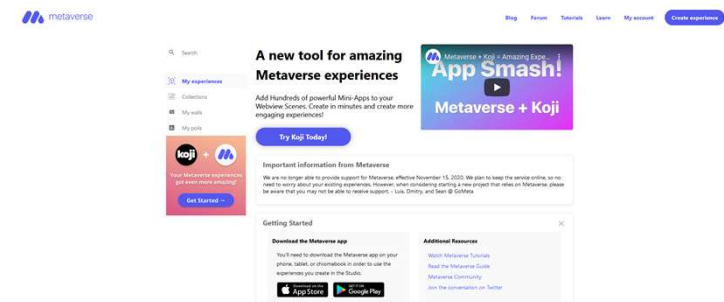
[Link do skopiowania doświadczenia na własny użytek](#)



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Panel użytkownika w Metaverse Studio na komputerze:

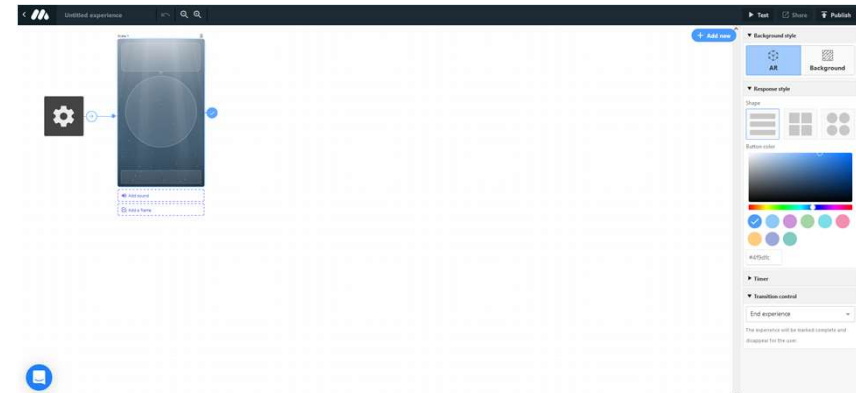
- Tutorials – tu dostępny kanał na YouTube, gdzie dostępne są filmiki instruktażowe w j. angielskim
- Learn – tu dostępne są instrukcje w j. angielskim tłumaczące wszystkie funkcjonalności platformy
- Blog – tu dostępne są artykuły o tym, jak platforma jest wykorzystywana (też w j. angielskim)
- Po lewej wyszukiwarka doświadczeń po ich nazwie, oraz zakładki „My Walls” oraz „My Polls” – tu możemy sprawdzać wyniki przeprowadzanych przez nas ankiet oraz oglądać ścianki wypełniane przez naszych użytkowników
- W zakładce „My experiences” przewijając nieco niżej znajdziemy stworzone przez siebie doświadczenia
- Aby utworzyć nowe doświadczenie klikamy guzik „Create Experience”



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Panel użytkownika w Metaverse Studio na komputerze:

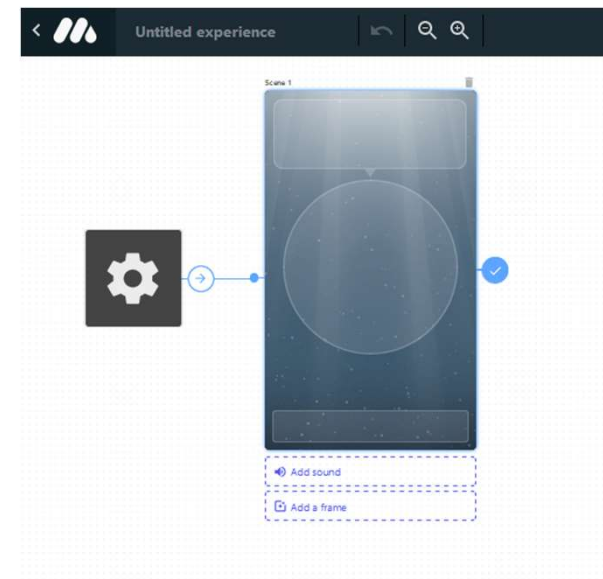
- Po kliknięciu „Create Experience” otworzy się panel roboczy naszej aplikacji, gdzie automatycznie utworzona zostanie pierwsza podstawowa scena Twojej aplikacji



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Podstawowa scena (czyli to co widzi użytkownik) składa się z:

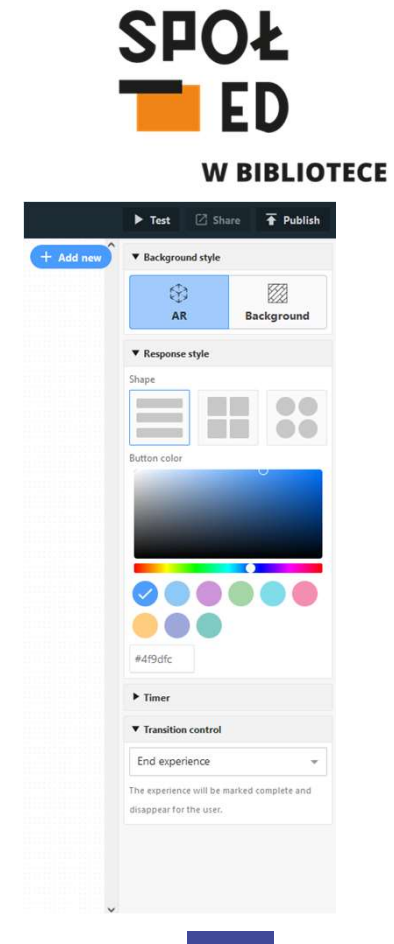
- Chmurki dialogowej, do której po kliknięciu w nią możemy wpisywać tekst, który będzie się stopniowo wyświetlał – jak w grach komputerowych
- Kółka – po kliknięciu w nie możemy wybrać grafikę, która będzie się wyświetlać w scenie (możemy korzystać z dostępnych na platformie grafik, gifów i modeli 3D, możemy też dodawać własne grafiki 2D)
- Przezroczystego prostokąta – klikając w niego dodajemy kolejne interaktywne guziki, które będzie mógł klikać nasz użytkownik



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Opcje podstawowej sceny:

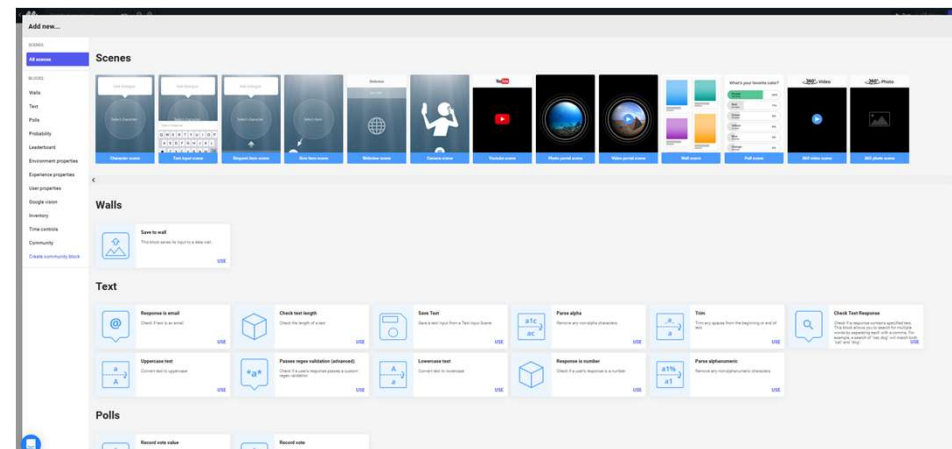
- klikając opcje „AR” decydujemy, że nasza grafika ze sceny będzie się wyświetlać w trybie AR (czyli na podglądzie z kamery), wybierając opcje „Background” nasza grafika wyświetlać się będzie na wybranym przez nas tle (po kliknięciu tej opcji pod naszą sceną pojawi się guzik „Change Background” – klikając w niego przejdziemy do menu gdzie możemy wgrać lub wybrać z dostępnych grafik wygląd tła naszej sceny)
- w zakładce „Response style” wybieramy sposób układu dodawanych przez nas guzików, poniżej 3 ikonki symbolizujących możliwe układy, możemy wybrać kolor guzików
- zakładka „Timer” (i wciśnięty jej przełącznik) umożliwia przeniesienie użytkownika do następnej sceny po określonym przez nas czasie odliczanym na ekranie („Delay”) lub o konkretnej godzinie („At timestamp”)



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Dodawanie nowej sceny:

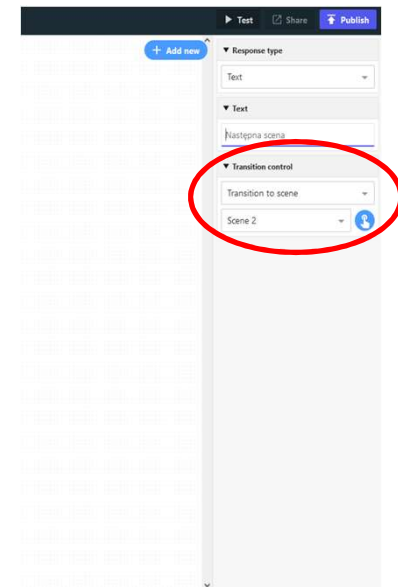
- nową scenę lub blok dodajemy poprzez kliknięcie guzika „+Add new”, wówczas pojawia nam się przewijalna lista elementów, które możemy dodać do naszej aplikacji
- oprócz scen (pierwszy rząd elementów), dodać możemy również **bloki** (są to elementy, których nie widzą użytkownicy, ale które wykonują jakieś określone przeliczenia lub działania z informacjami pozyskanymi od użytkowników np. sprawdzają ich odpowiedź, umieszczają zdjęcia na tablicach, zliczają głosy w ankietach)
- aby wybrać dany element klikamy w niego, a on pojawi się w naszej przestrzeni roboczej aplikacji



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Przejście ze sceny do sceny:

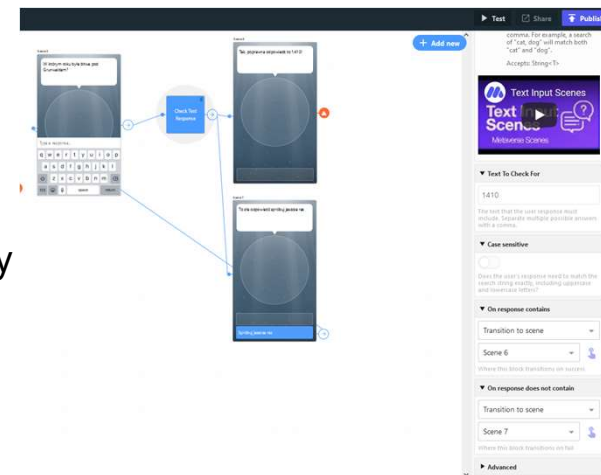
- oprócz wymienionego wcześniej przejścia ze sceny do następnej sceny po upływie określonego czasu, możemy przejść do następnej wybranej sceny po wciśnięciu danego guzika
- klikając w utworzony guzik na scenie 1. w panelu po prawej stronie w zakładce „Transition control” w rozwijalnej liście wybieramy „Transition to scene” i następnie wybieramy z rozwijanej listy nazwę sceny, do której chcemy, żeby nasz użytkownik przeszedł po wciśnięciu guzika lub klikamy ikonkę wskazującego palca i następnie klikamy w wybraną scenę
- w ten sposób można przygotować mini – quiz – łącząc guziki z dobrą odpowiedzią ze sceną gratulacji, a guzki złych odpowiedzi ze sceną z guzikiem powrotu do pytania



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

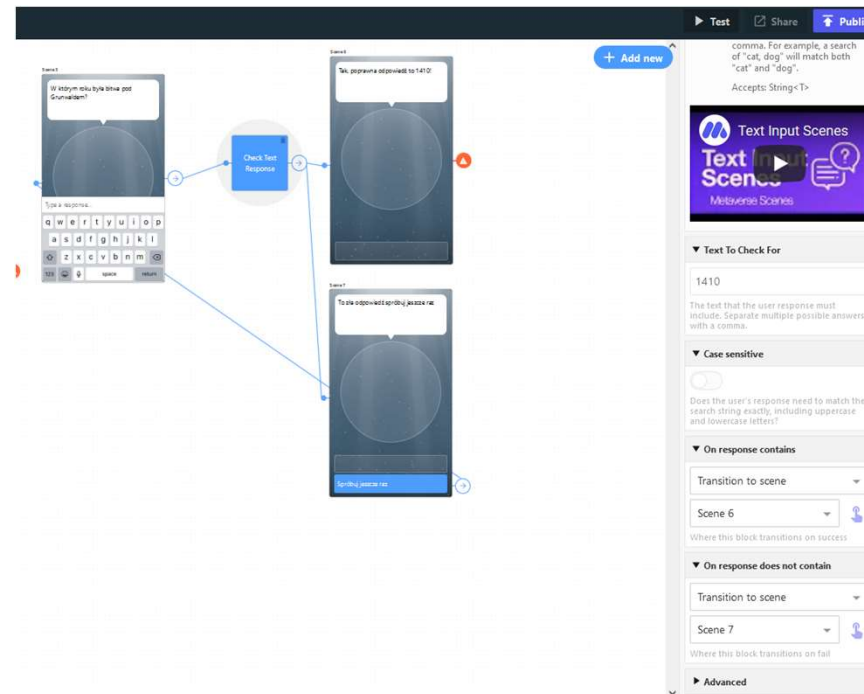
Tworzenie pytania otwartego:

- dodajemy scenę „Text input scene” (Scena z klawiaturą)
- Dodajemy w chmurce pytanie
- Klikając na klawiaturę wybieramy w zakładce „Transition control” z rozwijanej listy „Transition to block” -> w rozwijanej liście poniżej wybieramy „New block”->przechodzimy do menu dodawania nowych elementów, w panelu po lewej stronie wybieramy „Texts” ->wybieramy blok „Check Text Response”
- w panelu roboczym aplikacji pojawił się nam blok, po kliknięciu w niego po prawej stronie mamy jego opcje – w polu „Text To Check For” wpisujemy poprawną odpowiedź, której oczekujemy od naszych użytkowników
- w zakładce „On response contains” wskazujemy scenę, do której użytkownik zostanie przeniesiony, gdy poda poprawną odpowiedź
- w zakładce „On response does not contain” wskazujemy scenę, do której użytkownik zostanie przeniesiony, gdy poda złą odpowiedź



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Dodawanie
pytania
otwartego



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

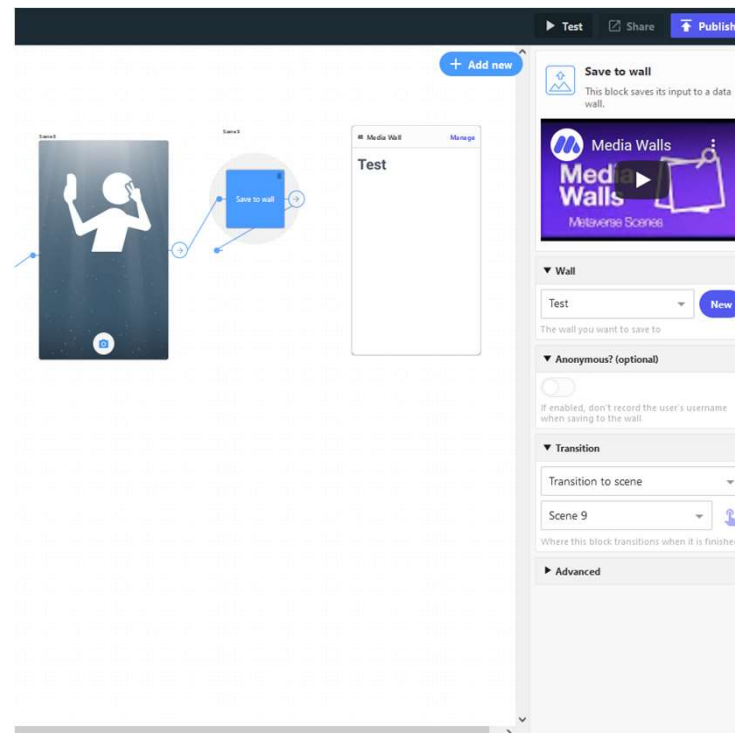
Dodawanie ścianki do „selfie”:

- dodajemy scenę „Camera Scene” -> w opcjach sceny wybierze „Front-facing camera”-jeżeli zadaniem użytkowników będzie wykonanie selfie, możesz też wskazać „Rear-facing camera” jeżeli użytkownicy będą mieli za zadanie zrobić zdjęcie np. czegoś w muzeum/miejsca/obiektu w mieście ->wybierz opcję „Photo only” jeżeli mają być to zdjęcia, dostępna jest też opcja dodawania do ścianki filmów
- dodaj scenę „Wall scene” – to tu będą wyświetlane zdjęcia/filmy wykonane przez użytkowników, w opcjach ściany w zakładce „Wall” klikamy guzik „New” – dodajemy nazwę ściany (będzie widoczna też dla użytkowników, tak samo jak i opis)
- Dodajemy blok „Save to wall” z zakładki „Walls”, w jego opcjach w zakładce „Wall” wybieramy stworzoną przez nas ścianę oraz w zakładce „Transition” wybieramy scenę naszej ścianki
- Należy pamiętać o dodaniu połączenia między „Camera Scene” a blokiem „Save to wall”



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Dodawanie ściany „selfie”



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

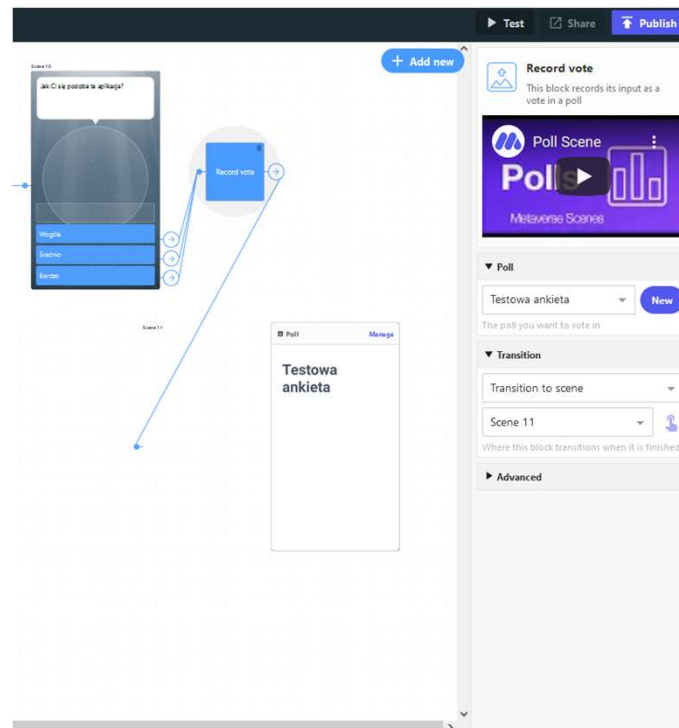
Dodawanie ankiety:

- dodajemy scenę z pytaniem oraz guzikami odpowiedzi naszej ankiety
- analogicznie jak w przypadku ścianki „selfie” dodajemy scenę „Poll scene”, tworzymy nową ankietę w opcjach tej sceny (guzik „New” w zakładce „Poll”, dodajemy jej nazwę i opis, zapisujemy)
- dodajemy blok „Record vote” (zakładce „Polls” menu dodawania nowych elementów)
- we wszystkich guzikach odpowiedzi naszej ankiety zaznaczamy przejście do bloku „Record vote”
- w opcjach bloku „Record vote” wybieramy naszą ankietę w zakładce „Poll” oraz zaznaczamy przejście do sceny naszej ankiety

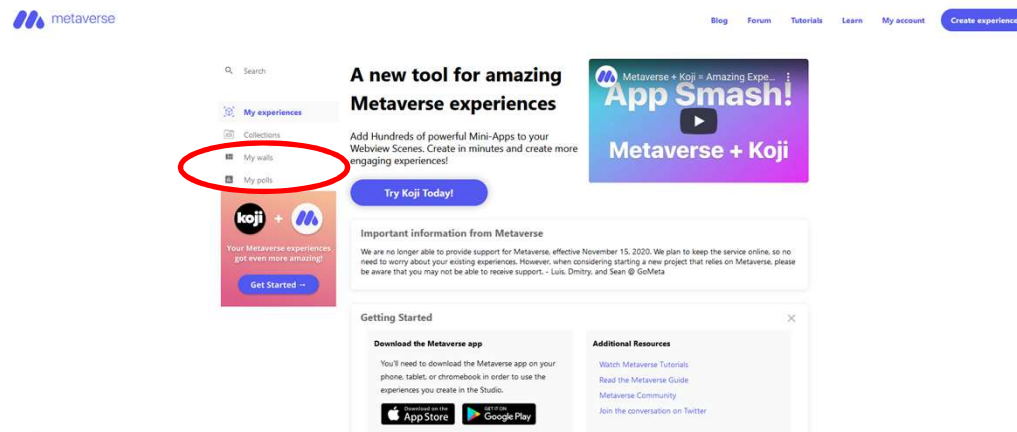


Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Dodawanie
ankiety



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości



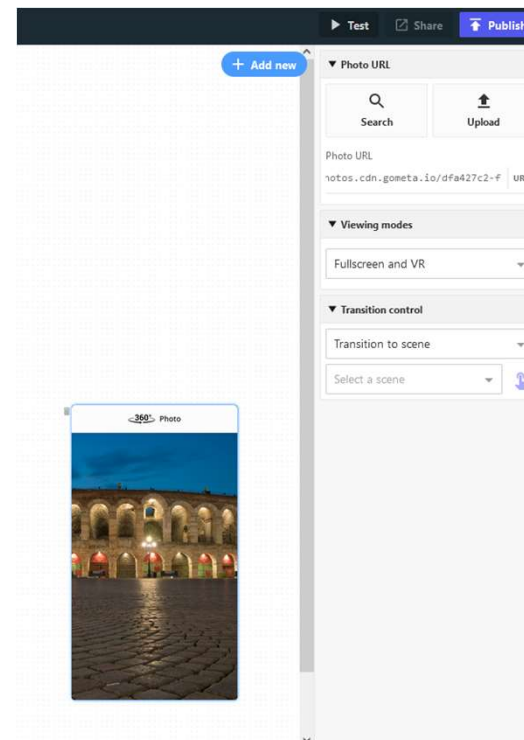
Wyniki ankiety oraz zdjęcia stworzone na ścianie możemy zobaczyć w panelu naszego konta w zakładkach odpowiednio „My polls” oraz „My walls”



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Dodawanie panoramy 360:

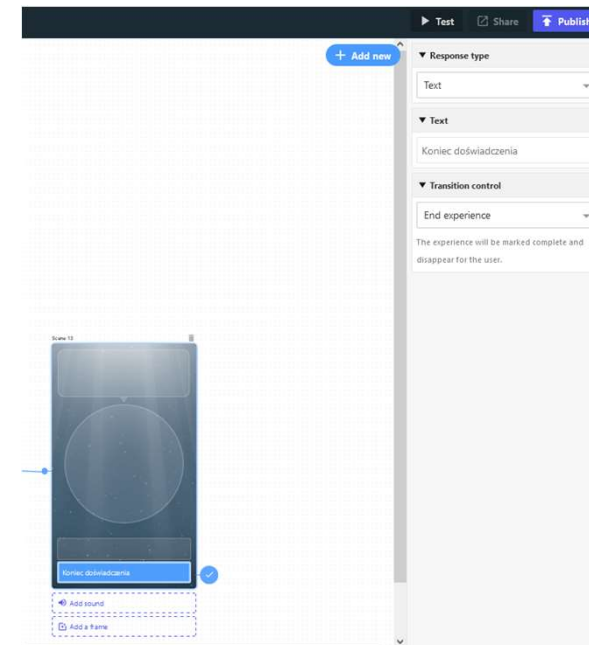
- dodajemy scenę „360 photo scene”
- dodajemy wybrany plik lub adres strony internetowej z wybranym przez nas zdjęciem 360 (darmowe panoramy 360 do pobrania dostępne m.in. na platformie „Unsplash” – należy pamiętać o zachowaniu warunków licencji używanych zdjęć)
- W zakładce „Viewing modes” decydujemy, czy chcemy by panoramę można było wyświetlać także w goglach VR (cardboard – najprostsze kartonowe)
- Wybieramy do jakiej sceny przejdziemy następnie



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Wstawianie sceny kończącej doświadczenie:

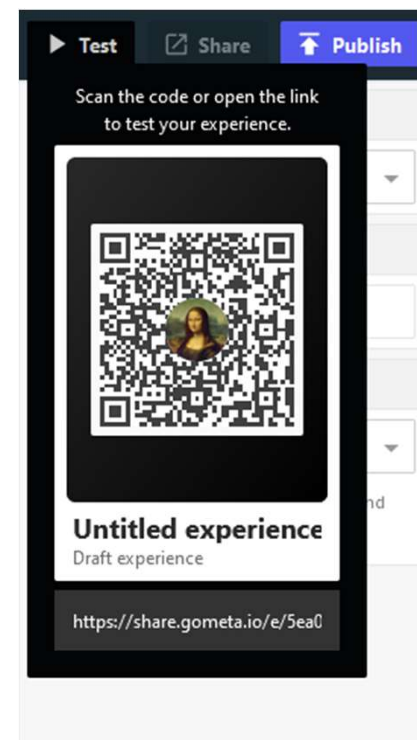
- dodajemy wybraną scenę
- dodajemy guzik, który będzie kończył nasze doświadczenie
- klikamy w guzik i w rozwijanej liście zakładki „Transition control” wybieramy opcję „End experience”



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Testowanie naszego doświadczenia:

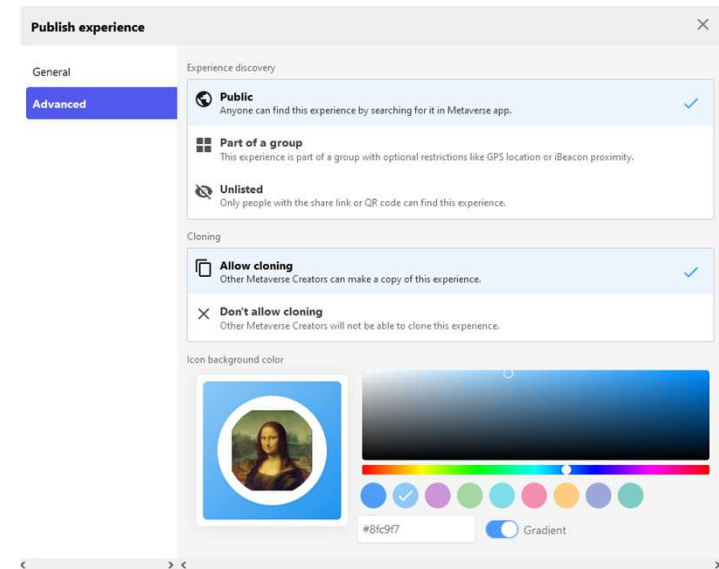
- w prawym górnym rogu panelu roboczego naszego doświadczenia znajdziemy guzik „Test” – po którego kliknięciu wyświetli się nam kod QR – skanując go aplikacją mobilną możemy przetestować nasze doświadczenie przed publikacją



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Publikacja naszego doświadczenia:

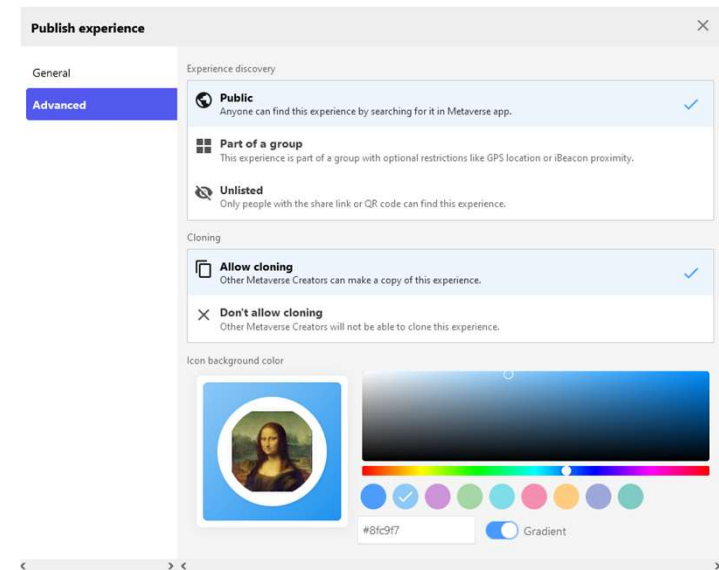
- w prawym górnym rogu panelu roboczego naszego doświadczenia znajdziemy guzik „Publish” – po którego kliknięciu będziemy mogli nadać tytuł naszemu doświadczeniu widoczny dla naszych użytkowników oraz dodać jego opis (zakładka „General”)
- W zakładce „Advanced” decydujemy w jaki sposób nasze doświadczenie będą mogli znaleźć nasi użytkownicy oraz czy inni użytkownicy Metaverse Studio będą mogli kopiować nasze doświadczenie i budować na nim swoje własne (opcja „Allow cloning”)
- Tutaj możemy również zmienić kolor tła miniatury naszego doświadczenia (miniaturka tworzona jest automatycznie na podstawie grafiki pierwszej sceny naszego doświadczenia)



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Publikacja naszego doświadczenia:

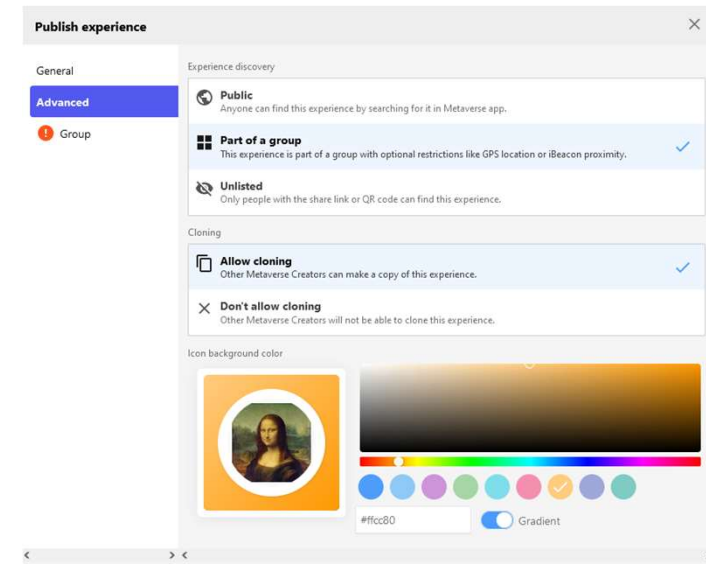
- **opcja „Public” udostępnienia doświadczenia** – każdy użytkownik posiadający aplikację mobilną będzie mógł znaleźć nasze doświadczenie wpisując jego nazwę w wyszukiwarce aplikacji
- **opcja „Unlisted” udostępnienia doświadczenia** – tylko użytkownicy posiadający link do naszego doświadczenia lub po zeskanowaniu kodu QR do naszego doświadczenia, będą mogli je wyświetlić – kod QR będzie dostępny do pobrania w następnym kroku
- **opcja „Part of a group” udostępnienia doświadczenia** – opcja ta pozwala na tworzenie grup doświadczeń – wybór tej opcji jest konieczny jeżeli chcemy, aby nasze doświadczenie było dostępne po dotarciu użytkownika do określonej przez nas współrzędnej geograficznej



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Publikacja naszego doświadczenia:

- **opcja „Public” udostępnienia doświadczenia** – każdy użytkownik posiadający aplikację mobilną będzie mógł znaleźć nasze doświadczenie wpisując jego nazwę w wyszukiwarce aplikacji
- **opcja „Unlisted” udostępnienia doświadczenia** – tylko użytkownicy posiadający link do naszego doświadczenia lub po zeskanowaniu kodu QR do naszego doświadczenia, będą mogli je wyświetlić – kod QR będzie dostępny do pobrania w następnym kroku
- **opcja „Part of a group” udostępnienia doświadczenia** – opcja ta pozwala na tworzenie grup doświadczeń – wybór tej opcji jest konieczny jeżeli chcemy, aby nasze doświadczenie było dostępne po dotarciu użytkownika do określonej przez nas współrzędnej geograficznej



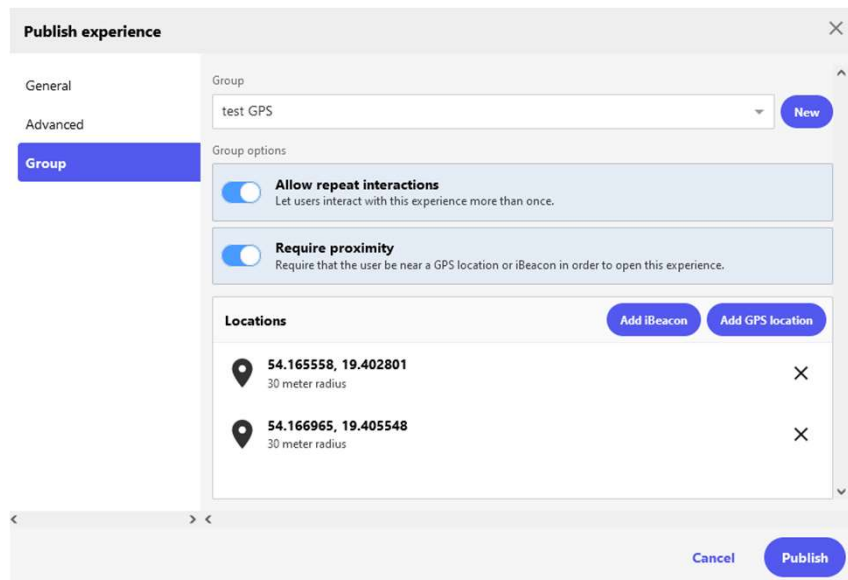
Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Udostępniane doświadczenia w wybranej lokalizacji GPS:

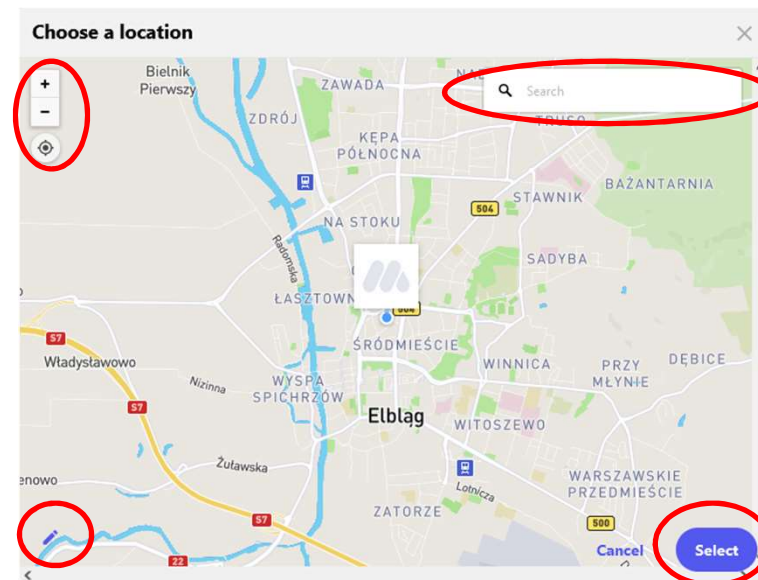
- po wybraniu udostępniania aplikacji jako części grupy, po jawi nam się dodatkowa zakładka „Group”
- W zakładce group tworzymy grupę aplikacji (która będzie zbierać doświadczenia z paru miejsc/lokalizacji GPS)
- W opcjach grupy włączamy przełącznik „Require proximity” i klikamy guzik „Add GPS location” – na mapce, która się pojawi wskazujemy wybraną lokalizację GPS (możemy wpisać adres w okienku wyszukiwania w prawym górnym rogu, lub podać konkretne współrzędne klikając ikonkę ołówka w lewym dolnym rogu) mapkę możemy dodatkowo przesuwając lewym guzikiem myszy, tak żeby doprecyzować lokalizację naszego punktu, w lewym górnym rogu za pomocą plusa i minusa możemy również mapkę powiększać i pomniejszać, **po wyborze lokalizacji klikamy guzik „Select”**
- użytkownik będzie musiał znaleźć się w odległości 30 metrów od wskazanego przez nas punktu, aby zostało udostępnione dla niego nasze doświadczenie



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości



Ustawienia grupy przy udostępnianiu doświadczenia w lokalizacji GPS



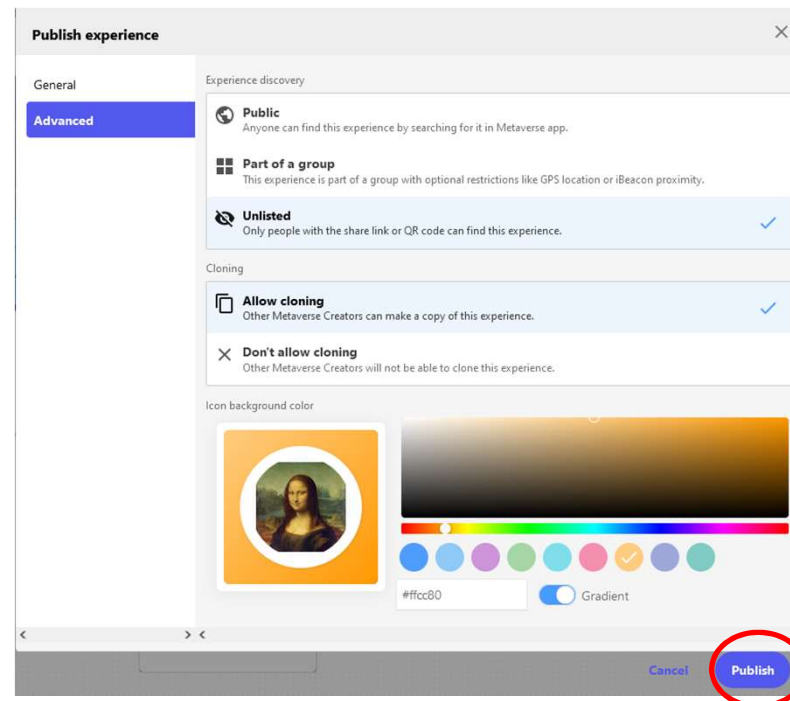
Wyznaczanie punktu GPS



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Publikacja doświadczenia:

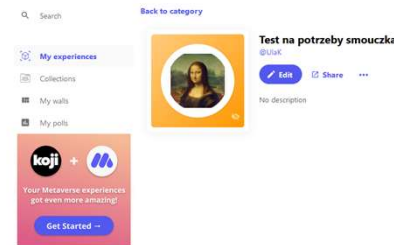
- Po ustawieniu wszystkich opcji naszego doświadczenia klikamy guzik „Publish”



Doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości

Publikacja doświadczenia:

- utworzone doświadczenie będziemy mogli znaleźć w zakładce „My experiences” w panelu naszego konta
- Klikając w wyświetlany obok kod QR prawym guzikiem możemy zapisać go jako obraz, wydrukować i udostępnić dla naszych użytkowników
- klikając w ikonkę 3 kropek, możemy klonować udostępnione doświadczenia lub usunąć nasze
- klikając guzik „Edit” możemy poprawiać nasze doświadczenie (warto wówczas sprawdzić czy nasz kod QR wcześniej wygenerowany przenosi nas do już poprawionego doświadczenia)



Blog Forum Tutorials Learn My account [Create experience](#)



Dziękuję za uwagę!

autorka: Urszula Kondraciuk, CC BY-SA 4.0
e-mail: urszula.kondraciuk@swiatowid.elblag.pl



**Fundusze
Europejskie**
Polska Cyfrowa



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



- Logo projektu „Spółdzielnia Otwartej Edukacji w bibliotece”, logo Fundacji Centrum Cyfrowe, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Unii Europejskiej i Rzeczypospolitej Polskiej – źródło: Fundacja Centrum Cyfrowe
- Zdjęcia z Wikimedia Commons: [„Mona Lisa”](#), [Fotografia Koloseum by Alessandro Carrarini on Unsplash](#)
- Rysunki, autor: rzeczyobrazkowe, źródło: Fundacja Centrum Cyfrowe