

Sistema Portale d'Ateneo

MANUALE DI UTILIZZO **DEGLI SPAZI E DEI SERVIZI** A DISPOSIZIONE DELLE FACOLTÀ **SULLE ISOLE UNITO IN AMBIENTE SECOND LIFE**

A cura del Sistema Portale di Ateneo



Sistema Portale d'Ateneo

INDICE

IN	TRO	DUZIONE	3
	SCOPC)	3
	Lista	DI DISTRIBUZIONE	3
1.	СН	E COS'È SECOND LIFE	3
2.	SE	COND LIFE PER L'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO	3
3.	LIN	NEE DI INDIRIZZO GENERALE	
4.	LE	ISOLE DI UNITO	4
	4.1	UNITO	4
	4.2	UNITOLAB	5
	4.3	UNITOSQUARE	5
	4.4	UNITO INTERNATIONAL	5
5	CO	8λ SI È CIÀ FATTO	5
5.	co		······································
6.	I SI	ERVIZI E GLI SPAZI A DISPOSIZIONE DELLE FACOLTÀ	6
	6.1	AVATAR ISTITUZIONALI	6
	6.2	LE AULE MAGNA SU UNITO SQUARE	
	6.3	IL MEETING CENTER SU UNITO INTERNATIONAL	9
	6.4	VIDEO	
	6.5	STREAMING ON DEMAND	
	6.6	STREAMING LIVE	
	0.0.	<i>I</i> Materiale necessario	
	0.0.	2 Esemplo al streaming con telecamera tipo mini av	
	0.0. 6.6	5 Software at encouing	
	6.6	 Instantazione e conjigurazione wirecusi	
	6.6	6 Verifiche ed impostazioni in ambiente Second Life	
	6.7	COLLEGAMENTI PER SCHERMO LATERALE: LOCANDINE O SLIDE	
7.	SPI	ECIALE SECOND LIFE SUL PORTALE DI ATENEO	
8.	AC	CESSO A SECOND LIFE	
0.			
9.	CO	NDIZIONI DI UTILIZZO	
10	. т	N SINTESI	
	-		



Sistema Portale d'Ateneo

INTRODUZIONE

Scopo

Il presente documento si propone l'obiettivo essenziale di spiegare e agevolare l'uso degli spazi e dei servizi a disposizione delle Facoltà sulle isole Unito (cioè dell'Università degli Studi di Torino) in ambiente Second Life.

Lista di distribuzione

Il contenuto del presente documento si rivolge esclusivamente alle Facoltà dell'Università degli Studi di Torino.

Si precisa che le informazioni contenute in questo documento sono ad uso esclusivamente interno e sono, quindi, da ritenersi riservate. Pertanto, una loro diversa diffusione richiede necessariamente l'autorizzazione esplicita del Responsabile del Sistema Portale di Ateneo.

1. CHE COS'È SECOND LIFE

Second Life è un mondo tridimensionale interamente costruito e gestito dai suoi residenti (attualmente, più di 9 milioni, sparsi in tutto il mondo). Creato nel 2003 dalla società americana Linden Lab, il sistema permette a residenti e visitatori di interagire tra loro (con scambi simili a quelli della vita reale) attraverso la mediazione degli avatar.

2. SECOND LIFE PER L'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

Per l'Università degli Studi di Torino, l'ambiente Second Life è uno strumento che si aggiunge a quanto già disponibile a studenti ed al personale dell'Ateneo per favorire interazione, integrazione, comunicazione e collaborazione fra studenti, docenti, ricercatori, personale tecnico amministrativo, con la specificità propria di un sistema che fa della tridimensionalità, della personalizzazione degli avatar, della "percezione della fisicità", uno strumento innovativo, soprattutto nella logica di interazione. Lo spazio di Unito su Second Life ha, infatti, lo scopo di favorire fenomeni di relazione e di aggregazione, la fruizione di servizi nei contesti tradizionali ed in quelli innovativi, in un rapporto non alternativo ma di complementarietà: le isole di Unito sono quindi un ulteriore canale per veicolare flussi informativi dell'Ateneo. Il target degli utenti dei servizi nel contesto universitario, la vocazione all'apertura e all'innovazione dell'Ateneo, il tradizionale spirito di collaborazione che accomuna studenti e ricercatori costituiscono presupposto di interesse per sperimentarne l'uso.

3. LINEE DI INDIRIZZO GENERALE

In linea generale non sono previsti spazi per intere unità organizzative allo scopo di favorire aggregazioni verso lo sviluppo di servizi ad utilità generale ma singoli avatar potranno ovviamente seguire/sviluppare anche progetti di specifico interesse. Si precisa che in molti casi gli avatar non necessitano di uno spazio fisico per costruire-edificare; lo spazio risulta utile quando si rileva la necessità tecnica di permanenza degli oggetti anche ad avatar disconnessi.



Sistema Portale d'Ateneo

E' importante inoltre evidenziare che alcuni dei progetti su Second Life prescindono da sontuose edificazioni, ma hanno nell'originalità delle iniziative di relazione, il punto di forza e di interesse. Un'isola molto edificata ma senza "vita", anche se virtuale, e' realmente e virtualmente triste. Lo spazio di Unito ha lo scopo di favorire fenomeni di relazione e la fruizione di servizi nei contesti tradizionali ed in quelli innovativi, in un rapporto non alternativo ma di complementarietà.

Il gioco e l'innovazione nei nuovi servizi per gli studenti e per il personale di Unito.it

4. LE ISOLE DI UNITO

L'Università ha attualmente quattro isole nell'ambiente Second Life: tre di queste (Unito, Unitolab, Unitosquare) sono "virtualmente" vicine e collegate, l'ultima (Unito International) non si trova vicino alle altre e svolge la funzione di collegamento internazionale con il resto del mondo di Second Life.





4.1 Unito

Coordinate: Unito 126, 108, 24 (PG)

La principale isola di Unito, che riveste maggiore finalità di rappresentanza, sulla quale è stato costruito il palazzo del Rettorato rivisitato in chiave moderna, con spazi per conversazione e per riunioni (quattro salette- riunioni, due al piano terra e due al primo) e un'area espositiva al secondo ed ultimo piano. L'isola ha inoltre due aule magna, una rossa ed una gialla. Entrambe sono a disposizione di tutta l'Università per eventi, conferenze e presentazioni. Al centro dell'isola, è



Sistema Portale d'Ateneo

possibile soffermarsi e sedersi nei chioschi (attrezzati con ombrelloni e sedie rosso, blu, arancione, verde) presso i quali, in orari tipicamente da ufficio, è possibile chattare con avatar dell'Università o come semplice luogo di ritrovo per studenti/docenti.

4.2 UnitoLAB

Coordinate: Unito LAB 166,105, 23 (PG)

Un'intera isola laboratorio che sarà dedicata alla creatività degli studenti e più in generale di tutta la community di unito.it. Sull'isola è già visitabile l'edificio di Palazzo nuovo.

4.3 Unitosquare

Coordinate: Unito Square 74,125, 23 (PG)

Le 12 aule magna a disposizione delle singole Facoltà sono collocate su quest'isola. Al centro dell'isola è stato costruito un anfiteatro per ricordare le declamazioni degli antichi e per stimolare anche oggi su supporti virtuali questo tipo di comunicazione in un'ottica innovativa, l'isola infatti vuole mantenere la sua caratterizzazione di "isola delle piazze", per agevolare e favorire fenomeni di relazione e di aggregazione fra gli utenti.

4.4 Unito International

Coordinate:Unito International 125,125,23 (PG)

Uno spazio per iniziative di preponderante respiro internazionale e di supporto alle attività inerenti all'internazionalizzazione. Su questa isola è stato costruito il Meeting Center, con 4 aree per riunioni riservate con accesso mediante codice.

Le isole sono tuttora in costruzione ed alcune aree potrebbero risultare temporaneamente non accessibili a causa dei lavori.

5. COSA SI È GIÀ FATTO

Il 23 luglio 2007 l'Università di Torino è sbarcata su Second Life.

A questa data è stata aperta l'isola principale Unito e sono stati resi visitabili tutti i suoi spazi anche se in parte ancora in costruzione. È stata subito resa fruibile la zona centrale con i chioschi informativi e le due aule magna; il Palazzo del Rettorato è stato costruito e completato nei primi tre mesi (luglio-agosto) e fin dall'inizio era possibile visitarlo anche mediante il casco per avatar che era possibile trovare davanti al Rettorato. A circa metà ottobre sono state aperte anche le altre isole: alcune aree, inizialmente inaccessibili a causa dei lavori in corso, sono state gradualmente aperte ai visitatori.

Sulle isole di Unito sono disponibili i seguenti spazi:

• 2 aule magna e 4 salette riunioni nel Palazzo del Rettorato sull'isola Unito (a disposizione dell'intero Ateneo per eventi a tempo);

• 4 chioschi informativi e/o "sportelli informali"sull'Isola Unito, punti di incontro e di informazione;

• l'isola Unito Square, isola delle piazze con le 12 aule, a disposizione delle Facoltà che ne avranno la gestione (si veda sezione 6.2);

• l'isola Unito Lab, con spazi a disposizione degli studenti e della community di Unito per la realizzazione di "mini-progetti" dando la priorità a progetti di servizi, iniziative, incontri;



Sistema Portale d'Ateneo

• l'isola Unito International, per iniziative di respiro internazionale e meeting center; le sale riunione sono a disposizione delle facoltà previa prenotazione (si veda sezione 6.3).

In tutti gli spazi è possibile utilizzare collegamenti con sorgenti e flussi informativi di portali, siti e servizi streaming.

6. I SERVIZI E GLI SPAZI A DISPOSIZIONE DELLE FACOLTÀ

6.1 Avatar istituzionali

È stata realizzata una procedura di identificazione per gli avatar istituzionali abilitati ad operare sulle isole Unito. È quindi possibile usufruire di avatar identificati da un cognome comune e riconoscibile (Unito), riconoscibili e riconducibili in modo certo all'Ateneo, abilitati ad operare sulle isole Unito.

Per ognuna delle Facoltà è stato creato un avatar istituzionale con cognome Unito a disposizione del referente e delle Facoltà. L'elenco con i nomi degli avatar è riportato nella seguente tabella:

FACOLTA'	AVATAR
Agraria	Nome: ReferenteAgraria – Cognome: Unito
Economia	Nome: ReferenteEconomia – Cognome: Unito
Farmacia	Nome: ReferenteFarmacia – Cognome: Unito
Giurisprudenza	Nome: ReferenteGiurisprudenza – Cognome: Unito
Lettere e Filosofia	Nome: ReferenteLettere – Cognome: Unito
Lingue	Nome: ReferenteLingue – Cognome: Unito
Medicina e Chirurgia	Nome: ReferenteMedicina – Cognome: Unito
Medicina Veterinaria	Nome: ReferenteVeterinaria – Cognome: Unito
Psicologia	Nome: ReferentePsicologia – Cognome: Unito
Scienze della Formazione	Nome: ReferenteSciForm – Cognome: Unito
Scienze Matematiche Fisiche e Naturali	Nome: ReferenteMFN – Cognome: Unito
Scienze Politiche	Nome: ReferenteSciPol – Cognome: Unito

Ogni avatar ha una password con la quale può accedere all'ambiente ed una mail di riferimento. Queste credenziali, che permettono l'uso dell'avatar istituzionale in ambiente Second Life, verranno rilasciate contestualmente alla consegna del modulo di adesione del Rif incaricato per Second Life.

Istruzioni per modificare password e indirizzo mail:

- 1) collegarsi al sito ufficiale di Second Life all'indirizzo <u>http://secondlife.com/</u>
- 2) in alto a destra cliccare su <u>Resident Login</u> e compilare il form con nome: Referente... (per esempio ReferenteSciPol), cognome: Unito; password: ****** e cliccare su "submit", come indicato nell'immagine di seguito.



My Account: Log In						
idents! You are entering a residents-only area o gain entry.						
second Life Last Name:						
Forgot your password?						
Forgot your password?						

Questa pagina è utile anche nel caso si dimenticasse la password per entrare con l'avatar istituzionale.

3) Quando si è aperta la pagina, di fianco a destra, cliccare su "password", per cambiare la password e su "contact info" per cambiare l'indirizzo mail, come indicato nell'immagine di seguito.

Second Life Your Account: SaraDer	naria Unito - Microsoft Interne	et Explorer	
e Modifica Visualizza Preferiti Strumer	nti ?		4
Indietro 🔹 🕥 - 💌 🗟 🏠	🔎 Cerca 📌 Preferiti 🥝	🔗 · 🍓 🔳 🗧 🗾 🎎 🦓 🦳	
rizzo 🕘 https://secure-web1.secondlife.com,	/account/index.php		🔽 🄁 Vai 🛛 Collegamenti 🎽 🍖
	Your World.	Your Imagination.	Welcome, SaraDemaria Unito! <u>My Account</u> <u>Log out</u> - Resident Links - V
WHAT IS SECOND LIFE? SHOWCA	SE COMMUNITY BLOG SUPPO	Search Second Life	
COMMUNITY Search	Your Account: Sa	raDemaria Unito	Your Account
Forums Events Volunteer	Account Summary		Account • Account History • Account Summary • Contact Info
CONNECTIONS Resident Resources	Your current plan:	Basic Membership Upgrade to Premium today!	Contact and Password Transactions fustory Value Added Tax (VAT) Exter VAT Depictration Number
Music	Your billing rate:	FREE	· Enter VAT Registration Number
Eachion	Your current status:	Active	Membership
Pasident Sites	Next Bill Date:	-	Cancel Account Update Payment Method
Newcletter	Credit card type:		 Upgrade/Downgrade Account
Mailing Lists	Linden Dollar Summary		Linden Dollar • Linden Dollar Exchange Settings
Classified	Linden Dollar balance:	L\$28	Increase Your Credit
Land Information	US Dollar balance:	US\$0.00	Einden Dollar Exchange Process Credit
Land Pricing & Use Fees Land Auctions	Land Holdings		Process Credit History Land
• Land Store Linden Dollar Exchange	Allowed holdings:	0 square meters <u>Upgrade to Premium to get land!</u>	Group Land Land Use Fees My Land Desure the line also
• Buy L\$	Current holdings:	0 square meters	Region Down report
• Sell L\$	Available for purchase:	0 square meters	
• Market Data	Peak square meter usage:	0 square meters	
 Transaction History 	Total monthly cost:	US\$0.00*	Land Auctions
http://secure-web1.secondlife.com/			🔒 🥥 Internet

4) Completare i campi (come indicato nell'immagine di seguito) e salvare le modifiche cliccando su "Save Changes":

	GLI STUDI DI TORIN a Portale d'Ateneo
Account Password	
NOTE: Passwords must be 6-16 characters in length and may not contain spaces.	Email Settings If you want to change the e-mail settings associated with your Second
Enter your Current Password:	Life customer account, you may do so below. Be sure to click the Sav Changes button when you are done.
Choose a New Password:	Email Address:
Password strength:	Current Password:

5) Verificare la buona riuscita dell'operazione, provando ad entrare in Second Life con la nuova password.

🗹 I would like to receive offline IMs via Email

Save Changes

6.2 Le Aule Magna su Unito Square

Save Changes

Confirm your New Password:

Sull'isola Unitosquare si trovano le 12 aule magna, a disposizione delle singole Facoltà che avranno la possibilità di gestirle autonomamente.





Ogni aula magna, pur avendo la stessa struttura è riconoscibile attraverso una diversa colorazione (sono stati usati i colori ufficiali dell'Ateneo) e un pannello rotante particolarmente visibile dal cielo sulla quale è indicato il nome della Facoltà e il colore di riferimento.

Per un migliore orientamento, all'ingresso dell'isola è presente una mappa che illustra la collocazione delle aule e davanti ad ogni aula è posizionato un ulteriore cartello che riporta il nome della Facoltà. Tutte le aree dove si trovano le aule sono state parcellizzate in modo da consentire lo svolgimento di eventi al loro interno senza interferenza con ciò che avviene all'esterno. Ricordiamo che le aule sono aperte al pubblico e che pertanto è possibile che ci siano intrusioni da parte di avatar durante gli eventi; a questo proposito si ricorda il Regolamento sulle Isole Unito al quale si può fare riferimento e che è consultabile sullo Speciale Second Life sul Portale di Ateneo (si veda sezione 7). È gradita una mail di segnalazione all'indirizzo <u>portale-supporto@unito.it</u> in caso di scorrettezze o violazioni del regolamento vigente.



Sistema Portale d'Ateneo

In ogni aula è presente un tavolo per i relatori con due postazioni e una platea con 28 poltrone a disposizione degli avatar. Sono disponibili anche uno schermo grande, dietro al tavolo dei relatori dove è possibile far vedere video in formato "QuickTime" e proiettare i flussi di streaming (per i dettagli andare alla sezione 6.4 e 6.6) ed un secondo schermo, di fianco al tavolo dei relatori, dove proiettare o inserire immagini e locandine di presentazione degli eventi (per i dettagli andare alla sezione 6.7).

Le Facoltà ed i rispettivi referenti avranno piena autonomia nella gestione delle aule e potranno organizzare eventi, conferenze, lezioni nella propria Aula Magna. È necessario tuttavia comunicare tutti gli eventi-iniziative, anche quelli svolti autonomamente dalle Facoltà, scrivendo a <u>redazioneweb@unito.it</u> al fine di mantenere aggiornata l'Agenda Eventi sullo Speciale Second Life di unito.it. (vedi le condizioni di utilizzo sezione 9).

6.3 II Meeting Center su Unito International

Tutte le Facoltà hanno a disposizione anche le sale riunioni con accesso riservato mediante codice, sull'isola Unito International. Sono a disposizione 4 edifici identici chiamati: Area Meeting Leonardo, Area Meeting Raffaello, Area Meeting Michelangelo, Area Meeting Donatello. Tutte le aree dove si trovano gli edifici sono state parcellizzate in modo da consentire lo svolgimento di riunioni al loro interno senza interferenza con ciò che avviene all'esterno. In ognuno di questi edifici sono presenti 2 sale riunioni, una più piccola al piano terreno (6 posti) ed una più grande al piano superiore (18 posti) utilizzabili alternativamente. All'ingresso di ogni area meeting è predisposto un cartello con il nome dell'edificio e un link per visualizzare l'agenda delle prenotazioni delle sale riunioni. Per prenotare le sale riunioni è quindi necessario vedere l'agenda prenotazioni e in seguito inviare una mail di richiesta a portale-supporto@unito.it indicando: la data della riunione e l'orario di svolgimento, la Facoltà, il Referente, l'oggetto della riunione (se si tratta di una riunione riservata è possibile richiedere di non inserire l'oggetto della riunione nell'agenda delle prenotazioni visibile a tutti gli utenti). All'ingresso di ogni area meeting è presente una porta con codice riservato per l'accesso alle sale riunioni. In via transitoria, tale codice è fornito dal personale del Portale che si occupa di Second Life al referente ogni volta che viene richiesta un'area meeting mediante la prenotazione.





Sistema Portale d'Ateneo

6.4 Video

Tutti gli utenti di Second Life, per la visualizzazione degli eventi in streaming e dei filmati in Second Life, devono installare sul proprio computer QuickTime, per ulteriori informazioni sulla visualizzazione dei filmati è possibile consultare il sito ufficiale <u>www.secondlife.com</u>.

6.5 Streaming on demand

È possibile inserire video (in formato quick-time) sullo schermo grande che è presente in ogni aula magna. Per le modalità operative di inserimento del video, in questa prima fase è necessario comunicare (scrivendo a <u>portale-supporto@unito.it</u>) che si intende mandare un video e successivamente di farcelo pervenire direttamente presso gli uffici del Portale in via verdi 8 (Palazzo del Rettorato - 4° piano). Nella fase successiva questa operazione sarà gestibile autonomamente dalle singole Facoltà.

6.6 Streaming live

È possibile mandare in diretta streaming un evento reale sullo schermo dell'aula magna della propria Facoltà. Di seguito sono riportate in breve le istruzioni per trasmettere eventi in streaming sullo schermo grande delle Aule Magna a disposizione delle Facoltà.

6.6.1 Materiale necessario

- Sorgente video e audio proveniente da telecamera (oppure mixer video e mixer audio ecc).
- Computer n. 1 con porte firewire e/o usb connesso in rete ateneo e con software di encoding per streaming formato Quick Time e configurato sul canale corretto.
- n. 1 cavo firewire, n. 1 cavo di rete
- Computer n. 2 connesso in rete con client Second Life aggiornato ed installato (per sapere come scaricarlo si veda la sezione 8) e QuickTime player.

6.6.2 Esempio di streaming con telecamera tipo "mini dv"



È necessario collegare la telecamera alla rete elettrica ed inserire una cassetta mini dv; posizionarsi in modalità registrazione. Attenzione, se la telecamera è fissata ad un cavalletto e rimane fissa durante tutta la trasmissione in streaming, verificare che non vada in "stand bye". Per evitare questo problema è necessario provare le altre modalità di registrazione della telecamera.

Collegare il cavo firewire dalla telecamera al computer n. 1. Far partire il programma di encoding Quick Time. In breve la configurazione del flusso di streaming richiede questi parametri:

server name: stream2.top-ix.org

publish point: am_nome_facoltà.sdp (per esempio: "am_agraria.sdp")

username: broadcast

password: streaming

usare un flusso da 320x240 con audio codificato come mpeg4



Sistema Portale d'Ateneo

Per verificare il funzionamento dello streaming è necessario:

- aprire un client QuickTime e connettersi all'url (cliccare File e Apri URL): rtsp://stream2.topix.org/am_nome_facoltà.sdp (per esempio rtsp://stream2.top-ix.org/am_agraria.sdp) e vederne il funzionamento.

- aprire il client Second Life sul computer n. 2, recarsi nella propria Aula Magna e verificare, cliccando sul pulsante "play" nella consolle multimediale, se il flusso di streaming è visibile.

Attenzione: i tempi di latenza sono di circa 16 secondi. Quindi il ritardo tra live e stream live su second life è di 16 secondi. Questo ritardo è da tenere in considerazione nel caso di interazione con persone che parlano da Second Life con la modalità "voice".

Per le **specifiche dettagliate relative al software di encoding** (sezione 6.6.3), alla sua configurazione (6.6.4) e alla trasmissione di eventi in streaming (6.6.5) si vedano le sezioni seguenti che spiegano precisamente il passaggi da seguire la prima volta che si vuole mandare un segnale streaming su Second Life.

6.6.3 Software di encoding

Per creare un flusso di streaming utile in Second Life è necessario possedere un software che trasformi il segnale audio e video proveniente dalla telecamera in flusso in formato QuickTime e che tale flusso venga inviato ad un server di streaming. Tale software in ambiente pc si chiama **Wirecast** ed è contenuto nel cd consegnato contestualmente a questo documento e comunque scaricabile dal sito <u>www.varasoftware.com</u> (mentre per piattaforma mac è gratuito e si chiama **QuickTime Broadcaster**).

6.6.4 Installazione e configurazione Wirecast

Loggarsi con privilegi da amministratore sul pc n. 1. ed eseguire il file Wirecast_3_0_3.exe cliccando due volte (scaricare il software dal sito: http://www.varasoftware.com/products/wirecast/download. html).

Alla prima schermata di benvenuto, cliccare sul pulsante "next".



Accettare le condizioni presenti nella licenza e cliccare su "next".





Sistema Portale d'Ateneo

Inserire le proprie informazioni personali, permettere che tutti possano eseguire l'applicazione e cliccare su "next".

18. Willecast - Instatistilierd Wilzard	
Customer Information Please enter your information.	👰 Wirecast 3
User Name:	
Sistema Portale di Ateneo	
Organization:	
Universita degli Studi di Torino	_
Install this application for: (a) Anyone who uses this computer (all users) (b) Only for me (.) InstallShield (Back)	Next > Cancel
🔀 Wirecast - InstallShield Wizard	X
ピ Wirecast - InstallShield Wizard Destination Folder Click Next to install to this folder.	Wirecast 3
Wirecast - InstallShield Wizard Destination Folder Click Next to install to this folder. Install Wirecast to: C:\Programm\Vara Software\Wirecast\	Wirecast 3
Wirecast - InstallShield Wizard Destination Folder Click Next to install to this folder. Install Wirecast to: C:\Programmi\Vara Software\Wirecast\	Wirecast 3
Wirecast - InstallShield Wizard Destination Folder Click Next to install to this folder. Image: Click Next to install Wirecast to: C:\Programm\Vara Software\Wirecast\	Wirecast 3
Wirecast - InstallShield Wizard Destination Folder Click Next to install to this folder. Install Wirecast to: C:\Programmi\Vara Software\Wirecast\	Wirecast 3
Wirecast - InstallShield Wizard Destination Folder Click Next to install to this folder. Image: Click Next to install Wirecast to: Click Performmil(Varial Software)(Wirecast)	Wirecast 3
Wirecast - InstallShield Wizard Destination Folder Click Next to install to this folder. Image: Software Wirecast to: C:\Programm\\Vara Software\\Virecast\	Wirecast 3
Iteration Folder Click Next to install to this folder. Install Wirecast to: Ci\Programm\Vara Software\Wirecast\	Wirecast 3

Scegliere la cartella di installazione del software e cliccare su "next".

Ultima schermata riepilogativa delle scelte fatte: per accettarle cliccare su "installa". Attendere qualche secondo per permettere al software di completare l'installazione.



Ad installazione avvenuta il wizard darà un messaggio di avvenuta installazione. Cliccare su "finish".

📴 Wirecast - InstallShield Wizard			
vara	InstallShield Wizard Completed		
	The InstallShield Wizard has successfully installed Wirecast. Click Finish to exit the wizard.		
	< Back Einish Cancel		



Sistema Portale d'Ateneo

È configurare necessario manualmente il programma wirecast: aprire il programma, cliccare sul menù a tendina "Broadcast" e scegliere la voce "broadcast setting" oppure (ctrl+Y). Scegliere nella Destination la voce Announce to Quick Time "Streaming Server"; inserire nell'host name il server "stream2.top-ix.org".

location inserire In file il mount point: "am nomefacolta.sdp"; esempio (per am_agraria.sdp) in username inserire la username "broadcast" e la password "streaming".

Cliccare su "Save".

Cliccare su "Edit" in encoder preset e scegliere un nuovo profilo "new".

Il nuovo profilo che potete chiamare "second life" dovrà avere Output Format Quicktime, il video abilitato, encoder: Video MPEG-4, depth: Color, grandezza della finestra 320x240 in 4:3, qualità media, frame per secondo 15.

Cliccare su "save".

È necessario abilitare l'audio scegliendo come encoder Audio MPEG-4 con una qualità di 16-bit stereo. Cliccare su "save".

Broadcast Settings							2
Broadcast Annotations]						
Destination			Preset			Rate	
rtsp://stream2	top-ix.org/am_no.	mefacol	second-lif	e 320x240		Unknown	
+ -						₩ -	
Encoder Drocek	cecond-life 320v2	40				C Eda	
Encoder Preset:	Secondaria e Szozz	ND		de Marca / /	4.4.16-2		
Destination	Encode as video M	IPEG-4 (32)	ning Serve	IGIO MPEG-4 (4	4.1 KNZ)		
Destination:	Announce to Quic	KTIIIIe Stree	ming serve	51		•	
	Host Name:	stream2.b	op-ix.org				
	File Location:	am_nome	acolta.sdp				
	Username:	nomefaco	ta	Password:	****		
		Broadca	ast over TC	P			
			ſ	Save	Cancel	Help	

🗧 Encoder Presets
Encoder Preset: second-life 320x240
Output Format: QuickTime
Video Audio
Video Enabled
Encoder: Video MPEG-4 Options
Depth: Color
Depth. Color
Width: 320 V Lock size to 4:3
Height: 240
Quality: Least Low Medium High Best
Frames per second: 15 💌
Key frame every frames
Limit data rate to kbits/sec
Packetizer
Save Cancel Help

🖗 Encoder Prese	S			×
Encoder Preset: 58	cond-life 320x240			*
Video Audio	Output Format:	QuickTime	~	
	A	udio Enabled		
Encoder	Audio MPEG-4		V Options	
Rate	44.100		🖌 khz	
Bits Per Sample	🔿 8-bit	Channels:	O Mono	
	💿 16-bit		 Stereo 	
	Packetizer			
		Save		Help



Sistema Portale d'Ateneo

Verifica della configurazione: finita l'operazione di configurazione testare se la configurazione è stata fatta correttamente, tornando sulla finestra principale del programma: cliccare su menù "broadcast" e poi scegliere "start broadcasting". Se tutto è andato a buon fine apparirà senza messaggi di errore la seguente schermata. Se il simbolo evidenziato appare (vedi riquadro 3) vuol dire che è avviato il flusso di streaming sul server configurato.



6.6.5 Uso del software per streaming

Dopo aver collegato la telecamera attraverso il cavo firewire al computer n. 1 e dopo averla accesa apparirà (vedi riquadro n.1) un quadratino con il preview della telecamera. Per poter inviare il segnale della telecamera in streaming basta cliccare con il mouse sul "preview". Apparirà nella finestra centrale (vedi riquadro n. 4) ciò che è stato selezionato e sta andando in streaming. La selezione ci permette anche di inviare in streaming l'audio connesso, pertanto l'audio proveniente dalla telecamera sarà anch'esso mandato in streaming. Per verificare la presenza di audio basta vedere l'indicatore di segnale audio che si muove (vedi riquadro n. 2) da qui è possibile anche regolare il volume del segnale audio inviato.

Per terminare lo streaming basta cliccare nuovamente sul menù "broadcast" e cliccare sull'opzione "stop broadcasting". Prima di chiudere il software salvare la configurazione o le modifiche effettuate cliccando su file, "salva con nome" (percorso a scelta dell'utente) e dalla volta successiva riaprire il file appena salvato.

6.6.6 Verifiche ed impostazioni in ambiente Second Life

Per verificare che lo streaming funzioni in second life basta aprire il client second life da una altra postazione loggarsi nell'ambiente e tele portarsi sull'isola di Unito nella propria aula magna. Quando siete vicino allo schermo apparirà un pulsante di play. Basta cliccare su quel pulsante e partirà la riproduzione del vostro flusso live su second life(vedi riquadro n.5).



Sistema Portale d'Ateneo



6.7 Collegamenti per schermo laterale: locandine o slide

Ogni aula magna è dotata di uno schermo laterale il quale può essere usato come locandina e supporto per inserire il programma dell'evento o ancora per inserire le slide dell'evento.





Sistema Portale d'Ateneo

Per inserire le immagini basta trasformare il file originale in immagine in formato jpg, png, bmp, tga e dopo essere entrati in Second Life, caricarla nell'inventario personale dell'avatar istituzionale (avente le permissions per agire sullo schermo). cliccando su "file". "image" (10 L\$ per "upload", immagine) dall'interfaccia di Second Life.



Una volta caricate le immagini nell'inventario basta andare con il medesimo avatar istituzionale di fronte allo schermo cliccarci con il tasto destro del mouse e scegliere la voce "edit".



Cliccare sulla label "Content" e contemporaneamente aprire il proprio Inventory e visualizzare i file caricati. Per trasferire il tutto nella "contents" basta cliccare sul nome dei file nell'inventory e trascinare ciascun file all'interno della cartella "contents". Ripetere le operazioni per ogni file. Una volta terminato il tutto basta uscire dalla modalità di edit e si potranno vedere le immagini caricate sullo schermo laterale.

7. SPECIALE SECOND LIFE SUL PORTALE DI ATENEO

È possibile consultare lo Speciale di Unito.it all'indirizzo: <u>http://www.unito.it/second_life.htm</u> o inserendo nel motore di ricerca di Unito la voce "second life".

Sistema Portale d'Ateneo

Lo speciale è in continuo aggiornamento e si possono trovare tutte le informazioni generali sulle isole di Unito. Dallo Speciale è consultabile l'agenda degli eventi, i servizi disponibili sulle isole e il piano di sviluppo con la relativa documentazione.

È inoltre consultabile e scaricabile il regolamento vigente sulle isole Unito, pubblicato in data 24 settembre 2007 (http://www.unito.it/documenti/regolamento_vigente.pdf).

8. ACCESSO A SECOND LIFE

Per accedere a Second Life è necessario connettersi alla rete di ateneo (si veda specifica sezione di riferimento sulla intranet al link <u>http://fire.rettorato.unito.it/intranet/home/avviso.php?dir=8_0_0_0</u>) e scaricare il programma dal sito ufficiale di Second Life (<u>www.secondlife.com</u>); esistono più percorsi che permettono questa operazione dalla pagina principale del sito, di seguito ne illustriamo uno:

1) nella home page del sito, cliccare su "Download Second Life", come indicato nell'immagine seguente:



2) scegliere e cliccare "Download" sulla versione che si vuole scaricare, come illustrato nell'immagine seguente:



Sistema Portale d'Ateneo



3) Seguendo le istruzioni, verrà installato il programma. Lanciate il programma scaricato e compilate i campi per autenticazione e l'accesso all'ambiente Second Life, come illustrato:



Da questa videata è possibile anche creare un nuovo account, cliccando su "new account" per creare avatar personali. Se necessario utilizzare altri avatar con identità certificata (cognome"Unito") oltre



Sistema Portale d'Ateneo

a quello della Facoltà, è possibile richiederlo con mail a portale-supporto@unito.it, indicando le finalità e l'utilizzo dell'avatar istituzionale.

Attenzione: è possibile che frequentemente il programma chieda di fare degli aggiornamenti o che si verifichino problemi di accesso dovuti alla manutenzione del programma dalla stessa ditta di produzione (Linden Lab).

Prima di richiedere informazioni tramite mail, verificare che le risposte non siano già disponibili sulla intranet, sullo Speciale Second Life su Unito.it o sul sito ufficiale di Second Life (www.secondlife.com).

Punti aperti: fruibilità progressiva all'interno dell'Ateneo (richiede cauti interventi sulla rete), l'installazione di un programma, una buona scheda grafica...problemi non banali!

9. CONDIZIONI DI UTILIZZO

1) È necessario comunicare tutti gli eventi-iniziative, anche quelli svolti autonomamente dalle Facoltà, scrivendo a redazioneweb@unito.it al fine di mantenere aggiornata l'Agenda Eventi sullo Speciale Second Life di Unito.it.

Di seguito riportiamo fax simile della mail di comunicazione dell'evento-iniziativa:

A: redazioneweb@unito.it

Oggetto: Comunicazione Evento Second Life

Gentilissimi.

con la presente si chiede di inserire nell'Agenda Eventi sullo Speciale Second Life di Unito.it il seguente evento: denominazione dell'evento, struttura di riferimento, data e orario di svolgimento, luogo di svolgimento reale (se l'evento è aperto al pubblico) e luogo di svolgimento su Second Life (per la diretta streaming o per eventuali eventi organizzati solamente su Second Life) ed eventualmente su sito o un link al quale rimandare per ulteriori dettagli.

Cordiali Saluti. Firma.

2) Per l'utilizzo delle sale nell'area meeting sull'isola Unito International, consultare l'agenda delle prenotazioni disponibile cliccando il link sui cartelloni davanti ad ognuna delle aree meeting su Unito International o al seguente link http://www.unito.it/prenotazionemeeting_SL.htm. Per la prenotazione delle stesse è necessario inviare una mail di richiesta a portale-supporto@unito.it indicando: il nome dell'area meeting che si vuole prenotare la data della riunione e l'orario di svolgimento, la Facoltà, il Referente, l'oggetto della riunione (se si tratta di una riunione riservata è possibile richiedere di non inserire l'oggetto della riunione nell'agenda delle prenotazioni visibile a tutti gli utenti).

Di seguito riportiamo fax simile della mail di prenotazione dell'area meeting su Unito International

A: portale-supporto@unito.it

Sistema Portale d'Ateneo

Oggetto: Prenotazione Area Meeting Unito International

Gentilissimi,

con la presente si chiede di prenotare l'area meeting (indicare il nome: Leonardo, Raffaello, Michelangelo o Donatello) su Unito International in ambiente Second Life, la data della riunione e l'orario di svolgimento (dalle ... alle ...), la Facoltà, il Referente, l'oggetto della riunione (se si tratta di una riunione riservata è possibile richiedere di non inserire l'oggetto della riunione nell'agenda delle prenotazioni visibile a tutti gli utenti).

Cordiali Saluti. Firma.

10. IN SINTESI

- Consultare lo Speciale di Unito.it all'indirizzo: <u>http://www.unito.it/second_life.htm</u> o inserendo nel motore di ricerca di unito la voce "second life". Nello speciale è disponibile l'agenda degli eventi.

- Visitare la intranet di ateneo: c'è una specifica sezione dedicata a Second Life in progressivo aggiornamento.

- È attivo un servizio di "supporto" per i referenti delle Facoltà per Second Life: fino alla fine dell'anno 2007, ogni martedì dalle 11.00 alle 13.00 presso Saletta Rosso Portale (Rettorato, III piano). In tali incontri, verrà fornito il necessario supporto in merito ai dubbi e alle problematiche inerenti l'utilizzo degli spazi e dei servizi a disposizione delle facoltà in ambiente Second Life (è consigliabile anticipare le domande/dubbi via mail prima della sessione di supporto all'indirizzo portale-supporto@unito.it).

Per poter partecipare a tali incontri è necessario inviare una e-mail a portale-supporto@unito.it entro il venerdì precedente la sessione prescelta.

Per ogni altra richiesta di supporto, potete scrivere a portale-supporto@unito.it