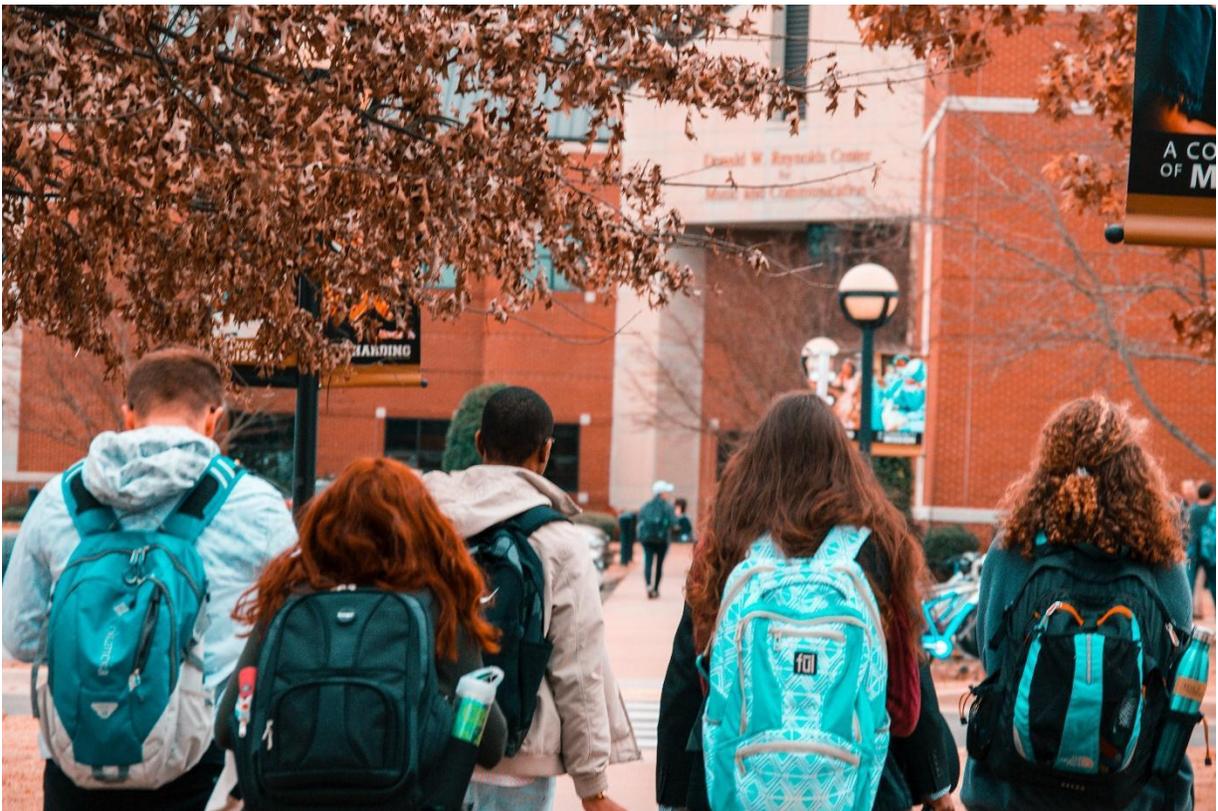


GAME - MANUAL DO MUNDO 3D





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ 2019-1-PL01-KA201-064865

Conteúdo

SOBRE O PROJETO	3
GESTÃO DE CONTA	4
INSTALAÇÃO E CONFIGURAÇÃO INICIAL	4
CONECTANDO-SE AO MUNDO 3D	7
O OBJETIVO HUD	9
OS MÓDULOS DE APRENDIZAGEM	11
CENÁRIOS	13
CONTROLES DO VISUALIZADOR 3D	15
Movimento e controlo da câmara	15
Navegação	17
Inventário	17
Ajustar a aparência	18
Comunicação	20
RECURSOS ADICIONAIS	22



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ 2019-1-PL01-KA201-064865

SOBRE O PROJETO

O clima escolar afeta em grande parte os resultados gerais do trabalho escolar, a motivação, o desempenho profissional, a satisfação do pessoal e dos alunos (pais indiretamente) com a escola. Também afecta a forma como o professor comunica com os seus alunos, e cria relações entre professores e alunos. A construção de uma relação entre professor e aluno depende da capacidade dos professores de ter em consideração inúmeros aspetos relativos aos seus alunos.

Os principais objectivos do GAME podem ser definidos da seguinte forma:

OBJ1: Melhorar o acesso dos professores à formação na área da SEBD, desenvolvendo um jogo online e recursos educacionais disponíveis e adaptados às necessidades dos professores.

OBJ2: Introduzir um método moderno de prestação de formação, permitindo aos professores seguir percursos de aprendizagem flexíveis no que diz respeito à aquisição de competências relevantes para o comportamento problemático dos jovens, num contexto informal.

OBJ3: Permitir aos municípios, entidades formadoras e associações de grupos vulneráveis oferecer cursos aos pais ou assistentes sociais com o objectivo de melhorar a situação com as crianças problemáticas.

OBJ4: Assegurar a sustentabilidade dos resultados do projeto através do envolvimento ativo.

Resultados

1. Resultados de aprendizagem baseados em evidências para o tema do comportamento problemático das crianças
2. Unidades de aprendizagem e materiais do GAME
3. O jogo online GAME
4. Recursos para o desenvolvimento do curso GAME

Sobre o JOGO

Plataforma de jogos dedicada ao ensino da SBED a alunos com capacidades de formação síncrona e assíncrona.

Os cenários desenvolvidos para o GAME estão disponíveis em inglês, romeno, eslovaco, grego e português:

1. Introdução

2. Problemas no relacionamento com adultos



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ 2019-1-PL01-KA201-064865

3. Problemas nas relações entre pares
4. Problemas na interacção com o grupo
5. Problemas no relacionamento consigo mesmo
6. Problemas em situações de tarefas

GESTÃO DE CONTA

Pode criar uma conta avatar (Primeiro nome, Último nome, Senha) aqui:

<http://vrworld.sch.gr:9040/wifi/user/account/>

virtual world

GAME

Create new account

First Name: (*)

Last Name: (*)

Email:

Password: (*)

Retype password: (*)

Type of avatar:

Female

Male

Neutral

create

Para suporte técnico pode enviar um e-mail usando o seguinte [formulário](#).

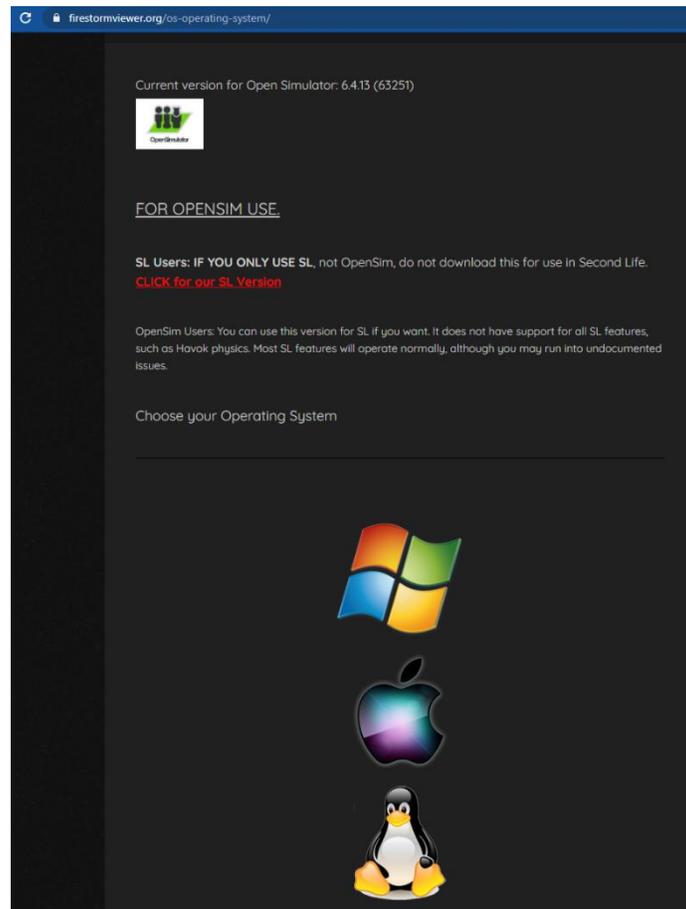
INSTALAÇÃO E CONFIGURAÇÃO INICIAL

INSTALAÇÃO DO VISUALIZADOR 3D

Para se conectar ao mundo 3D com o avatar criado precisa de um software 3D Viewer como o Firestorm ou Kokua. Recomenda-se o uso do Firestorm. Pode fazer o download da versão para o OpenSim aqui:

<https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/>

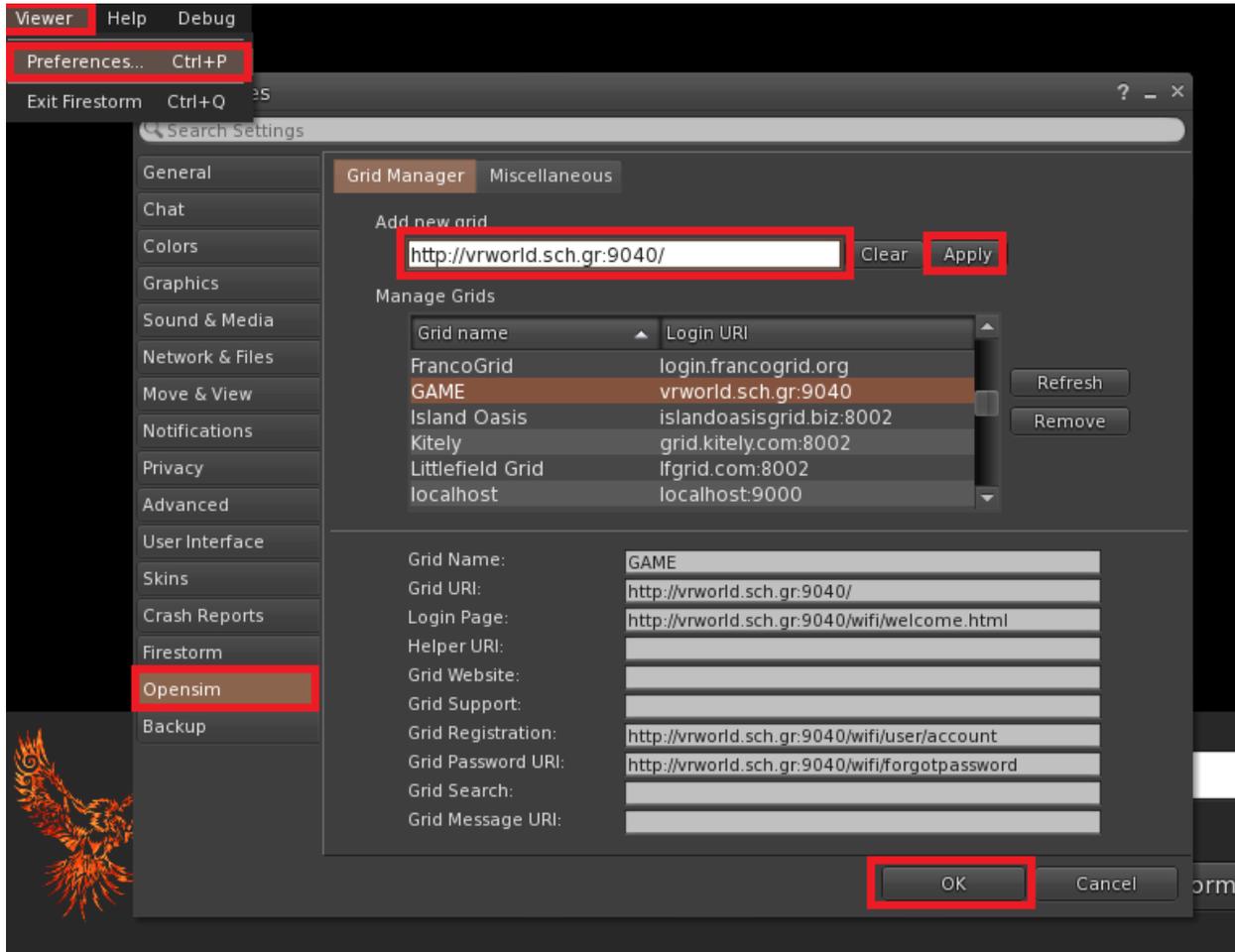
Selecione o seu Sistema Operativo e faça o download da versão adequada.



ADICIONAR O JOGO MUNDO 3D

Depois de fazer o download, instalado e aberto o Firestorm, precisa de adicionar o Game 3D World na lista de destinos disponíveis (só faz isso uma vez antes de se conectar pela primeira vez):

1. Visualizador -> Preferências -> OpenSim
2. Adicione uma nova grelha: <http://vrworld.sch.gr:9040/> e clique em 'Aplicar' e 'OK'.



Viewer Help Debug

Preferences... Ctrl+P

Exit Firestorm Ctrl+Q 35

Search Settings

General Grid Manager Miscellaneous

Add new grid

Clear Apply

Manage Grids

Grid name	Login URI
FrancoGrid	login.francogrid.org
GAME	vrworld.sch.gr:9040
Island Oasis	islandoasisgrid.biz:8002
Kitely	grid.kitely.com:8002
Littlefield Grid	lfgid.com:8002
localhost	localhost:9000

Refresh Remove

Grid Name: GAME

Grid URI: http://vrworld.sch.gr:9040/

Login Page: http://vrworld.sch.gr:9040/wifi/welcome.html

Helper URI:

Grid Website:

Grid Support:

Grid Registration: http://vrworld.sch.gr:9040/wifi/user/account

Grid Password URI: http://vrworld.sch.gr:9040/wifi/forgotpassword

Grid Search:

Grid Message URI:

OK Cancel

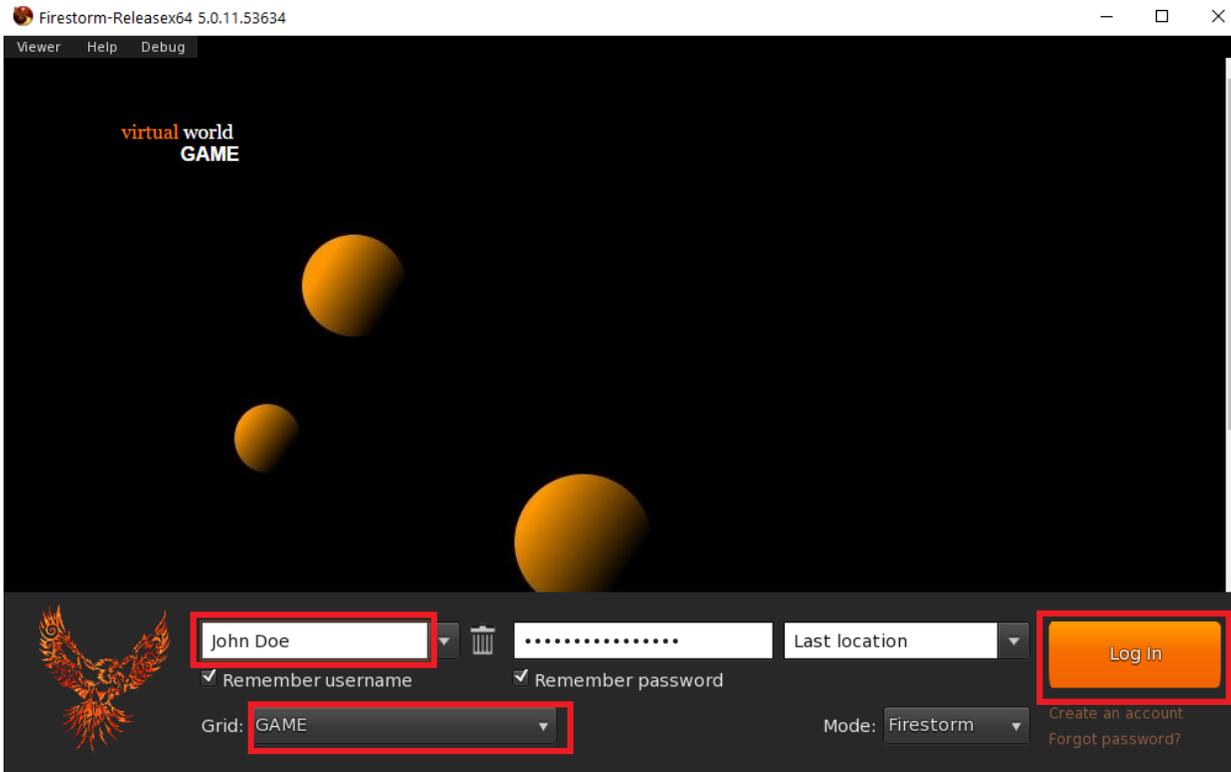


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ 2019-1-PL01-KA201-064865

CONECTANDO-SE AO MUNDO 3D

Use Log in" para entrar.



Após a conexão, estará dentro do mundo virtual com o seu avatar.



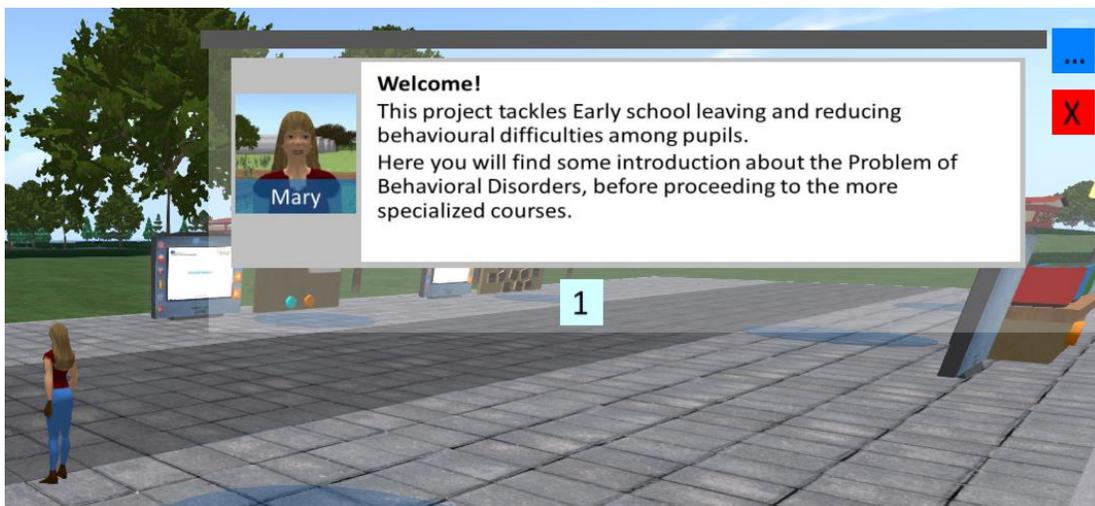
Há painéis de instruções perto do seu avatar que lhe darão as informações necessárias para navegar pelo Mundo e participar das atividades de aprendizagem.

- O primeiro painel de instruções dar-lhe-á os controles básicos para mover o seu personagem, controlar a câmara, personalizar sua aparência e comunicar com outros usuários. Você também pode estudar a seção "3D WORLD CONTROLS" ou os links externos no final deste documento para mais detalhes.
- O segundo painel de instruções dar-lhe-á os passos para equipar um **objecto HUD**. Este objecto HUD é uma janela que aparecerá no canto superior direito do seu ecrã durante as actividades de aprendizagem, apresentando informações e opções de diálogo. Uma vez equipado o objeto HUD, ele permanece com o seu avatar mesmo quando sai do mundo 3D. Não precisa de o equipar novamente na próxima vez que entrar no Mundo 3D!

Importante: Se não seguir as instruções e não tiver o objeto HUD equipado não poderá interagir com as personagens e realizar as atividades de aprendizagem no Mundo Virtual!

O OBJETIVO HUD

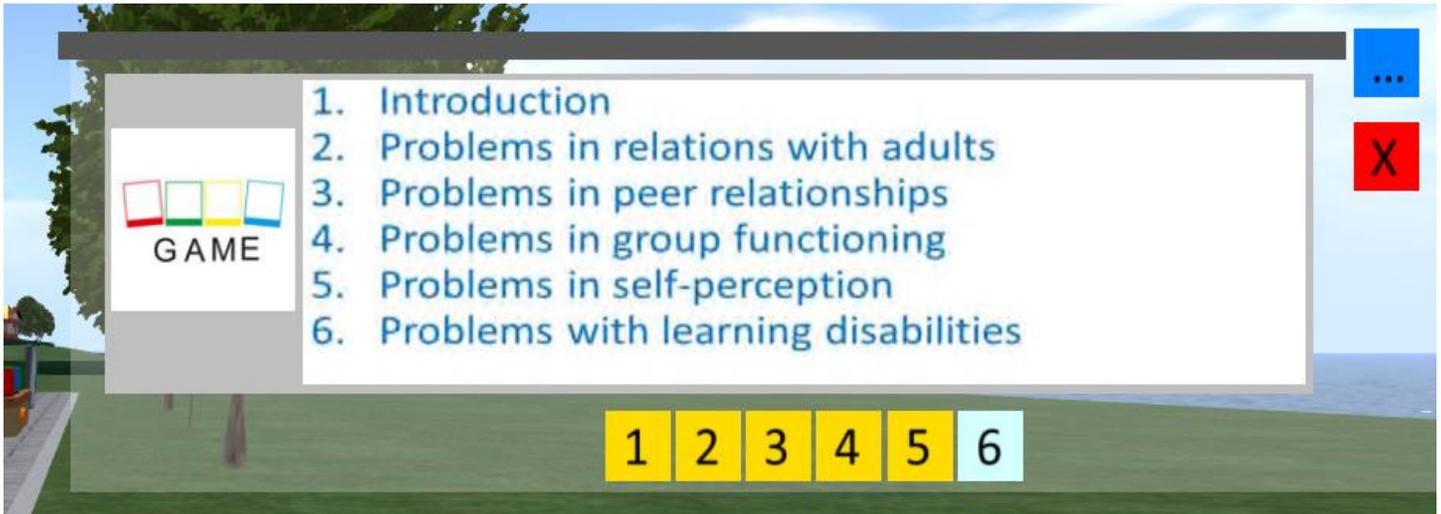
Muitos cenários incluem personagens controlados por scripts com os quais pode interagir. Estes caracteres podem aproximar-se quando se aproxima, mas na maioria dos casos o usuário precisa de clicar neles para iniciar a comunicação. NPCs (Non-Player Characters) são na sua maioria alunos com os quais o usuário (como Professor) interage. As discussões com os personagens, bem como as mensagens do jogo (como as atividades de quiz), são controladas na sua maioria através de um elemento HUD (Head Up Display) que aparece na parte superior direita da tela. Esse objeto HUD é fornecido aos usuários durante as etapas do tutorial depois de entrar no mundo 3D pela primeira vez. O elemento HUD exibe uma imagem que representa quem está falando (por exemplo, os alunos, o professor ou o jogo), e outras imagens que mostram a mensagem que é dita e as possíveis respostas a serem respondidas. As opções disponíveis estão associadas a um número e existem botões de número abaixo para seleccionar um deles.



O objeto HUD nem sempre é visível no seu ecrã. Ele aparece quando uma mensagem de um personagem ou do jogo precisa de ser exibida. Na parte inferior, ele pode exibir uma série de botões numerados que correspondem às opções descritas no texto acima.

Quando o objeto HUD está aberto e quer fechá-lo, pode clicar no botão vermelho no canto superior direito. Ele abre-se automaticamente novamente quando algo precisar ser exibido.

Um botão azul também está disponível no canto superior direito (é visível mesmo quando o objeto HUD está fechado). Ao clicar neste botão, tem a opção de seleccionar um dos 6 módulos:

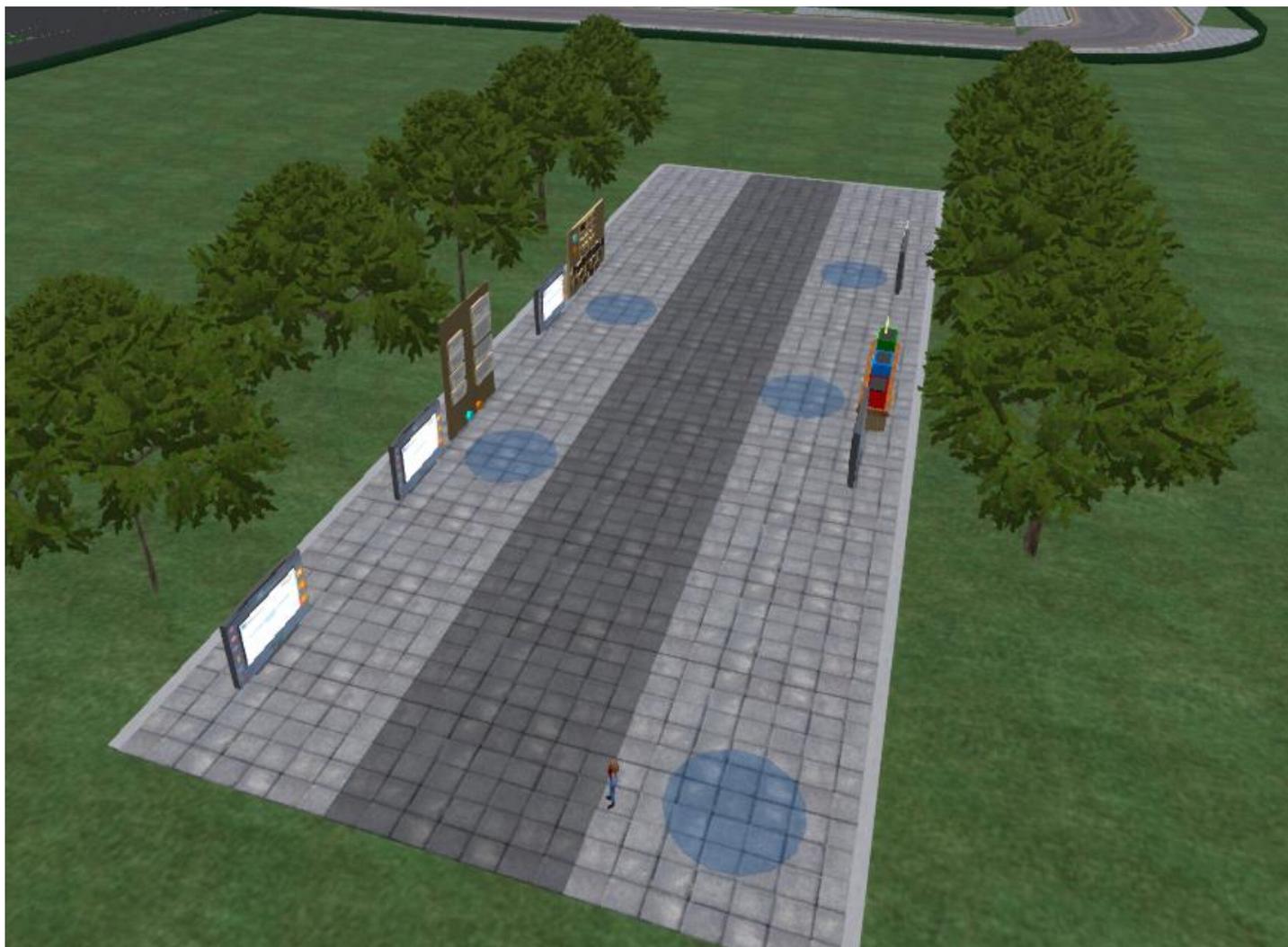


Quando seleciona um dos módulos, tem a opção de selecionar mais sobre os cenários que ele contém. Selecionando um cenário, será teleportado para o início desse cenário.

Os botões numerados para selecionar um módulo ou cenário podem ter uma cor diferente, para indicar que completou o cenário ou módulo antes. Desta forma, pode verificar a qualquer momento o seu progresso no jogo, e se houver cenários que ainda não tenham sido concluídos.

OS MÓDULOS DE APRENDIZAGEM

O Módulo de Introdução está localizado ao lado da área de partida e fornece informações gerais sobre Perturbações de Comportamento.



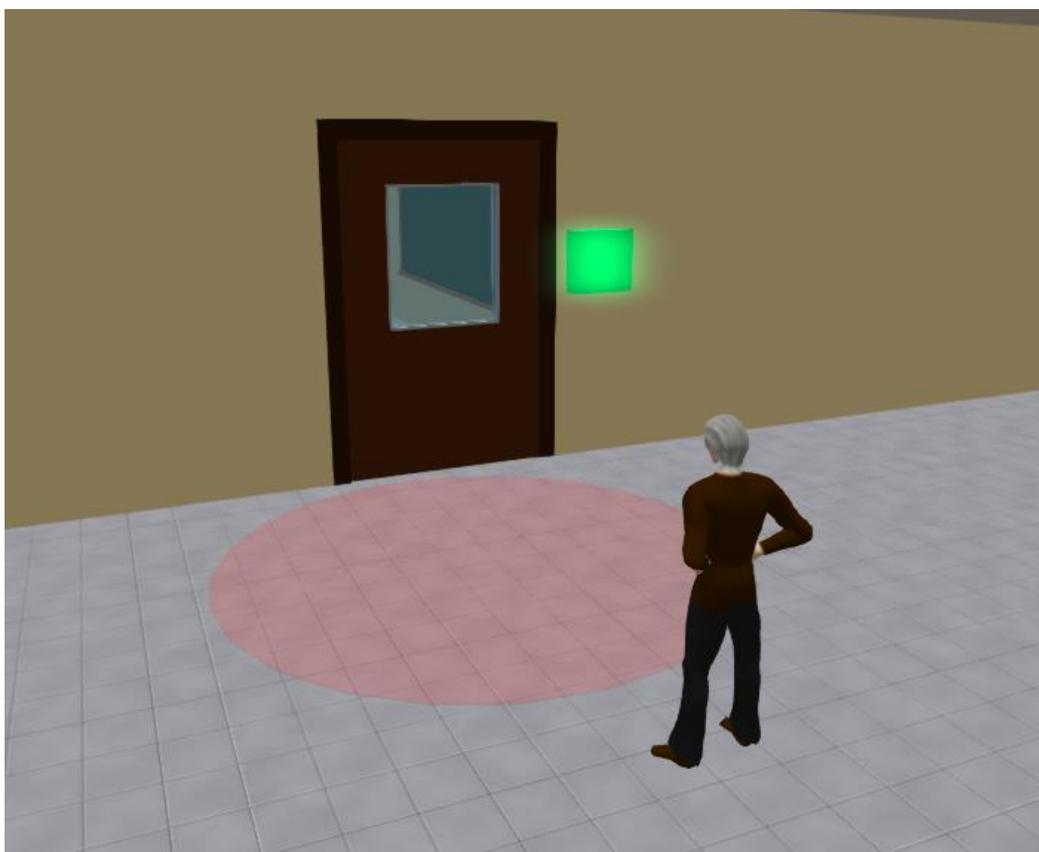
Após os cenários do Curso de Introdução, os usuários podem navegar pelo Mundo, que consiste em vários edifícios escolares, bibliotecas, campos desportivos, playgrounds e parques. Os cenários estão espalhados por estas áreas.

O usuário também pode usar o botão azul no objeto HUD para navegar para cenários específicos, conforme descrito na seção HUD deste guia.

CENÁRIOS

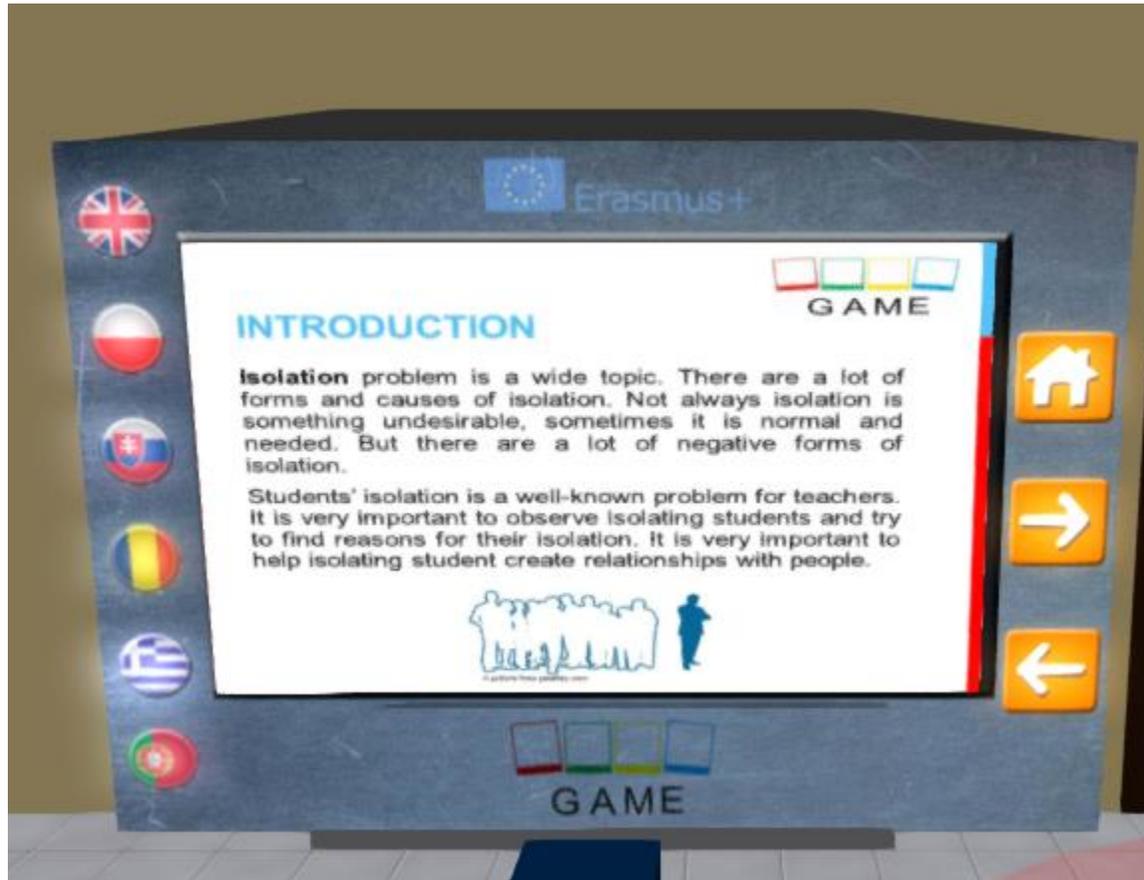
No início da maioria dos cenários, há um círculo colorido no chão para o poder localizar. É também o local onde o usuário é teleportado ao usar a funcionalidade HUD correspondente para o teleportar para o cenário.

Para a maioria dos cenários, deve ser capaz de ver uma caixa verde perto deste círculo. Esta é a caixa que precisa de clicar para começar o cenário. Se a caixa que vê for amarela, significa que outro usuário está atualmente envolvido nesse cenário específico, então deve voltar mais tarde.



Depois de clicar no botão verde e o cenário começar, pode aparecer uma ou mais caixas azuis à sua volta. Pode clicar nestas caixas azuis para prosseguir com o cenário, por exemplo, exibindo um painel de apresentação ou iniciando um diálogo com um NPC.

O painel de apresentação é a principal forma de fornecer material teórico para os usuários. Ele contém botões que permitem aos usuários navegar pelos slides da apresentação e botões que mudam o idioma selecionado.



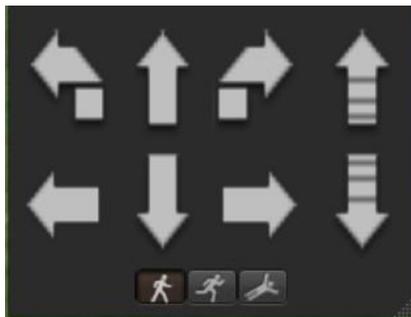
Se um cenário ocorre em várias áreas que não estão próximas umas das outras, o usuário geralmente é automaticamente teleportado quando necessário para acompanhar o cenário.

CONTROLES DO VISUALIZADOR 3D

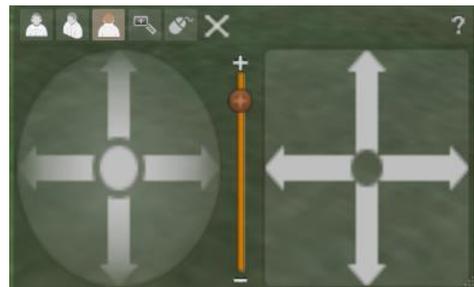
Seguem, informações gerais sobre as capacidades do Opensim, através do 3D Viewer Software Firestorm:

MOVIMENTO E CONTROLO DA CÂMARA

Uma maneira de mover o avatar e controlar a câmera é usando duas pequenas janelas oferecidas pelo ED Viewer, que contêm todos os botões necessários.



Controle Gráfico de Movimento

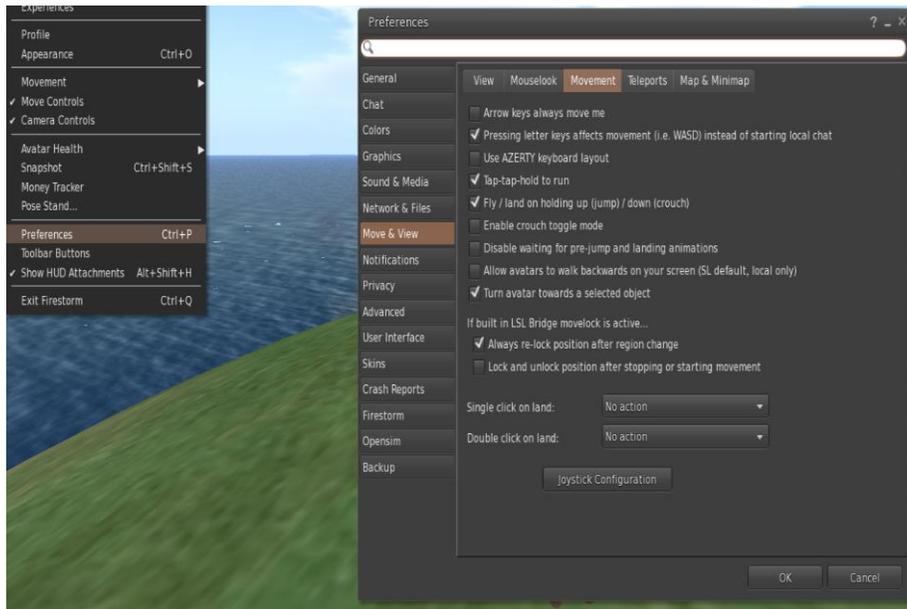


Controle de Câmera Gráfica

Se estas janelas não aparecerem, pode ativá-las a partir do menu superior:

- **Avatar > Controle de Movimento**
- **Avatar > Controle da Câmera**

Esta não é uma forma fácil, por isso sugerimos a utilização dos comandos do teclado. Para o movimento pode usar as teclas de seta ou as teclas WASD. Para que o WASD funcione corretamente, tem que habilitá-lo a partir das opções de Preferências:



Opções de Preferência

Pode usar o modo F para começar a voar:

- Pode usar E para ir mais alto
- Pode usar C para ir mais baixo

MOVEMENT CONTROLS	
Key	Function
A or Left	Turn left
Shift-A or Shift-Left	Move left
C or PgDown	Crouch / Fly down
D or Right	Turn right
Shift-D or Shift-Right	Move right
E or PgUp	Jump/Fly up
F or Home	Fly on/off
S or Down	Walk backward
W or Up	Walk forward
Space	While moving, press Space for slow motion (WASD must be enabled)

Controles úteis para mover o teclado

CAMERA CONTROLS

Key	Function
Alt-up/down arrow	Zoom camera
Alt-left/right arrow	Rotate camera left/right
Alt-Ctrl-up/down arrow	Rotate camera up/down
Alt-Ctrl-Shift-arrows	Pan camera

NAVEGAÇÃO

Há dois tipos de mapas que pode usar para navegação:

Mundo > Minimapa

- Mostra um pequeno mapa onde pode identificar a sua localização e atualiza de acordo com o movimento do Avatar
- Funciona como uma bússola
- Pode usar este mapa para **se teleportar** para outro ponto, clicando duas vezes no local desejado

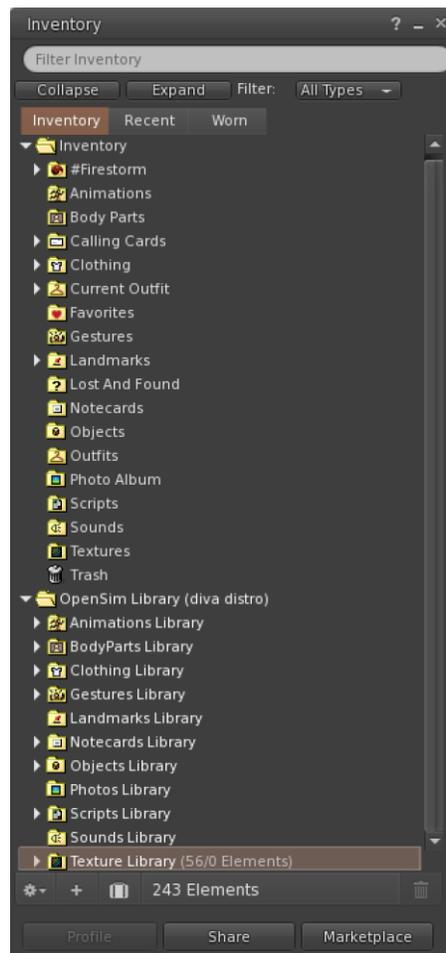
Mundo > Mapa do Mundo

- Maior visão geral da região com recurso de filtragem
- Pode aumentar ou diminuir o zoom para encontrar regiões mais próximas

INVENTÁRIO

Cada avatar tem um inventário de arquivos organizado por tipo de arquivo:

- **Avatar > Inventário (Ctrl + I)**



13. Inventário

Pode criar arquivos para a aparência do seu avatar (pastas BodyParts e Clothing), pode encontrar ou criar arquivos de texto com notas (pasta Notecards) ou encontrar Objetos que tenha recebido das atividades (pasta Objects).

AJUSTAR A SUA APARÊNCIA

Para personalizar o seu corpo, 4 tipos de objetos precisam de ser criados/editados:

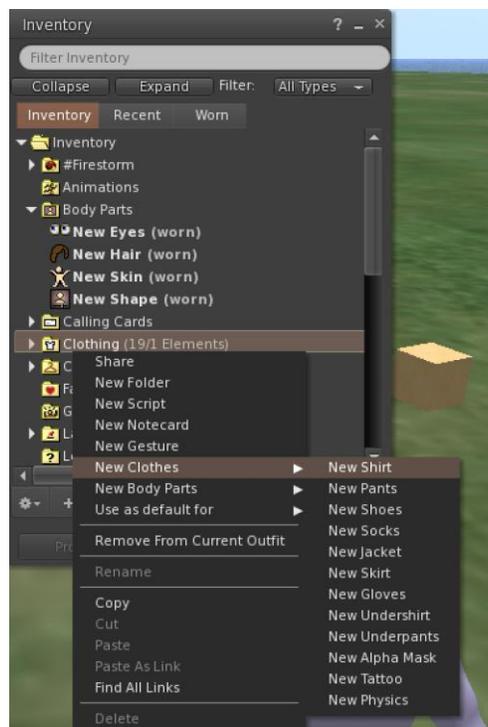
- Olhos - clique duas vezes sobre ele para substituir a corrente
- Pele - clique duplo sobre ela para substituir a corrente
- Forma - clique duplo sobre ela para substituir a corrente
- Cabelo - clique duplo sobre ele para substituir a corrente



13. Customização

Pode personalizar ainda mais a roupa **clcando com o botão direito do mouse no seu avatar > aparência > editar a roupa**

Pode criar roupas personalizadas, criando arquivos de roupas no seu Inventário e clicando duas vezes nelas. **Inventário > Roupas > (clique com o botão direito do mouse) roupas novas > escolha o tipo de roupa.**

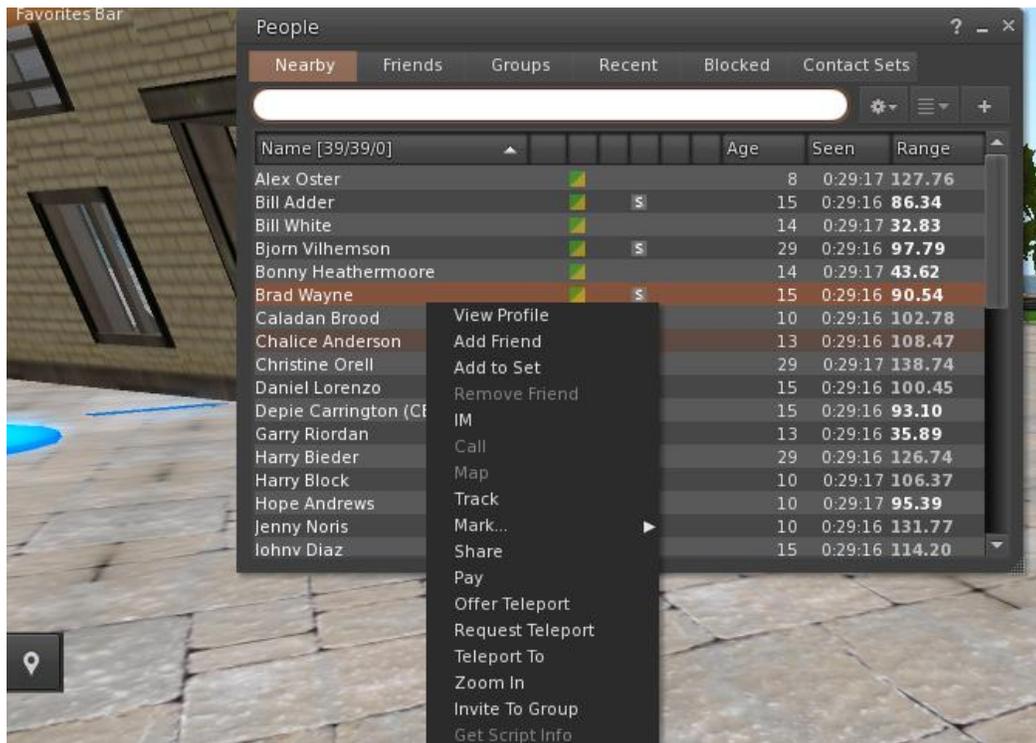


Depois clique com o botão direito do mouse e selecione editar para ajustar a aparência de cada item como desejar.



COMUNICAÇÃO

Pode adicionar outros avatares de usuário como amigos para os encontrar facilmente e poder-se teleportar até eles. Na barra de navegação do Visualizador, selecione **Comm -> People**, para abrir uma janela que exibe uma lista com todos os usuários próximos. Clique com o botão direito do mouse num dos usuários e terá a opção de ver o seu perfil, adicioná-los como amigos, enviar uma mensagem instantânea privada (IM), solicitar que se teleporte até eles (Request Teleport) ou que eles se teleportem até você (Offer Teleport), e para criar um marcador distinto no seu lugar para o encontrar facilmente (Track).

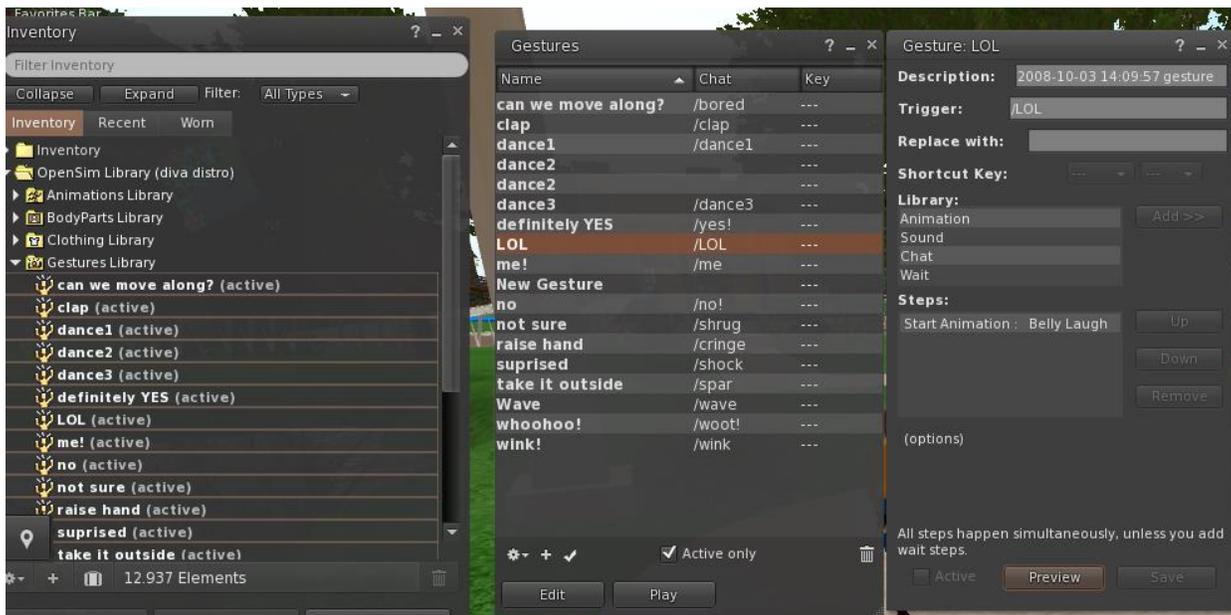


Se já adicionou algum usuário como amigo, pode encontrá-lo no guia 'Amigos', mesmo que eles não estejam online no momento. Pode enviar-lhes uma mensagem privada e eles poderão vê-la assim que entrarem no mundo virtual.

Pode abrir a janela de chat (**Comm -> Chat**) para ver e participar de conversas. O '**Nearby Chat**' padrão exibe todas as discussões que acontecem perto do seu avatar. Há também um atalho para a direita de mensagens rápidas que os avatares próximos receberão usando a barra de chat na parte inferior esquerda do seu ecrã.

Pode configurar e usar Gestos para serem usados com o chat. Os gestos são animações realizadas pelo seu avatar para indicar ou enfatizar a sua atitude ou as suas emoções. Pode associar Gestos específicos a palavras específicas, por isso quando os inclui nas suas mensagens de chat, o seu Avatar irá realizar as animações.

Primeiro, abra o seu Inventário (**Avatar -> Inventário**) e localize a pasta "**Biblioteca de Gestos**", em "Abrir Biblioteca". Existem vários arquivos de gestos nessa pasta, e você pode clicar com o botão direito do mouse e selecionar "Ativar" os que deseja que o seu avatar possa executar.



Então abra a Janela Gestos (**Comm -> Gestos**) e verá os Gestos que ativou. Clique duas vezes num dos Gestos e verá o seu avatar executando a animação. Selecione um Gestos e clique no botão "**Editar**" para ver os detalhes. Existe um campo de Trigger que mostra o comando a usar no chat para executar o gesto. Por exemplo, pode escrever **/LOL** no menu de chat para que o seu avatar realize uma animação de riso.

Pode usar a janela de grupos (**Comm -> Grupos**) para entrar ou criar um Grupo com outros usuários para se comunicar.

RECURSOS ADICIONAIS

Moving and Camera Control: http://wiki.phoenixviewer.com/fs_movement_and_camera

Todos os Atalhos de Teclado: http://wiki.phoenixviewer.com/keyboard_shortcuts

Chat: http://wiki.phoenixviewer.com/fs_chat

Inventário: http://wiki.phoenixviewer.com/my_inventory_tab

Roupas de Edição: http://wiki.phoenixviewer.com/my_outfits_tab

Edição de Formas e Outras Partes do Corpo: http://wiki.phoenixviewer.com/fs_edit_body_part

Gestos: http://wiki.phoenixviewer.com/fs_gestures