



**Educación para el cambio social basada en  
pedagogías activas y capacitación  
2021-1-BG01-KA220-HED-000035886**

PR 3  
PLATAFORMA  
EDUCATIVA E-  
SCAPE 3D MUNDO  
VIRTUAL  
(3DVWEP)

Manual del E-SCAPE  
3DVWEP

Computer Technology  
Institute & Press  
“Diophantus”-CTI

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

## Contenido

|       |    |
|-------|----|
| 1.    | 4  |
| 1.1   | 4  |
| 1.2   | 4  |
| 2     | 5  |
| 2.1   | 5  |
| 2.1.1 | 6  |
| 2.2   | 7  |
| 2.3   | 8  |
| 2.4   | 10 |
| 3     | 10 |
| 3.1   | 10 |
| 3.1.1 | 11 |
| 3.1.2 | 11 |
| 3.1.3 | 12 |
| 3.2   | 12 |
| 3.3   | 13 |
| 3.3.1 | 13 |
| 3.3.2 | 14 |
| 4     | 14 |
| 4.1   | 15 |

# 1. Requisitos técnicos

## 1.1 Introducción

Esta sección describe los requisitos técnicos de la plataforma y ofrece una lista de los visores más habituales. Los visores son programas de software necesarios para acceder al mundo virtual. Para acceder a un mundo virtual, primero tienes que descargar e instalar en tu ordenador uno de los visores propuestos.

## 1.2 Requisitos de visualización

La Tabla 1 muestra las especificaciones del ordenador necesarias para poder instalar y ejecutar un visor de OpenSimulator.

Tabla 1: Requisitos del sistema

| REQUISITOS  | MÍNIMO  | RECOMENDADO  |
|---|---|--|
| CONEXIÓN A INTERNET   | Cable o ADSL  | Cable o ADSL   |
| PROCESADOR DEL ORDENADOR                                    | <b>Windows:</b> CPU con soporte SSE2, incluyendo Intel Pentium 4, Pentium M, Core o Atom, AMD Athlon 64 o posteriores.<br><b>Mac:</b> 1.5 GHz basado en Intel           | Windows: 2-GHz 64-bit (x86) o mejor<br>Mac: 2 GHz Intel Core 2 Dúo o superior  |
| MEMORIA DEL ORDENADOR                                       | 4 GB o superior (versión 32bit)   | 8 GB o superior (versión 64bit)  |
| TARJETA GRÁFICA (REQUIERE LOS CONTROLADORES MÁS RECIENTES): | <b>Windows:</b> NVIDIA GeForce 6600 o superior O ATI Radeon 9500 o superior O Intel 945 chipset<br><b>Mac:</b> ATI Radeon 9200 y superior O NVIDIA GeForce 2, GeForce 4 | <a href="#">Tarjetas gráficas NVIDIA</a><br>9000 Series<br>200 Series<br><a href="#">Tarjetas gráficas ATI</a><br>4000 Series<br>5000 Series |
| CONEXIÓN A INTERNET   | 750 Kbps bajada, 100 Kbps subida  | 10 Mbps bajada, 1 Mbps subida  |

## 2 Instalación y configuración

### 2.1 Instalación del visor

El primer paso es descargar de Internet un visor de OpenSimulator. Para garantizar la máxima compatibilidad, sugerimos Firestorm viewer (la plataforma se construyó y probó utilizando Firestorm viewer). Abre o copia y pega esta URL en tu navegador para abrir la página de descarga:

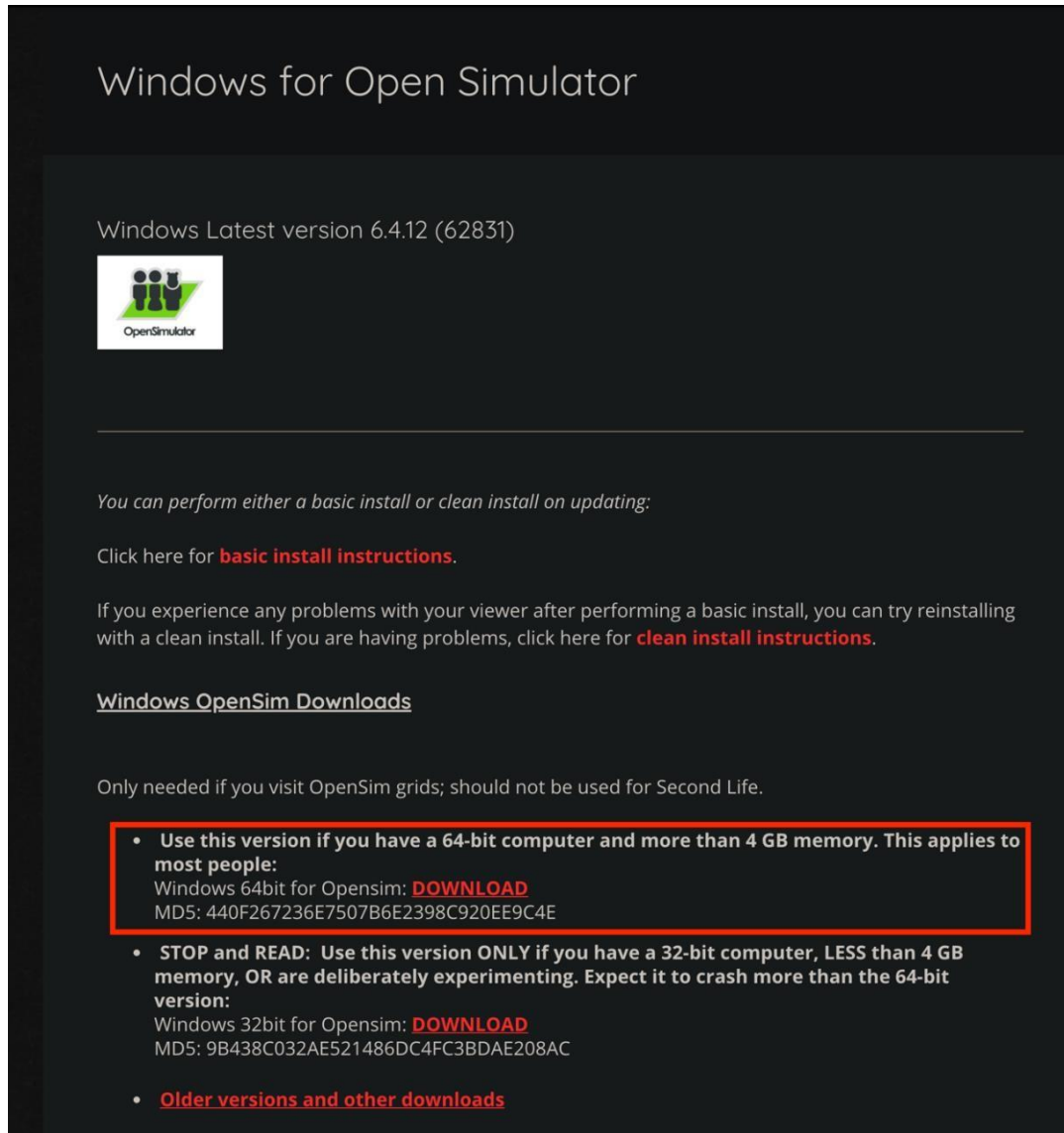
<https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/>

Selecciona la distribución adecuada en función de tu sistema operativo (Windows, Mac o Linux), como se muestra en la Figura 1.




Figure 1: Selecciona tu Sistema operativo

Se recomienda descargar la versión de 64 bits si su ordenador la admite, los usuarios deben optar por la versión de 32 bits sólo si su sistema operativo es de 32 bits o tienen menos de 4 GB de ram (Figura 2).



Windows for Open Simulator

Windows Latest version 6.4.12 (62831)



You can perform either a basic install or clean install on updating:

Click here for **basic install instructions**.

If you experience any problems with your viewer after performing a basic install, you can try reinstalling with a clean install. If you are having problems, click here for **clean install instructions**.

Windows OpenSim Downloads

Only needed if you visit OpenSim grids; should not be used for Second Life.

- **Use this version if you have a 64-bit computer and more than 4 GB memory. This applies to most people:**  
Windows 64bit for Opensim: **DOWNLOAD**  
MD5: 440F267236E7507B6E2398C920EE9C4E
- **STOP and READ: Use this version ONLY if you have a 32-bit computer, LESS than 4 GB memory, OR are deliberately experimenting. Expect it to crash more than the 64-bit version:**  
Windows 32bit for Opensim: **DOWNLOAD**  
MD5: 9B438C032AE521486DC4FC3BDAE208AC
- **Older versions and other downloads**

Figura 2: Versión de 32bit o 64bit de Firestorm

### 2.1.1 MacOS

Los usuarios de MacOS deben seguir algunos pasos adicionales para completar el proceso de instalación. En primer lugar, descarga la versión macOS de Firestorm como se muestra en la Figura 1 y, a continuación, busca el archivo .dmg que acabas de descargar y haz doble clic en él para instalarlo. A continuación, arrastra el icono de la aplicación Firestorm a la carpeta Aplicaciones. Puedes encontrar instrucciones más detalladas [aquí](#).

Nota: El software Gatekeeper de Apple puede impedir inicialmente que abras el visor, dependiendo de la configuración de Gatekeeper. Si lo hace, hay una forma sencilla de cambiarlo: Ver "Cómo abrir una app de un desarrollador no identificado y eximirlo de Gatekeeper" [en esta página](#). Una vez que haya permitido que Firestorm se abra a través de este método, Gatekeeper no lo marcará si lo vuelves a abrir. (hasta que reinstales Firestorm de nuevo).

## 2.2 Configuración del visor

Cuando finalice la instalación, ejecuta el visor haciendo doble clic en el icono del visor creado en el escritorio. Una vez abierto el visor, sigue los pasos descritos en la Figura 3.

**Paso 1:** Haz clic en el botón Visor de la esquina superior izquierda

**Paso 2:** Pulsa el botón Preferencias

**Paso 3:** Haz clic en el botón OpenSim

**Paso 4:** Introduce el URI de inicio de sesión de E-SCAPE:

<http://opensim.westgate.gr:9021/>

**Paso 5:** Pulsa el botón Aplicar

**Paso 6:** Haz clic en el botón Aceptar y la configuración se habrá completado.

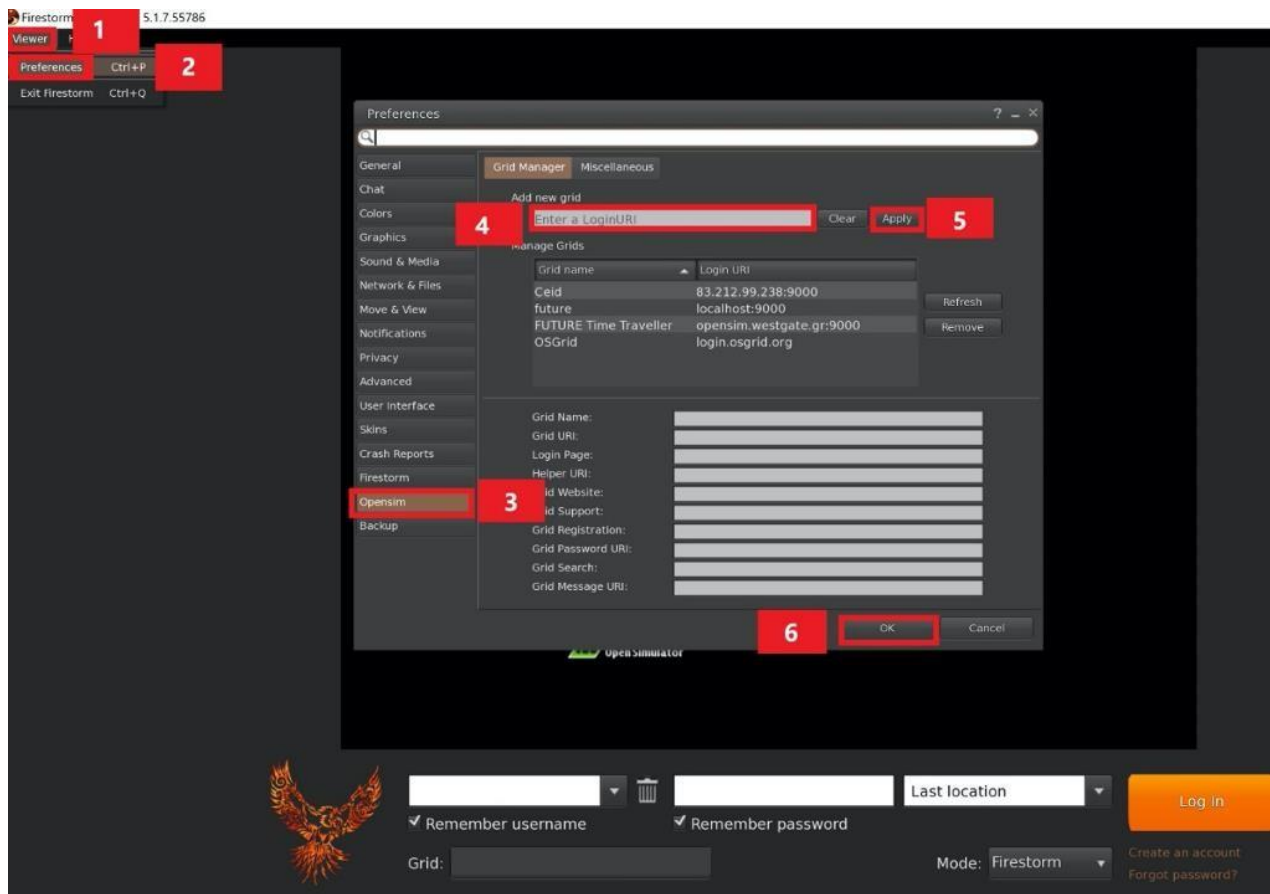


Figura 3: Configuración del URI

## 2.3 Creación de una cuenta (crea tu Avatar)

Después de haber configurado el visor en el paso anterior, la cuadrícula E-SCAPE ya debería estar seleccionada (Figura 4, número 1). Asegúrate de que el nombre de la cuadrícula es "E-SCAPE", ya que pueden existir otras cuadrículas que contengan el nombre "E-SCAPE" en la lista de cuadrículas. Haz clic en "Crear una cuenta" (Figura 4, número 2), y aparecerá una ventana emergente para crear tu cuenta (Figura 5).

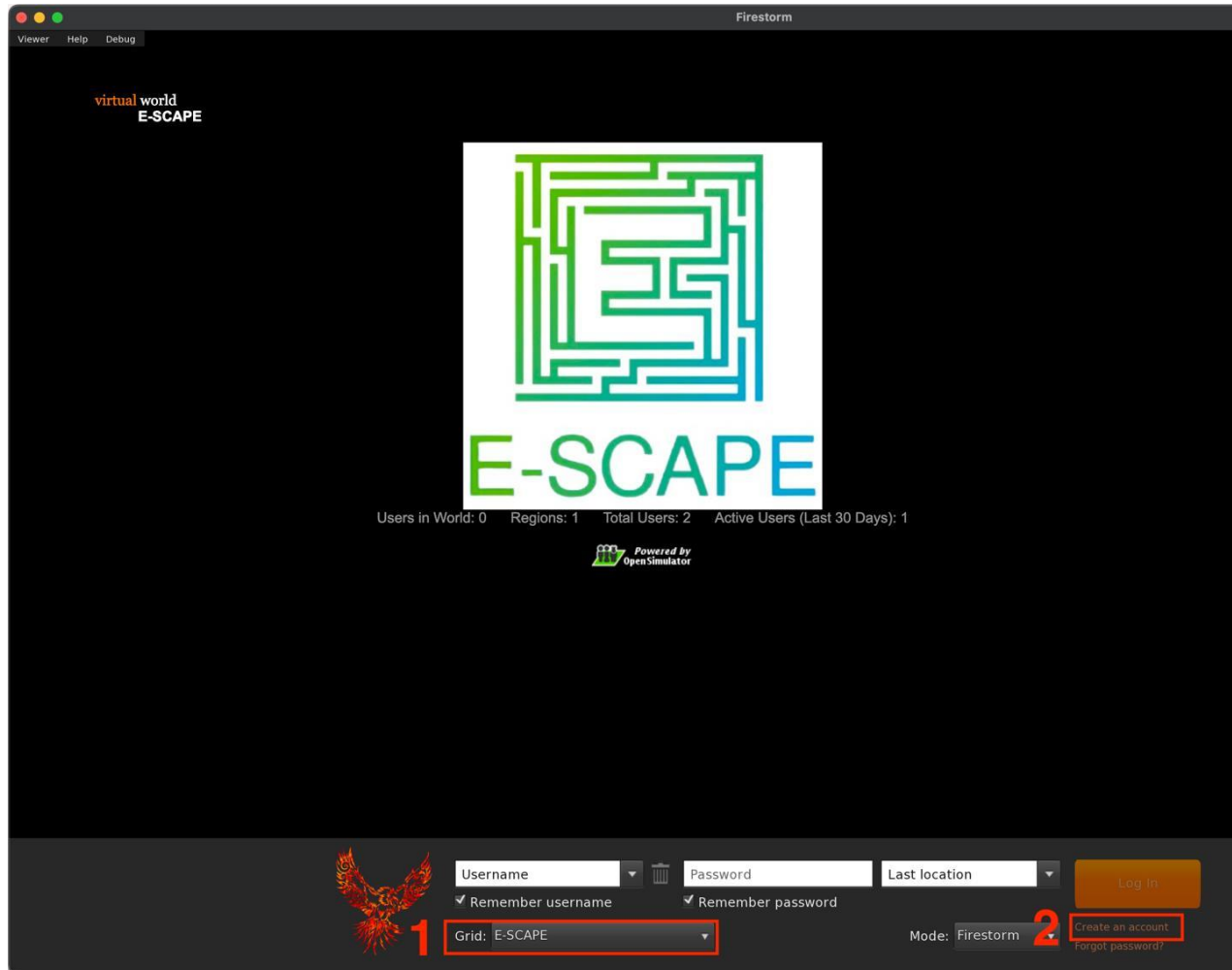


Figura 4: Botón de Crear cuenta

En este paso, debes introducir la información requerida con asterisco que incluye (Figura 5):

- Nombre
- Apellido
- Contraseña
- Confirmar contraseña
- Tipo de avatar
- Pulsar "crear"



Ten en cuenta que el correo electrónico no es obligatorio, y si deseas mantener tu anonimato no utilices tu nombre y apellidos reales.

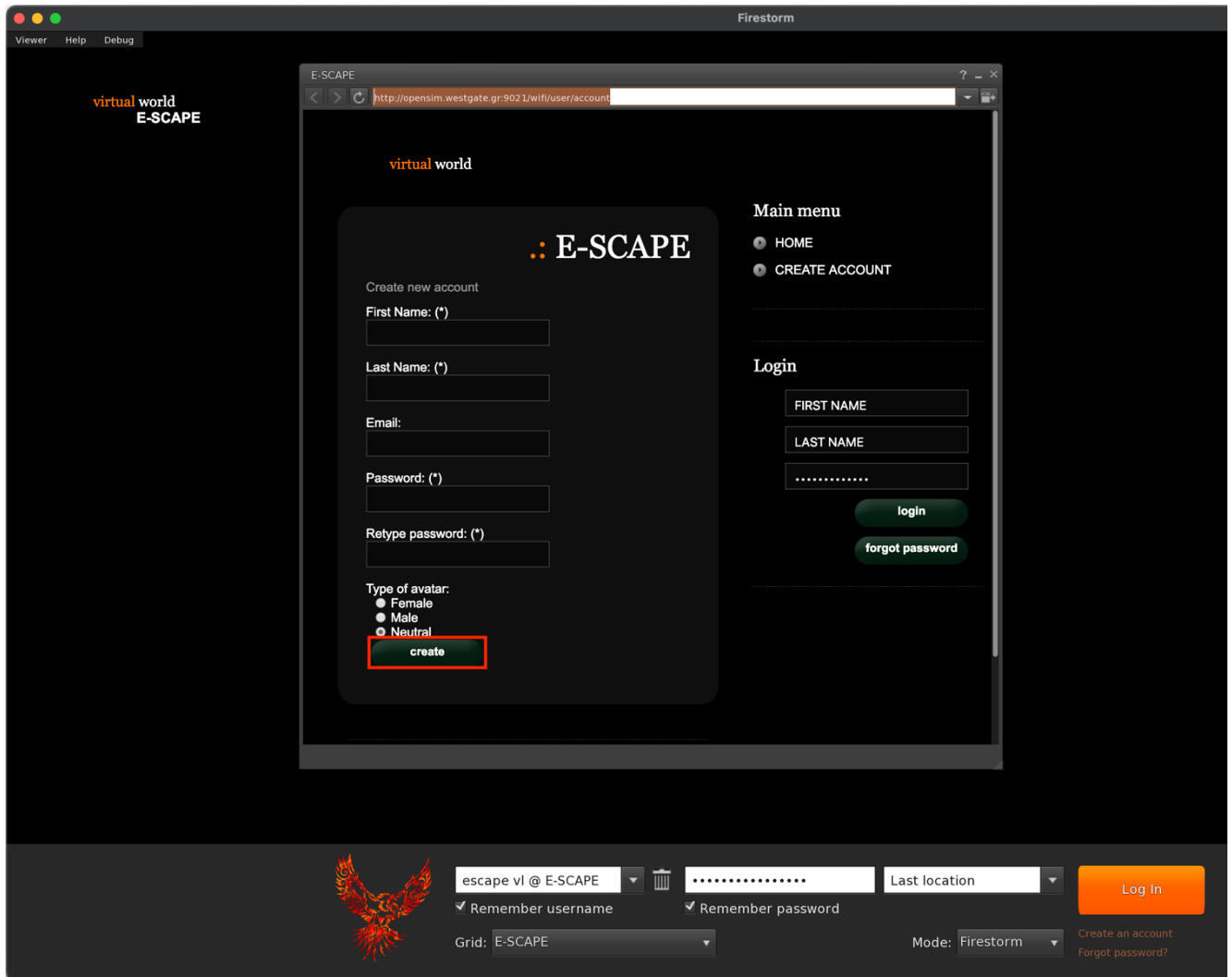


Figura 5: Página de creación de la cuenta

## 2.4 Inicio de sesión en el mundo virtual

Sigue los pasos de la Figura 6:

**Paso 1:** Introduce tu nombre de usuario (los nombres de usuario son dos palabras, por ejemplo: usuario ejemplo)

**Paso 2:** Introduce tu contraseña

(Puedes comprobar “recordar el nombre de usuario y la contraseña”)

**Paso 3:** Asegúrate de que está seleccionada la última ubicación (para continuar desde la última ubicación la próxima vez que te conectes a la plataforma).

**Paso 4:** Haz clic en Iniciar Sesión

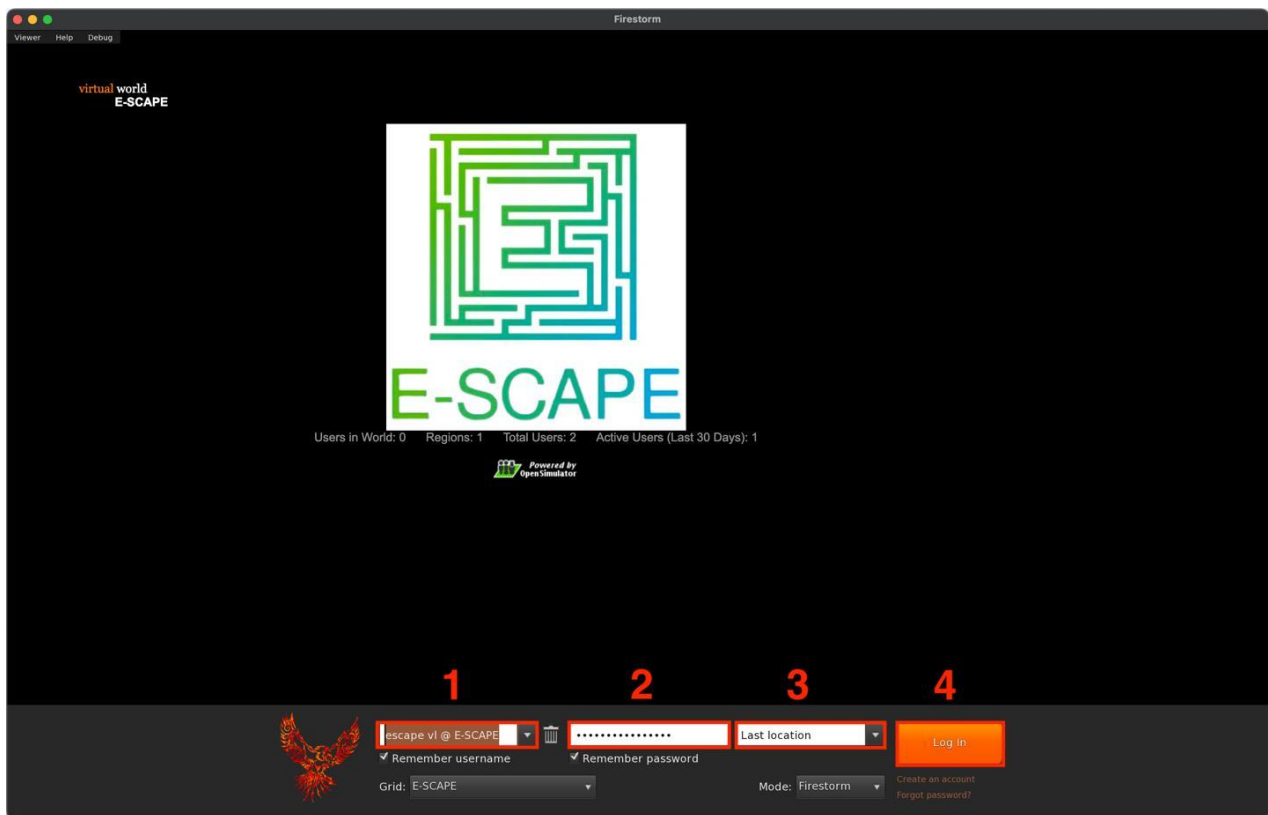


Figura 6: Página de Inicio de Sesión

## 3 Funcionalidades del Mundo Virtual 3D

### 3.1 Comunicación dentro del juego

Hay 3 formas de comunicación: chat, tarjetas y notificaciones. (Figura 7, cajas rojas 1, 2 y 3 respectivamente)

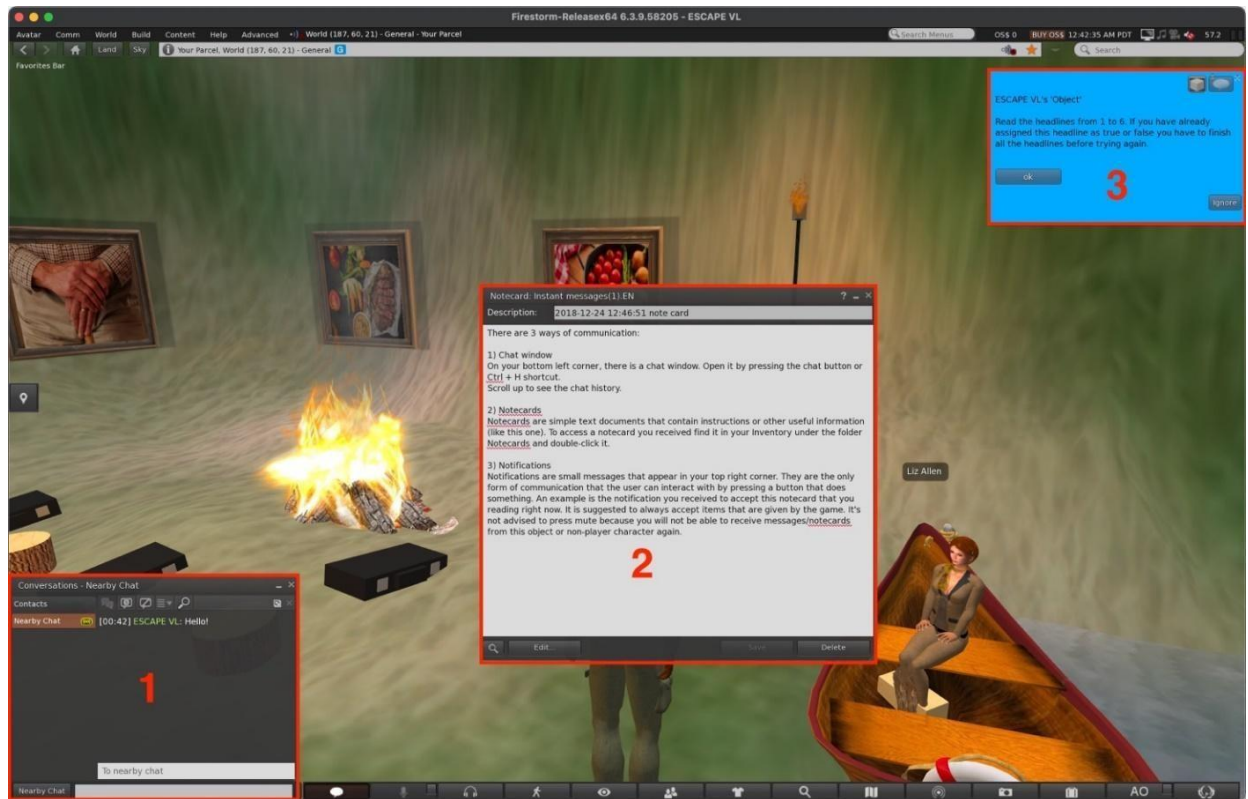


Figura 7: Modos de comunicación

### 3.1.1 Ventana de chat

En la esquina inferior izquierda (Figura 8), hay una ventana de chat. Ábrela pulsando el botón de chat o el atajo de teclado Ctrl + H. Desplázate hacia arriba para ver el historial de chats.

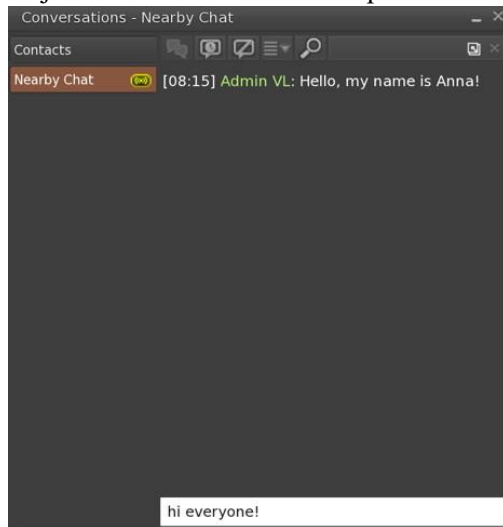


Figura 8: Ventana de chat

### 3.1.2 Notas

Las notas son documentos de texto sencillos que contienen instrucciones u otra información útil (Figura 9). Para acceder a una nota que hayas recibido, búscala en tu Inventario, en la carpeta Notecards, y haz doble clic sobre ella.

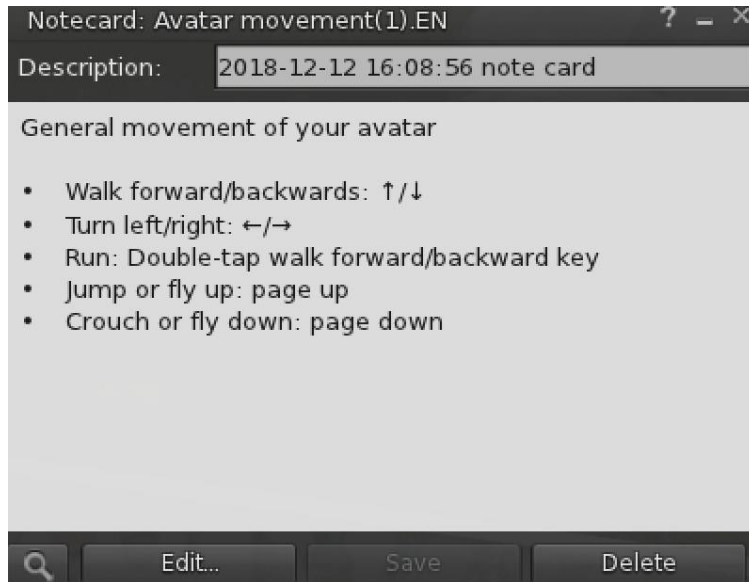


Figura 9: Nota

### 3.1.3 Notificaciones

Las notificaciones son pequeños mensajes que aparecen en la esquina superior derecha (Figura 10). Son la única forma de comunicación con la que el usuario puede interactuar pulsando un botón que devuelve información al juego. Se sugiere aceptar siempre los objetos que da el juego. No se aconseja pulsar mute porque no podrás volver a recibir mensajes/notas de este objeto o personaje no jugador. En general, debes leer los mensajes con atención. El chat y las notas se pueden releer, en caso de haber perdido una pista, etc.

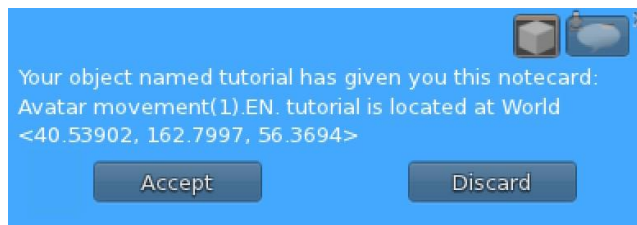


Figura 10: Notificación

## 3.2 Funciones del visor

El usuario puede acceder a las funciones del visor desde el menú de acciones, que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón en cualquier lugar (objetos, mundo virtual en general), o desde la barra inferior del visor (Figura 11 resaltado en rojo). En cada menú se pueden encontrar diferentes acciones. La barra inferior da acceso a la conversación (chat cercano), los controles de la cámara, los controles del mapa, los controles de apariencia, etc. Si haces clic con el botón derecho en cualquier lugar, podrás sentarte o levantarte, ir al lugar seleccionado, editar y obtener más información sobre el objeto seleccionado.



Figura 11: Barra inferior

### 3.3 Controles del Avatar

#### 3.3.1 Movimientos generales

- Caminar hacia delante/hacia atrás: ↑/↓
- Girar a la izquierda/derecha: ←/→
- Correr: Pulsar dos veces la tecla de caminar hacia delante/atrás (algunos visores: Ctrl-R para activar/desactivar correr)
- Saltar o volar hacia arriba: página arriba
- Agacharse o volar hacia abajo: página abajo
- Sentarse: Haz clic con el botón derecho del ratón sobre ti mismo/objeto/suelo y selecciona "Sentarse" (algunos visores: Ctrl-S para sentarse/levantarse)
- Levantarse: Haz clic con el botón derecho del ratón sobre ti mismo y selecciona "Levantarse".

### 3.3.2 Controles WASD

- Caminar hacia delante/atrás: W/S
- Girar a la izquierda/derecha: A/D
- Activar/desactivar vuelo: F
- Saltar o volar hacia arriba: E
- Agacharse o volar hacia abajo: C

Los jugadores familiarizados con los controles WASD pueden activar esta funcionalidad alternativa siguiendo los 5 pasos de la Figura 12.

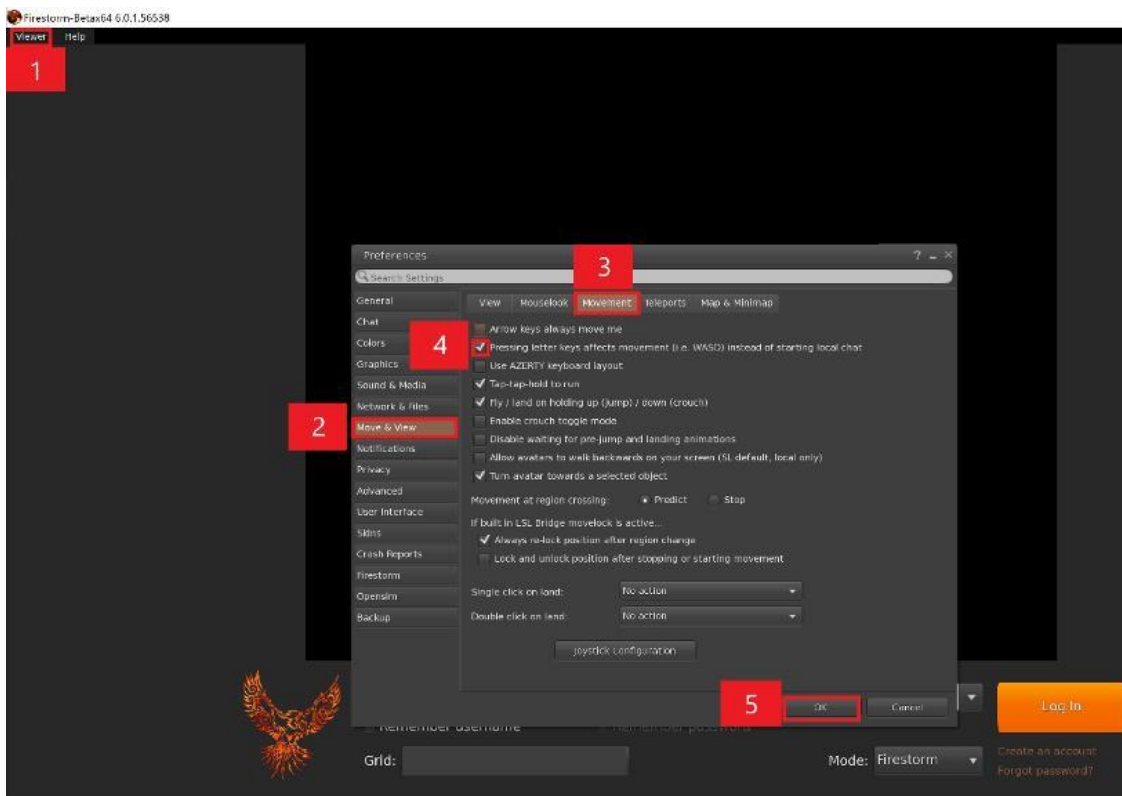


Figura 12: Ajustes para configurar los controles WASD

## 4 Resolviendo Problemas Comunes

El objetivo de esta sección es ayudar a los usuarios a resolver los problemas más frecuentes al utilizar la plataforma. En esta sección, encontrarás una amplia recopilación de problemas conocidos junto con soluciones efectivas. Al proporcionar instrucciones claras y concisas, pretendemos que los usuarios puedan solucionar estos problemas de forma independiente.

## 4.1 El teletransporte se queda atascado en la pantalla

Un problema común relacionado con el teletransporte es que la pantalla de teletransporte puede atascarse y el proceso de teletransporte se detiene. Si te quedas atascado en esta pantalla (Figura 13), Sólo tienes que pulsar el botón de cancelar en la esquina inferior derecha, y el teletransporte continuará.

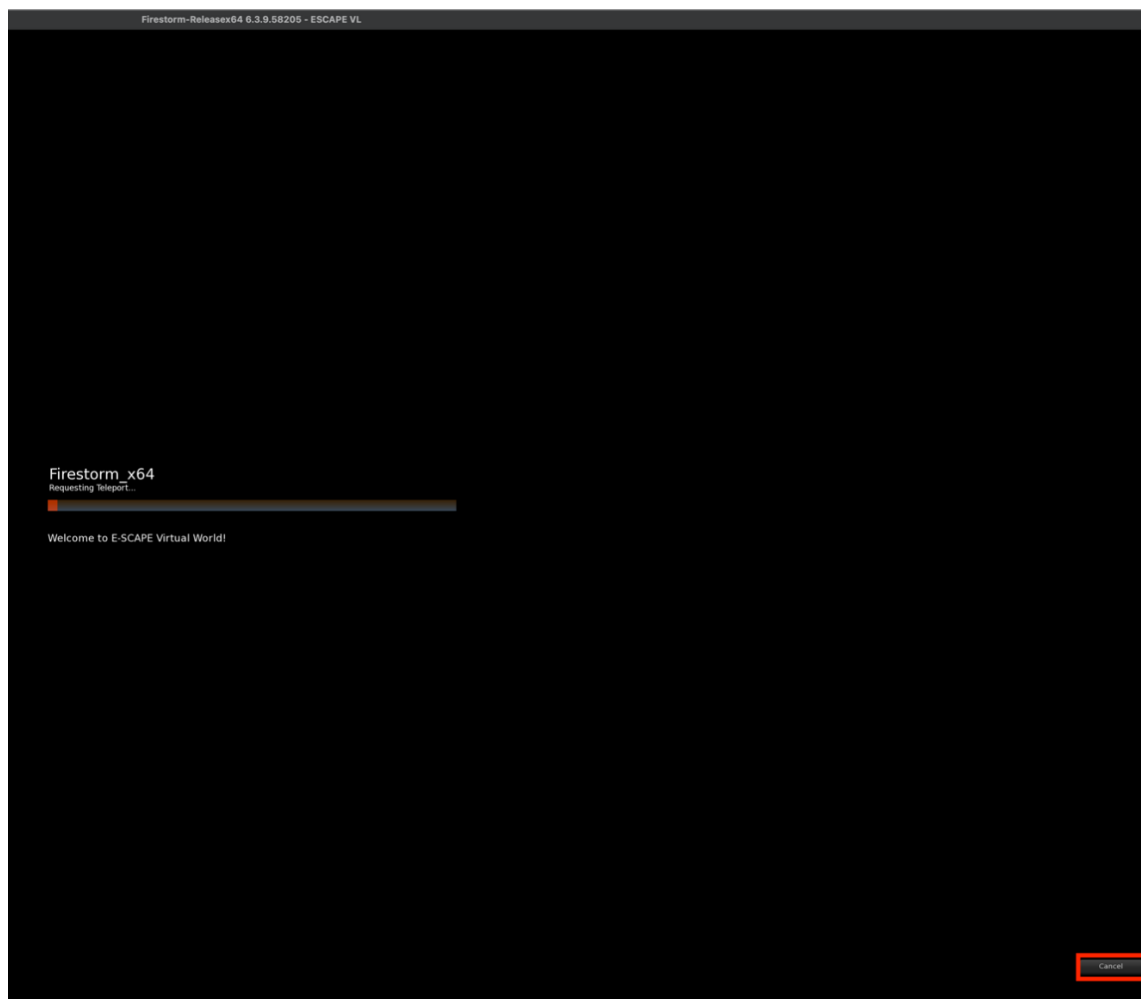


Figura 13: Pantalla de carga de teletransporte