

# GUIDA ACCESSO GOTOMEETING

## Come partecipare ad una sessione



**GoTo**Meeting

Centro  
Formazione  
Moneta



**SACRA  
FAMIGLIA**  
Fondazione Onlus

## Sommario

Introduzione.....	3
Accesso con PC Windows.....	4
Accesso con Mac Apple.....	9
Accesso con Dispositivi Android.....	11
Accesso con Dispositivi iOS (iPhone, iPad).....	14
Come testare GoToMeeting sul nostro dispositivo.....	16
Requisiti Minimi.....	18

## Introduzione

Questa guida veloce è rivolta a coloro i quali non hanno mai partecipato ad un webinar utilizzando lo strumento **GoToMeeting** e che quindi non hanno mai eseguito gli steps necessari richiesti per l'accesso al primo collegamento in assoluto.

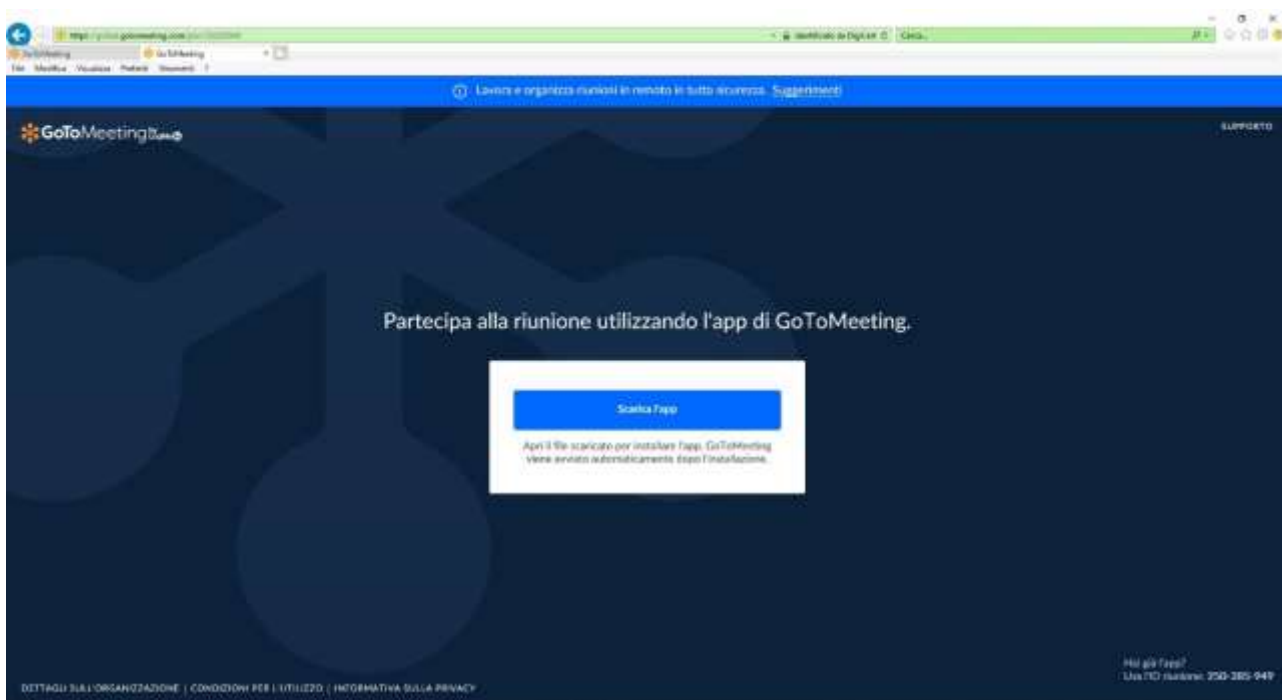
La guida è divisa in più sezioni, individuabili consultando l'indice, tenendo in considerazione i principali strumenti utilizzati per accedere ai webinar: pc windows, mac, dispositivi android ed ios.

Nella guida è anche indicata la procedura per poter provare la connessione con **GoToMeeting** accedendo ad una sessione di test. In questo modo saremo in grado di configurare il nostro dispositivo come se fosse un accesso reale e quindi di capire se tutto funziona in modo corretto. Se effettuiamo il test non avremo più la necessità di dover installare i famosi componenti richiesti al primissimo accesso, perché lo avremo già fatto effettuando il test. **Si consiglia di effettuare il test prima di partecipare al webinar.**

Nel documento sono anche riportati i requisiti minimi per utilizzare **GoToMeeting**.

## Accesso con PC Windows

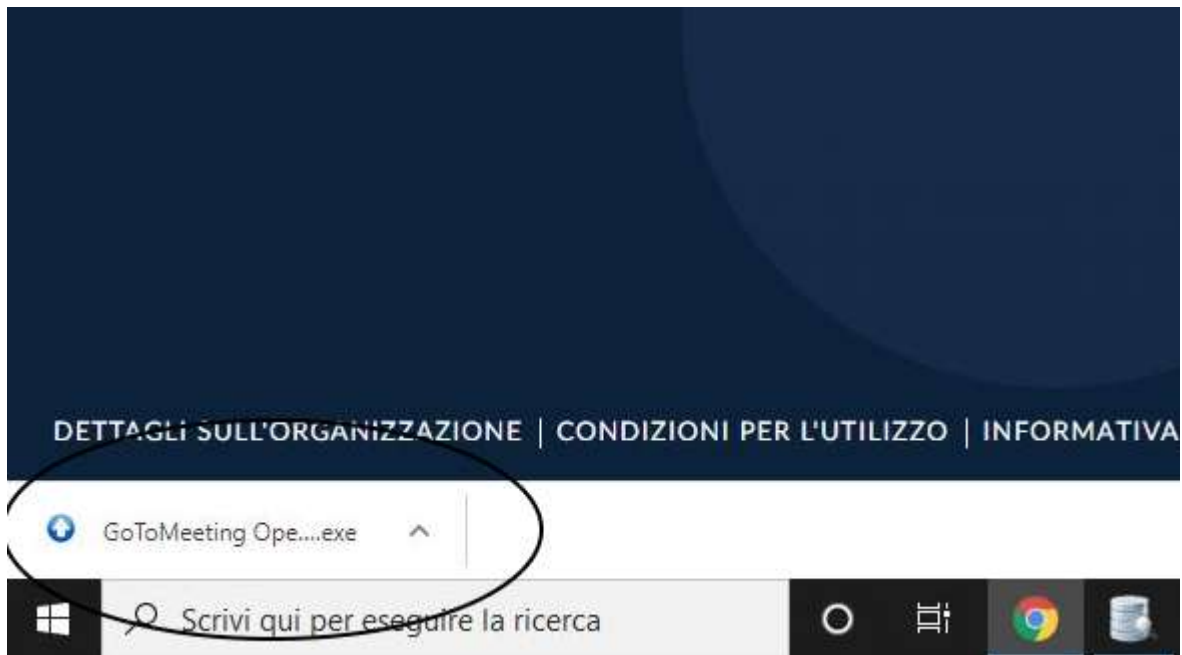
Per accedere al webinar/corso è necessario utilizzare il link ricevuto dall'organizzatore. Cliccando sul link verrà avviato il browser utilizzato sul pc (explorer, chrome, firefox,...) e si verrà indirizzati alla pagina sotto in figura:



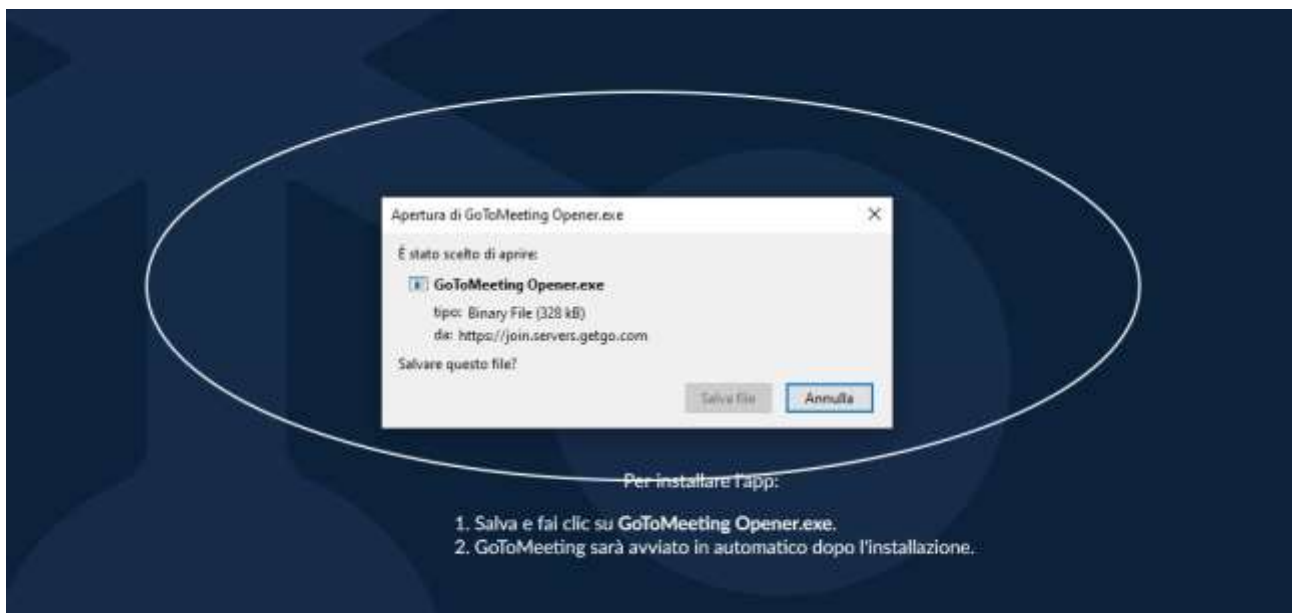
Seguire le indicazioni a video: scaricare quindi l'app necessaria per partecipare al webinar/corso cliccando sulla voce "**Scarica l'app**" presente al centro della pagina. Se si utilizza il browser *Internet Explorer*, nella parte bassa dello schermo comparirà una piccola finestra con il testo "**Esegui o salvare Gotomeeting Opener.exe...**" come nella figura sotto. Basterà cliccare sulla scelta *Esegui* per procedere all'installazione.

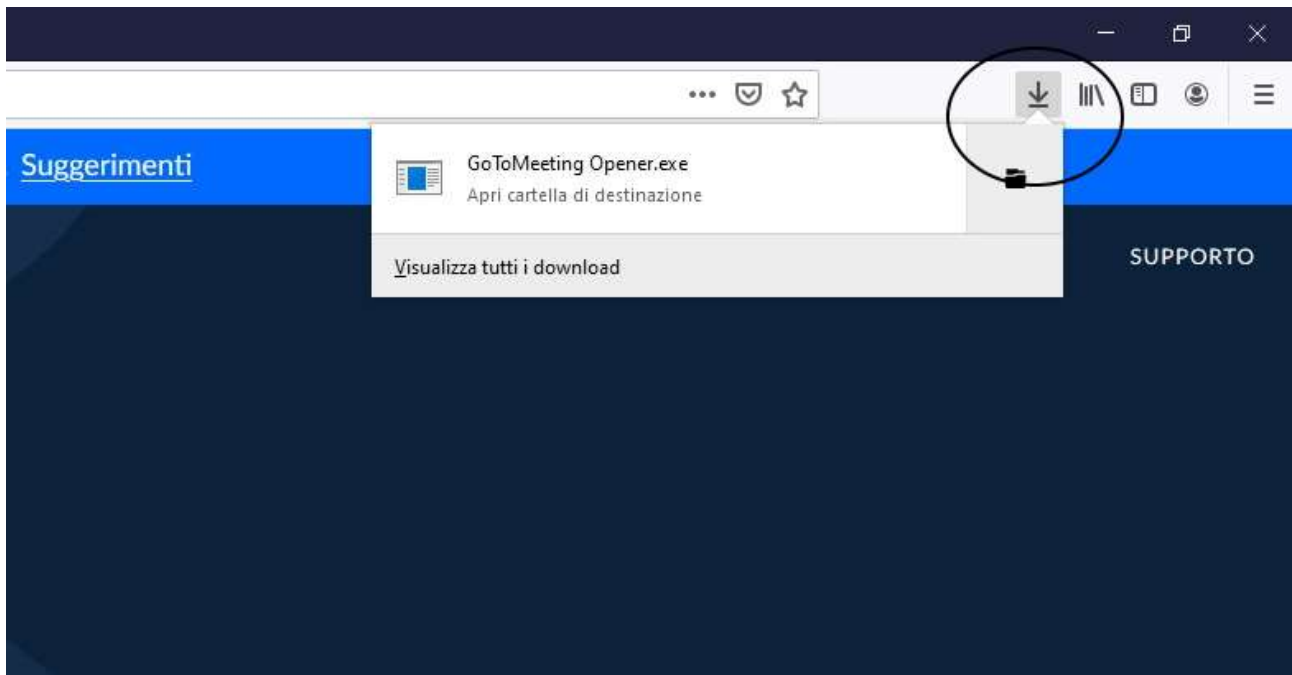


Nel caso si utilizzasse il browser *Chrome*, nell'angolo in basso a sinistra dello schermo comparirà al termine del download la finestra indicata nella figura sott. Basterà cliccare sulla voce "**Gotomeeting Opener.exe**" per avviare l'installazione dell'app.

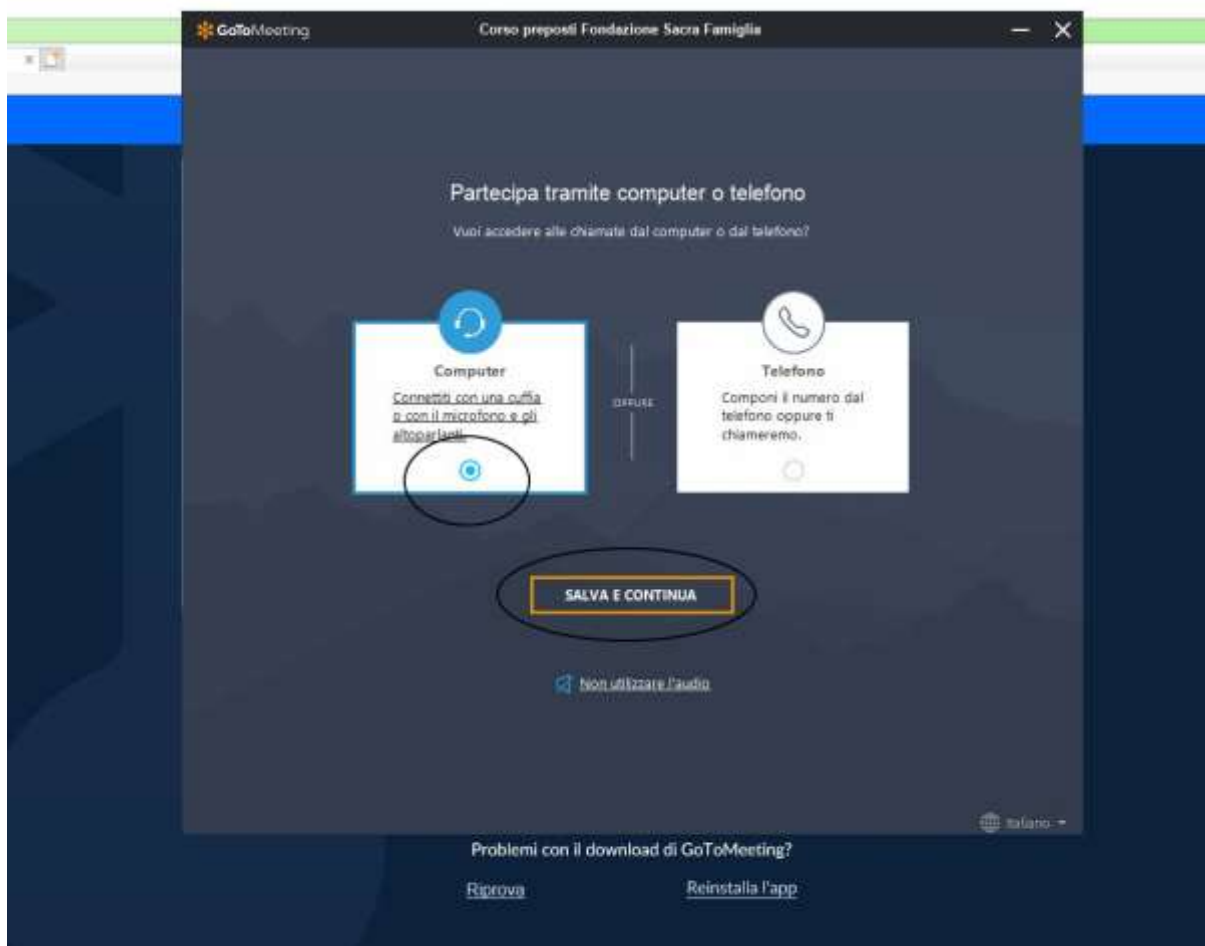


Se invece si utilizzasse il browser *Firefox*, al centro della pagina comparirà la seguente finestra in cui bisognerà scegliere “[Salva file](#)” e poi, figura successiva, nell’angolo in alto a destra della pagina cliccare sulla freccia in giù evidenziata per far comparire la voce “[Gotomeeting Opener.exe](#)” su cui cliccare per procedere all’installazione dell’app.





Terminata l'installazione dell'app, quale che sia il browser utilizzato, si aprirà una nuova finestra nella quale dovremo verificare che sia selezionata la voce **Computer** (pallino nella scelta Computer come nella figura sotto) e poi cliccare sul tasto “[Salva e Continua](#)”

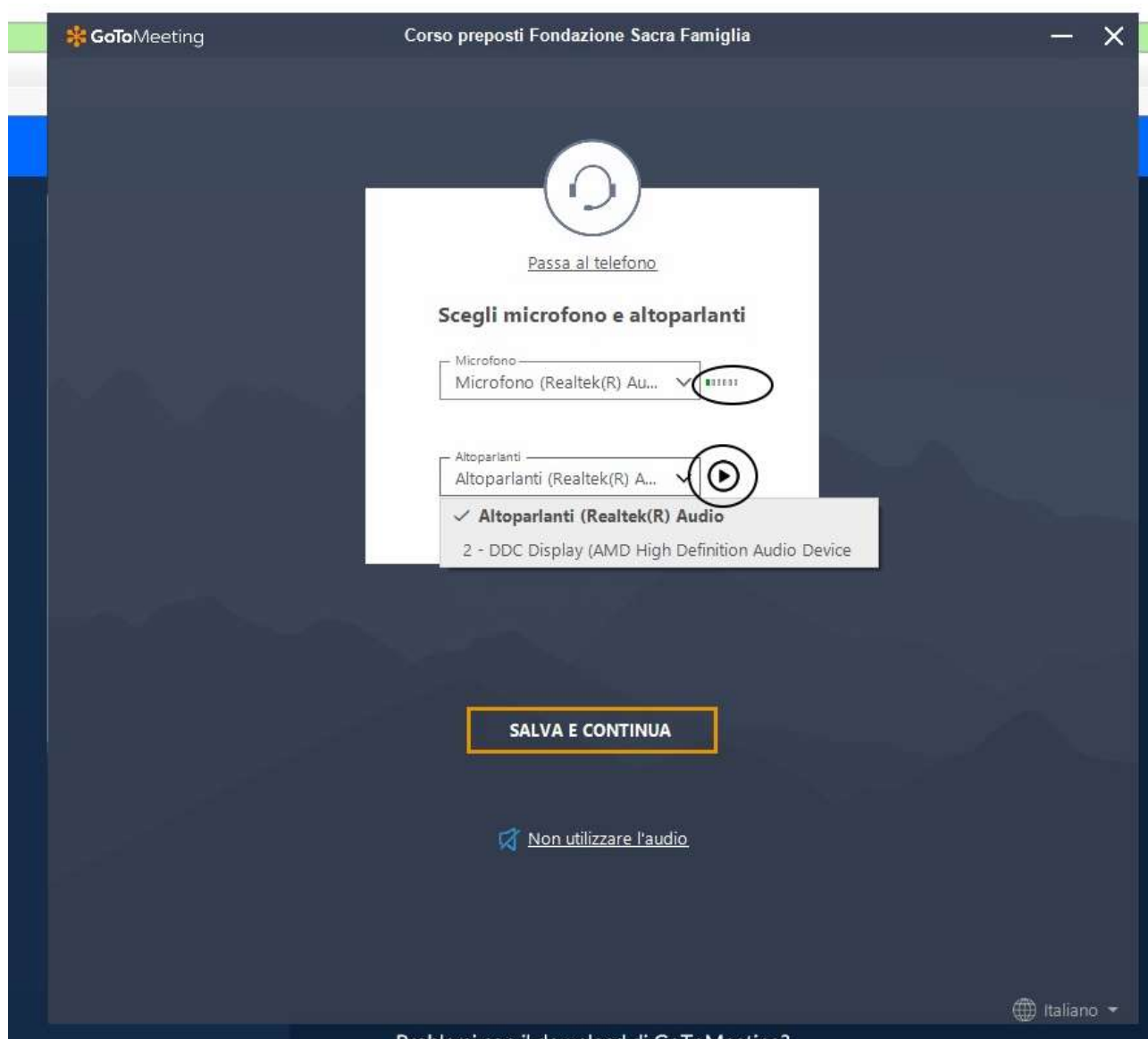


**IMPORTANTE**: nella finestra successiva bisognerà impostare il microfono e l'altoparlante che saranno utilizzati da **GoToMeeting**.

Per l'**altoparlante** da cui sentiremo l'audio, selezioniamo dal menù a tendina (che si apre cliccando sulla freccia verso il basso) la scelta che ci sembra corretta. Spesso la scelta è unica ed obbligata anche se nell'esempio sotto il sistema propone due diversi dispositivi audio. Una volta effettuata la scelta clicchiamo sul tasto play cerchiato in figura per effettuare un test audio. Se il dispositivo selezionato è corretto e non ha problemi, dovremmo sentire un suono di test prodotto da GoToMeeting. Cliccare sullo stesso bottone per fermare il test (simbolo stop – cerchietto contenente un quadrato).

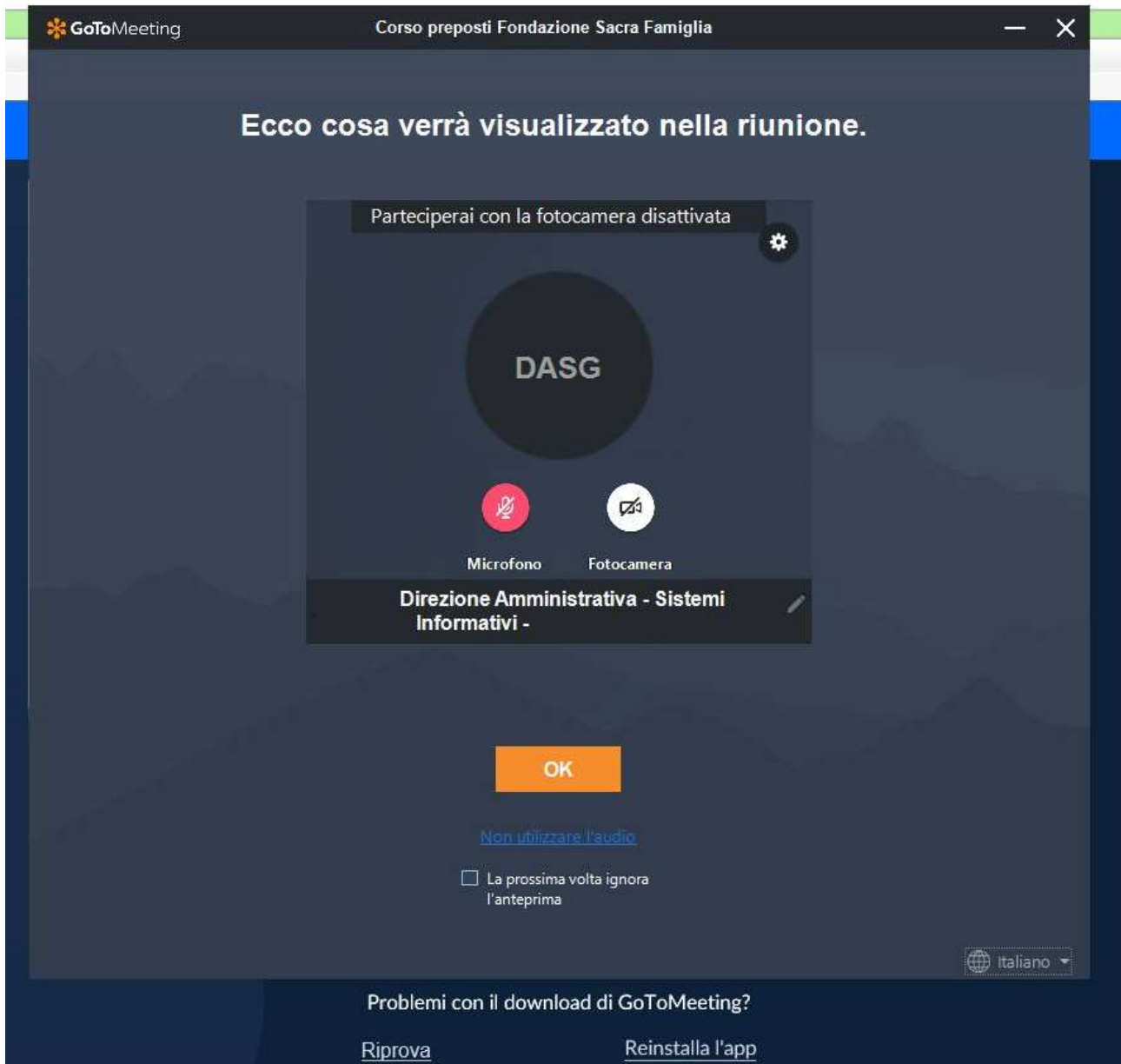
La stessa cosa vale per la scelta del **microfono**. In questo caso per effettuare un test di funzionamento basterà parlare e se il microfono scelto funziona correttamente dovremmo vedere colorarsi i quadratini cerchiati in figura,

Se tutto funziona in modo corretto cliccare su “**Salva e Continua**” per andare avanti.



Nella schermata successiva decideremo se partecipare escludendo al momento il nostro microfono e le riprese della nostra videocamera, e quindi le immagini che riprendono noi stessi. Quindi premere **OK** per entrare nel webinar/corso.

*Si ricorda che una volta entrati sarà possibile abilitare/disabilitare il microfono e la videocamera in qualsiasi momento.*



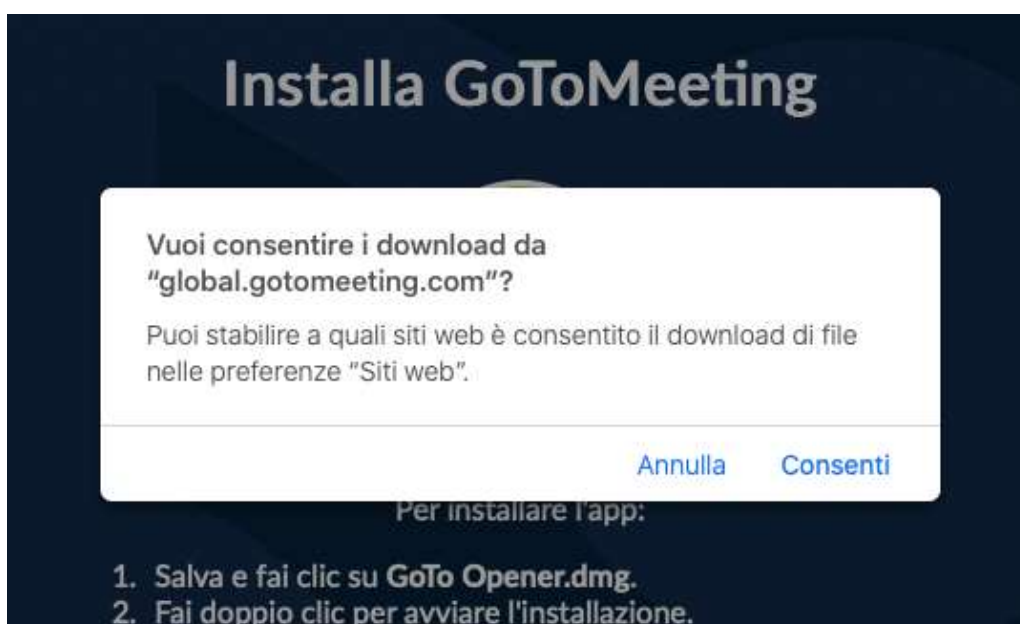


## Accesso con Mac Apple

Così come per ogni utente che usa un PC Windows, l'utente Mac verrà indirizzato alla seguente pagina utilizzando il link ricevuto dall'organizzatore del webinar qualunque sia il browser utilizzato (Safari, Chrome, Firefox, etc...)



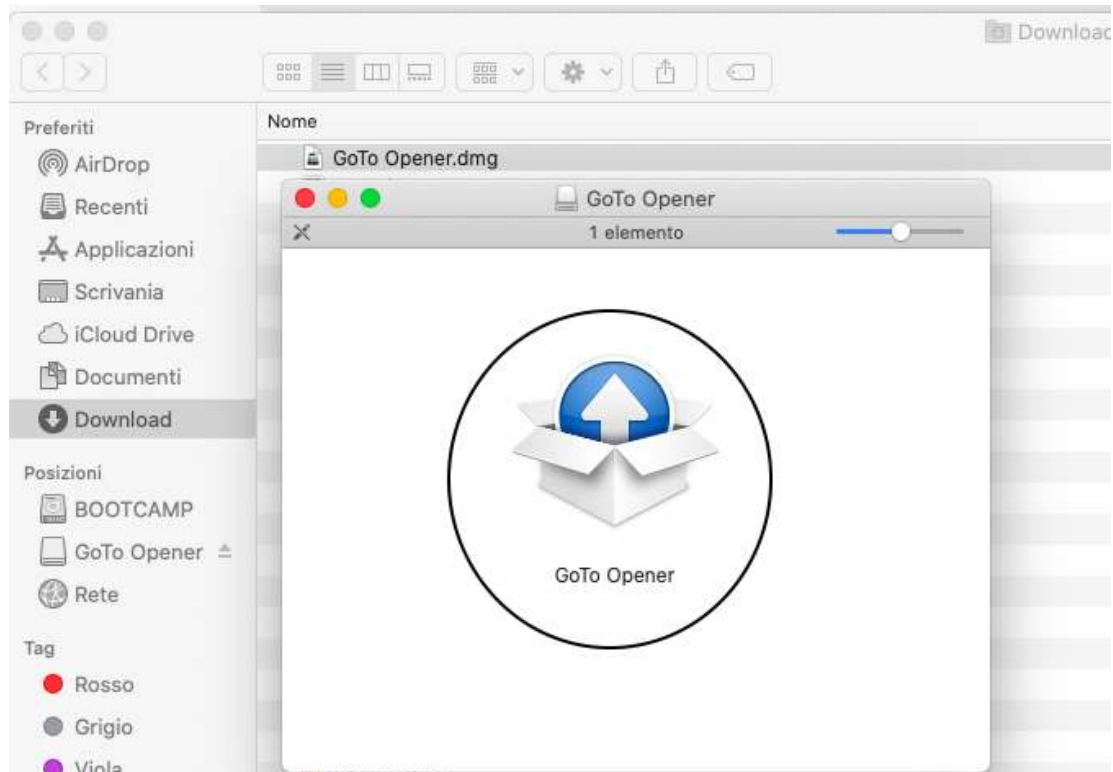
Cliccare quindi su “**Scarica l'app**” per scaricare l'app necessaria. Nella finestra di dialogo che compare, riportata nella figura sotto, cliccare su **Consenti** per proseguire con il download



Terminato il download, cercare nella propria **Cartella Download** sul Mac il file **GoTo Opener.dmg**. Doppio click sul file individuato in nella cartella Download e poi un ulteriore doppio click sull'icona cerchiata sotto per procedere all'installazione.

Al termine della stessa si verrà reindirizzati alla schermata che possiamo vedere nell'ultima figura di pagina 6 relativa alla guida per l'accesso da PC Windows.

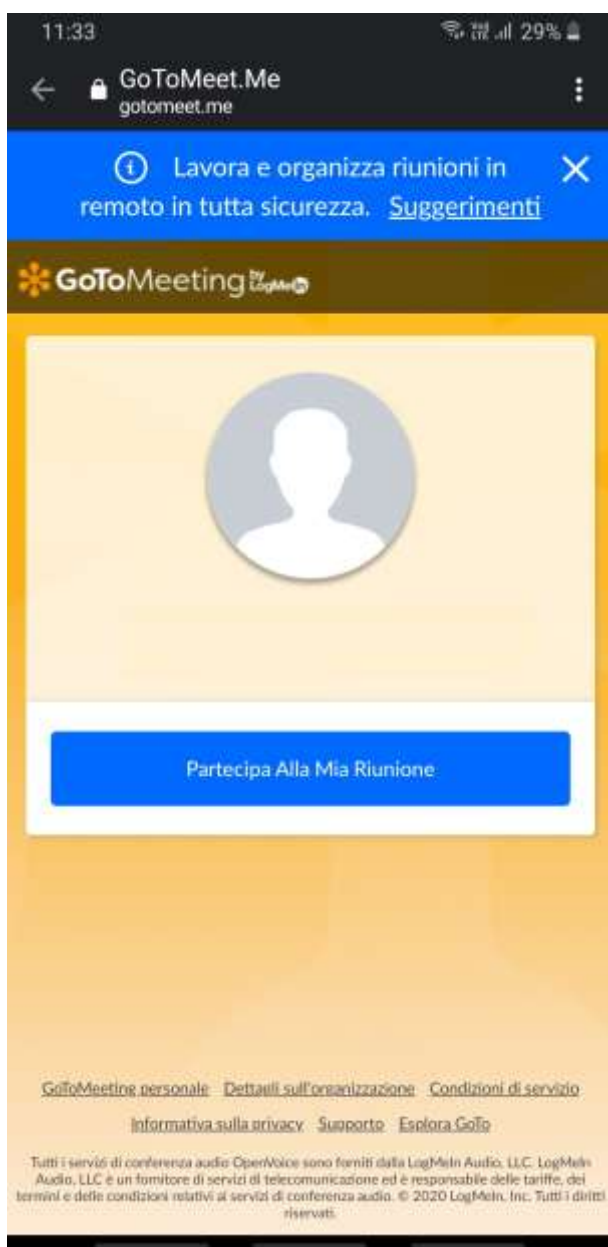
Da questo punto in poi seguire le le istruzioni da **pag.6** a **pag.8** di questa guida.



## Accesso con Dispositivi Android

Nel caso si utilizzasse un dispositivo Android per accedere la prima volta ad un evento gestito con **GoToMeeting**, cliccando sul link ricevuto si avvierà in automatico il browser di default del dispositivo portandoci sulla pagina che possiamo vedere nella prima figura sotto a sinistra.

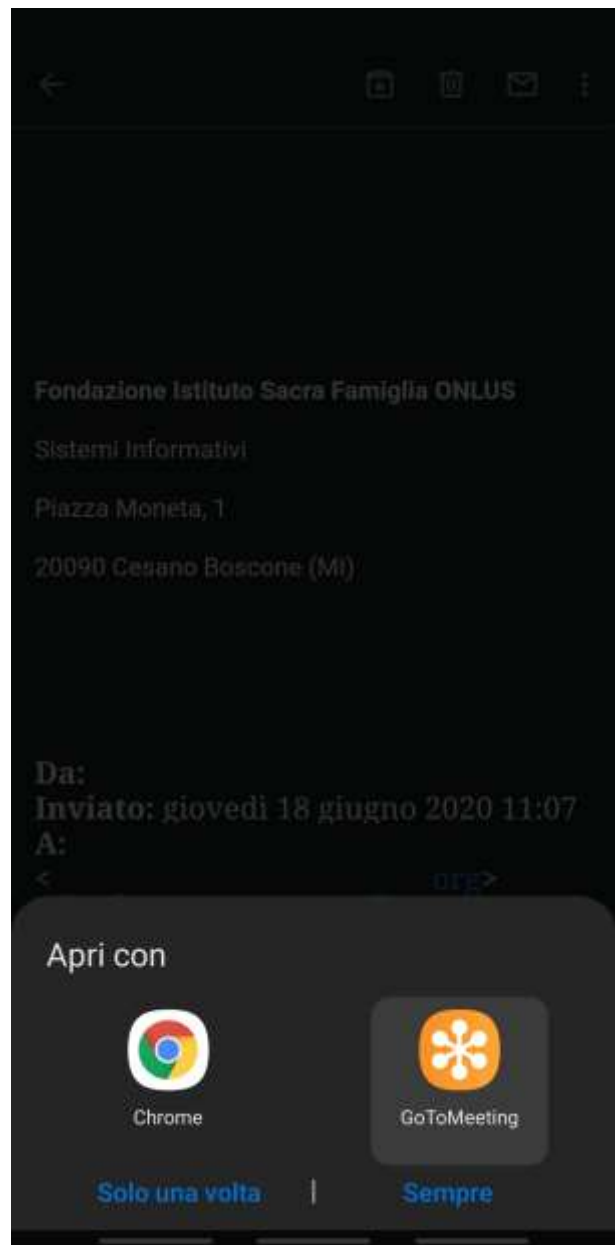
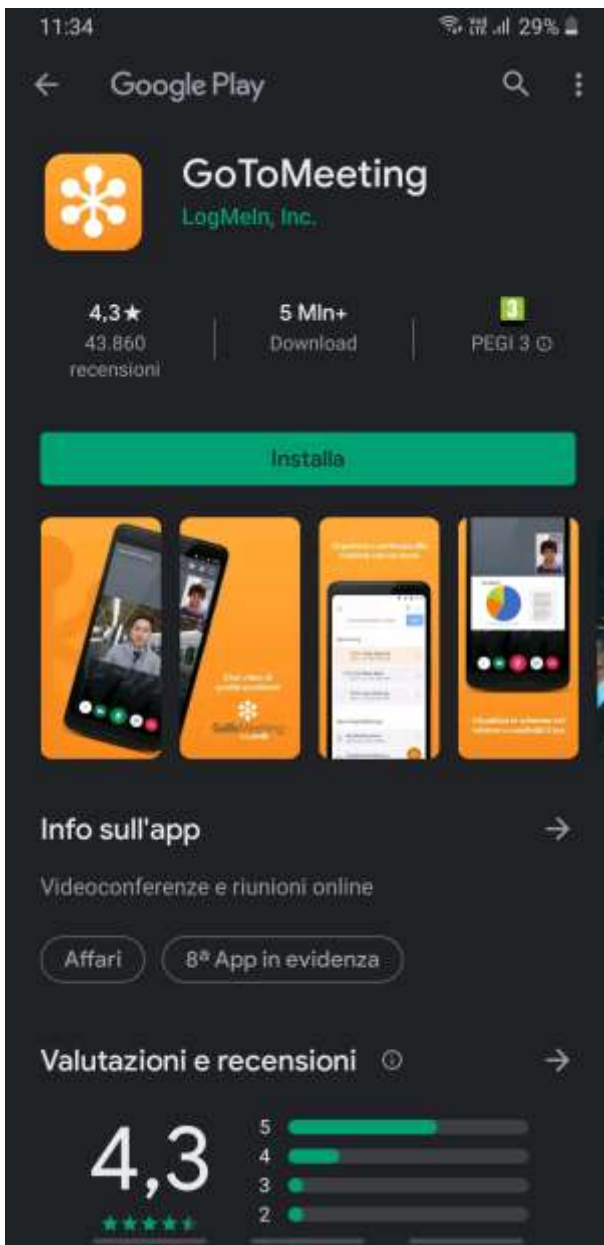
Cliccando su **Partecipa alla mia riunione** verremo indirizzati alla pagina che vediamo nella figura a destra ed in cui cliccheremo sul tasto **Toccare per scaricare l'app GoToMeeting da Play Store**.



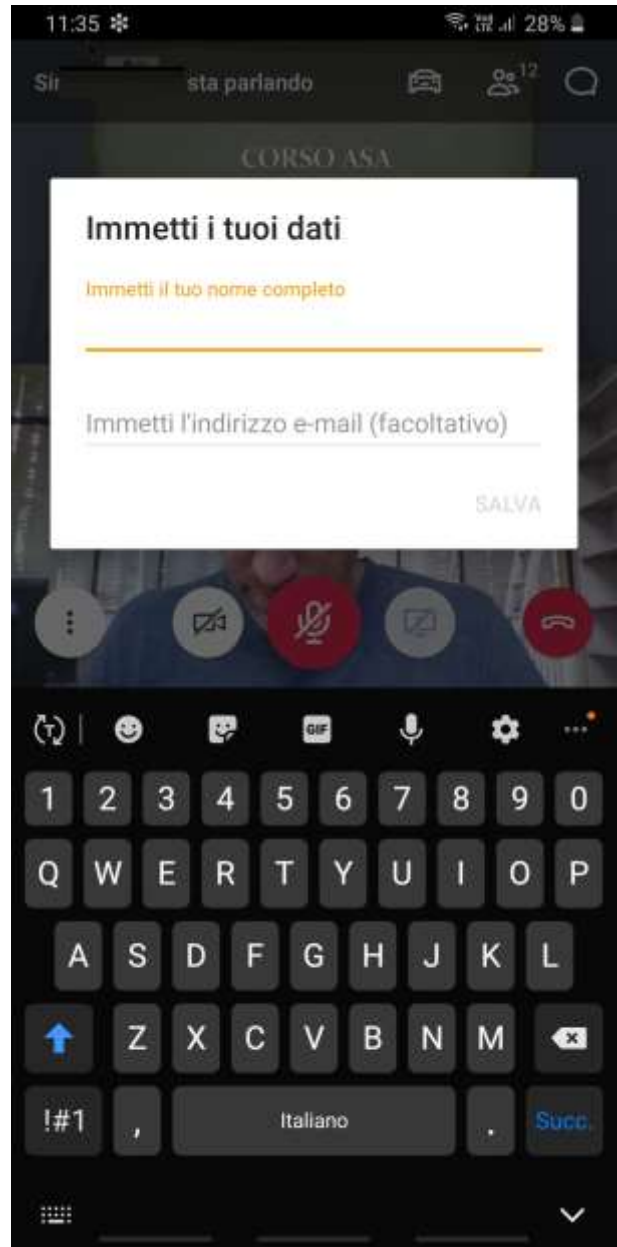
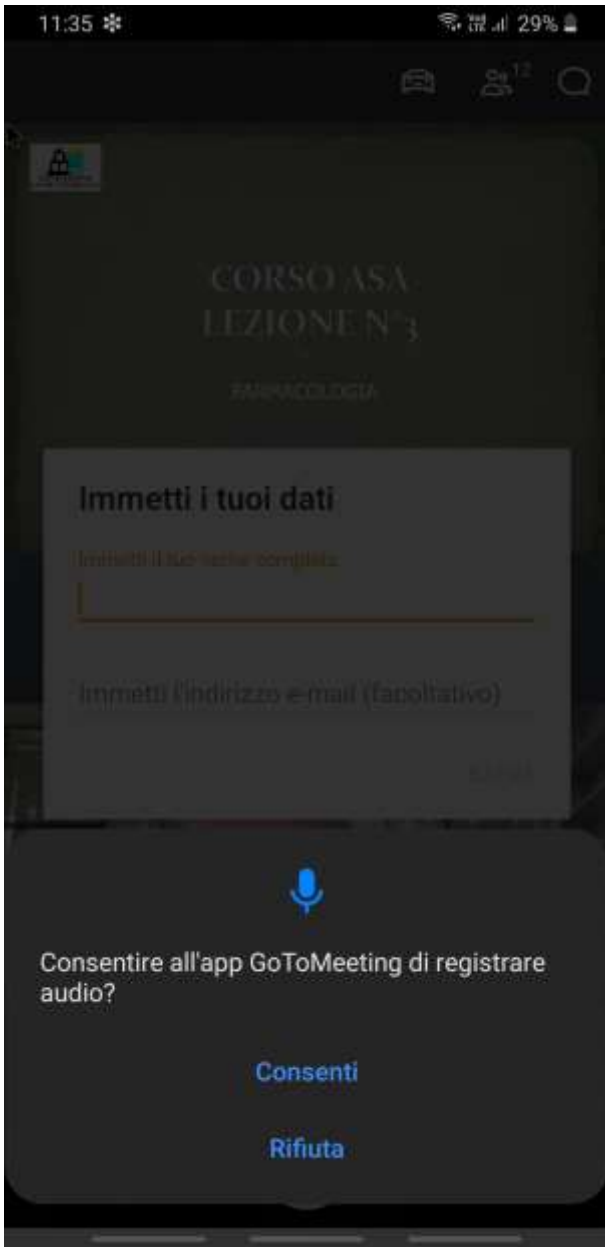
Verremo quindi indirizzati alla pagina dell'applicazione presente nel **Play Store Google** del nostro device (figura sotto a sinistra) e quindi procederemo all'installazione dell'app **GoToMeeting** cliccando su **Installa**.

Terminata l'installazione si consiglia di tornare sul link ricevuto e cliccarci nuovamente sopra. Questa volta il nostro device ci proporrà la scelta tra il nostro browser predefinito (**chrome** nell'esempio della figura sotto a destra) e l'applicazione **GoToMeeting** che abbiamo appena installato.

Sceglieremo quest'ultima toccando il suo nome e poi sceglieremo la voce sotto **Solo una volta** per procedere avanti. Effettueremo questa stessa scelta ogni volta che dovremo aprire un link per partecipare ad un **webinar** organizzato con **GoToMeeting**.



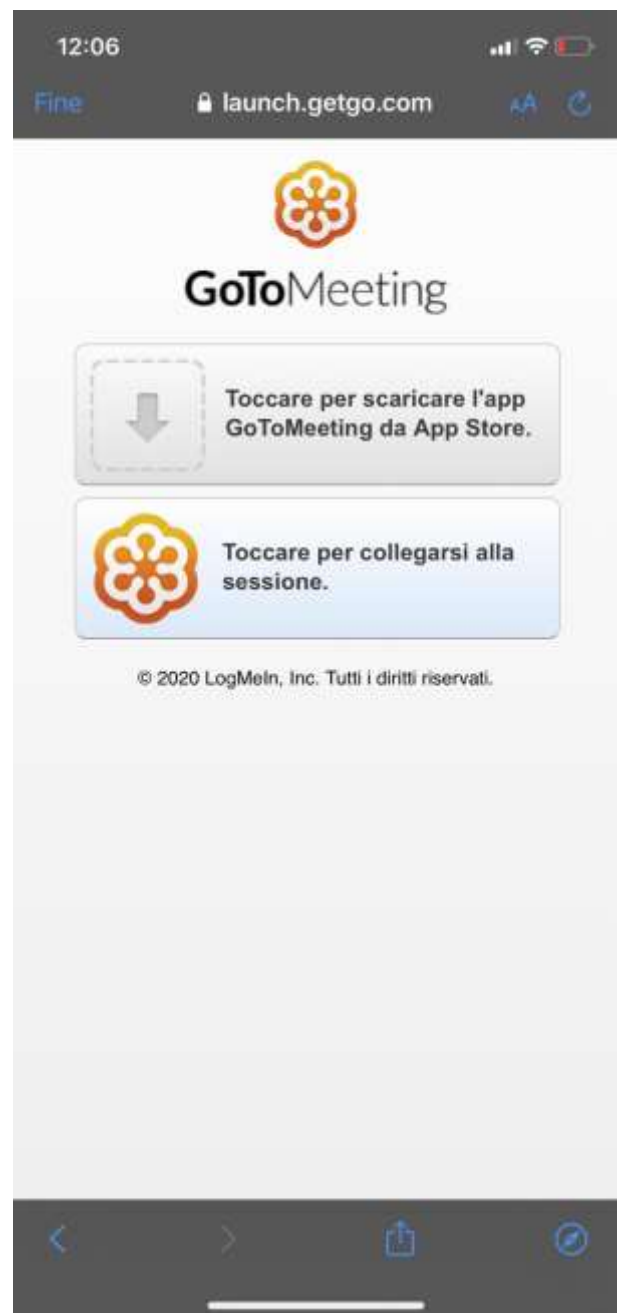
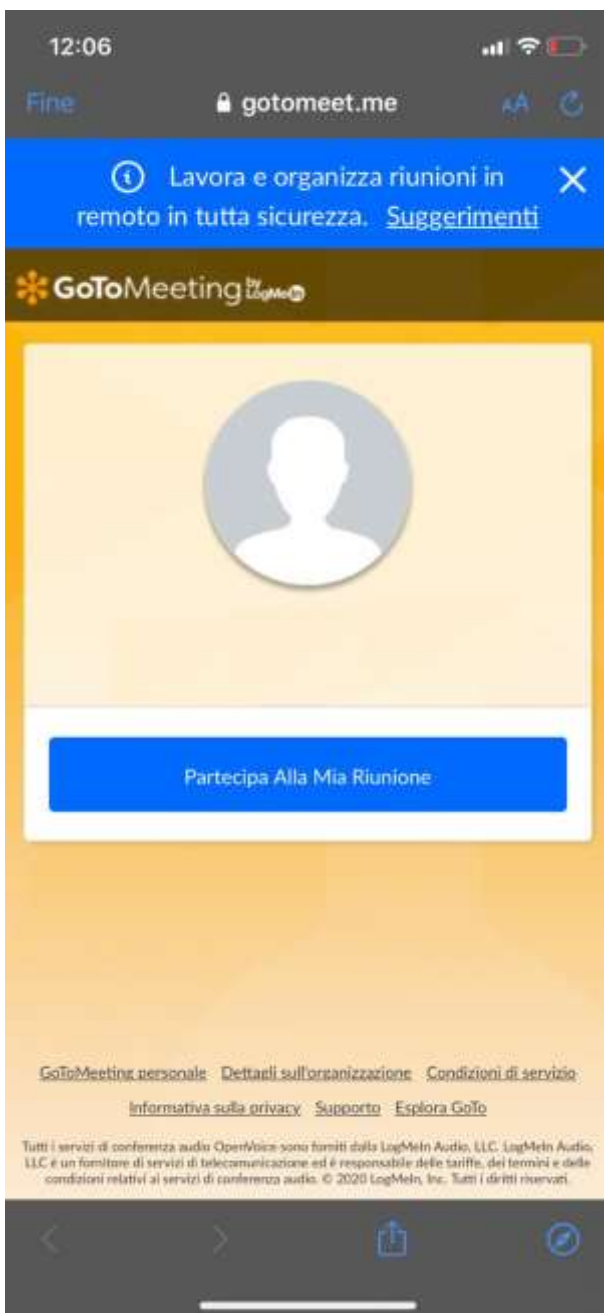
Basterà poi consentire l'accesso al microfono ed inserire il nostro nome per partecipare al webinar (immagino sotto)



## Accesso con Dispositivi iOS (iPhone, iPad)

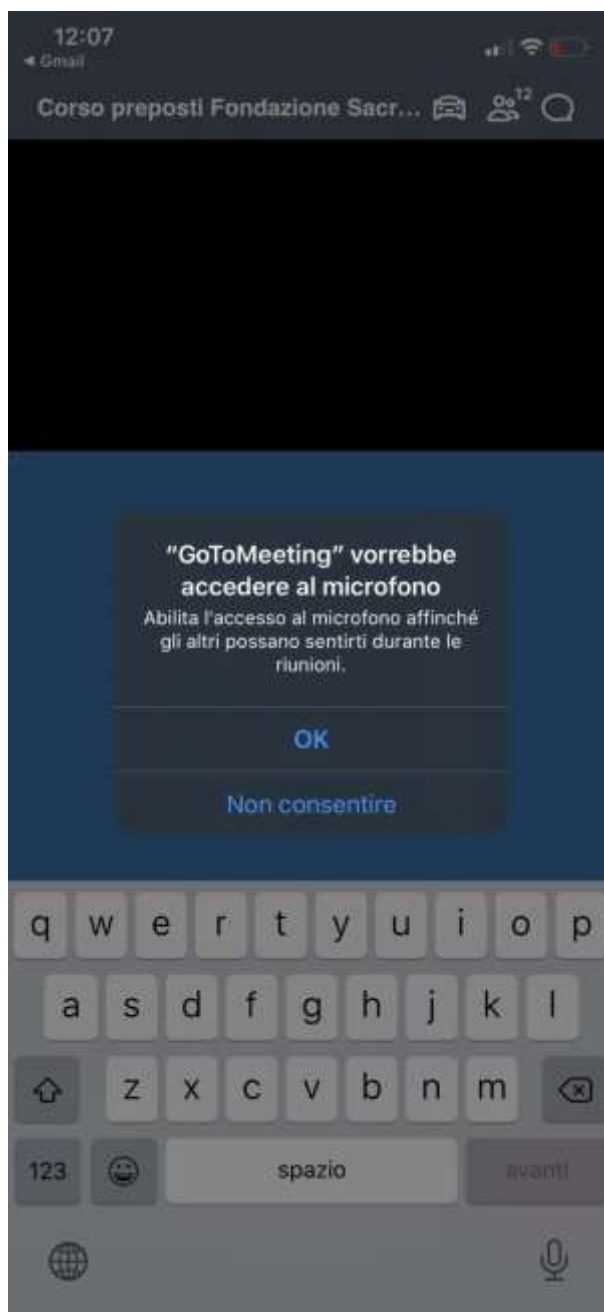
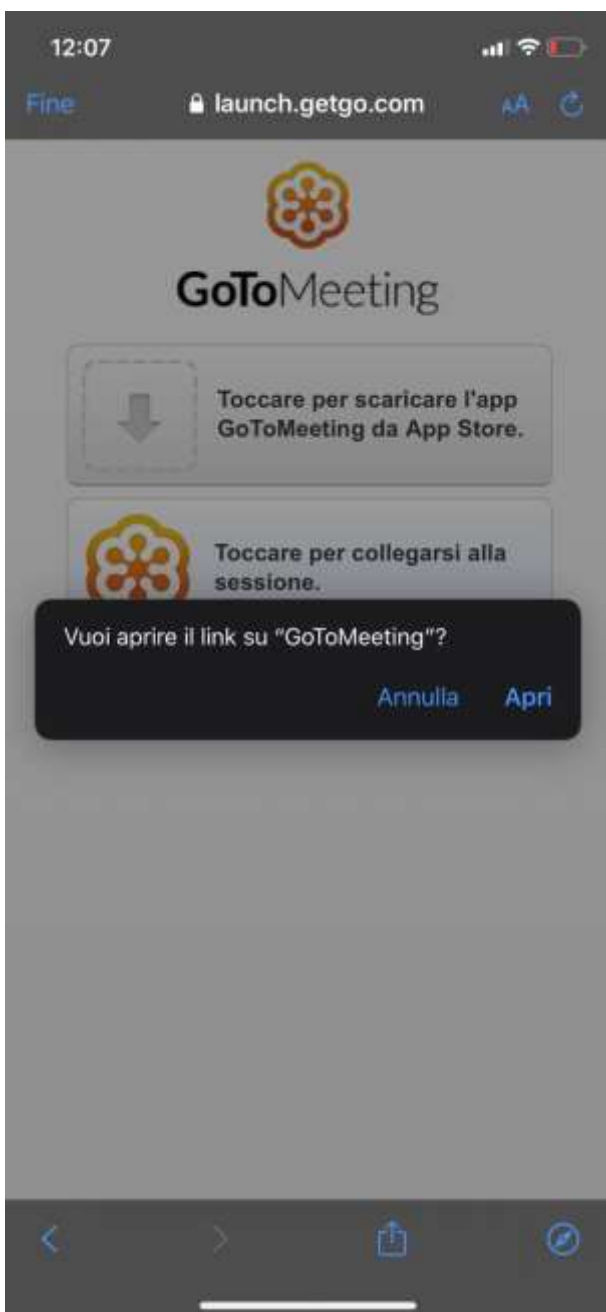
Nel caso si utilizzasse un dispositivo iOS (iPhone o iPad) per accedere la prima volta ad un evento gestito con **GoToMeeting**, cliccando sul link ricevuto si avvierà in automatico il browser di default del dispositivo portandoci sulla pagina che possiamo vedere nella prima figura sotto a sinistra.

Cliccando su **Partecipa alla mia riunione** verremo indirizzati alla pagina che vediamo nella figura a destra ed in cui cliccheremo sul tasto **Toccare per scaricare l'app GoToMeeting da App Store** dall'Apple Store.



Una volta terminata l'installazione possiamo tornare sulla pagina del nostro browser e cliccare su **Toccare per collegarsi alla sessione**. Saremo quindi invitati a consentire l'accesso al microfono. Cliccando su OK entreremo nel webinar.

Naturalmente una volta terminata l'installazione di **GoToMeeting** è possibile ripartire dal link ricevuto. In quel caso si avvierà automaticamente l'app **GoToMeeting** permettendoci di entrare nel webinar dopo aver dato gli eventuali permessi ed inserito il nome del partecipante.



## Come testare GoToMeeting sul nostro dispositivo

E' possibile testare l'accesso a GoToMeeting con il proprio dispositivo in qualsiasi momento e senza avere un invito. Ecco come:

1. Utilizzare il seguente link <https://support.logmeininc.com/it/gotomeeting/help/join-a-test-session-g2m050001>
2. Cliccare sul link [partecipa alla tua prima riunione](#) che trovi nella pagina e che puoi vedere nell'immagine sotto:

### Partecipare a una sessione di test



Puoi verificare la compatibilità del sistema, la connessione Internet e le impostazioni audio in anticipo per assicurarti che la sessione si svolga senza intoppi oppure puoi verificare la connessione durante la sessione in caso di difficoltà tecniche.

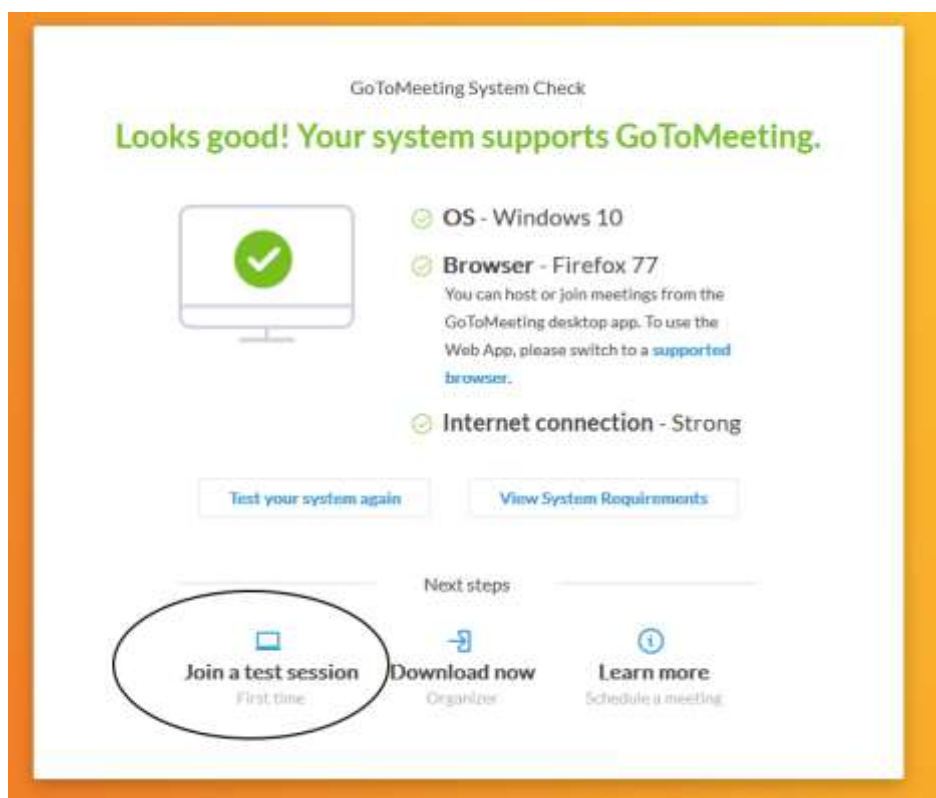
Puoi anche visitare la nostra pagina [Preparati alla tua prima riunione](#) per assicurarti di essere pronto. Partecipando a una sessione di test dal tuo computer o dispositivo mobile, puoi fare in modo che la tua sessione reale si svolga correttamente.

1. Fai clic sul pulsante **Partecipa ora** qui di seguito.

2. La sessione verrà avviata automaticamente.

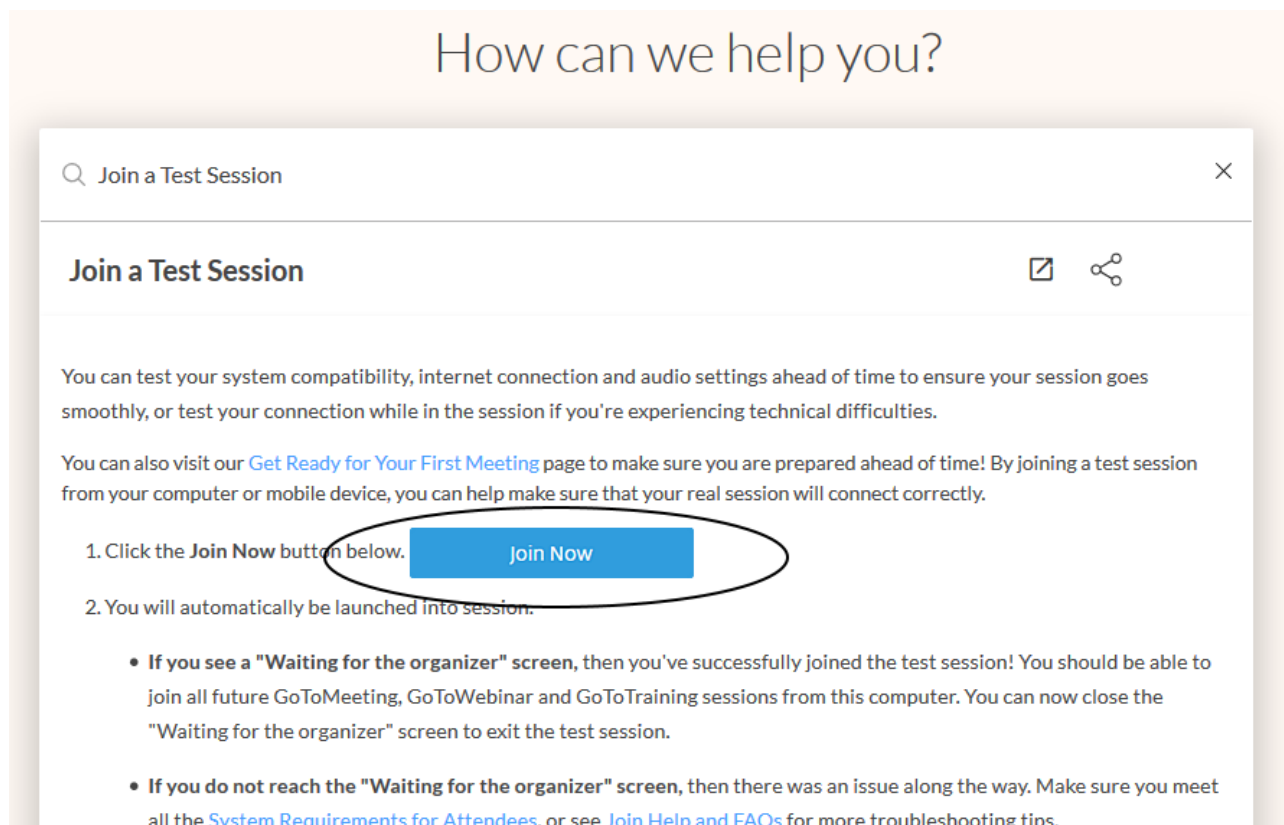
- **Se viene visualizzata la finestra "In attesa dell'organizzatore"**, il collegamento alla sessione di test è stato completato. Dovresti poter partecipare alle future sessioni [di GoToMeeting](#), GoToWebinar e GoToTraining da questo computer. Ora puoi chiudere la schermata "In attesa dell'organizzatore" per uscire dalla sessione di test.
- **Se non dovessi raggiungere la schermata "In attesa dell'organizzatore"**, si è verificato un problema nei passaggi precedenti. Assicurati di soddisfare tutti i [Requisiti di sistema per i partecipanti](#) oppure consulta le [Domande frequenti e guida all'iscrizione](#) per ulteriori suggerimenti su come risolvere i problemi.

3. Si aprirà una nuova pagina nel browser in cui si potrà vedere il risultato del test effettuato sul device utilizzato.





4. Se i requisiti minimi sono soddisfatti è possibile partecipare ad una sessione di test per verificare che tutto funzioni bene. Basterà cliccare sulla voce cerchiata nella figura precedente: [Join a test session](#).
5. Saremo indirizzati ad una nuova pagina web in cui troveremo il link [Join Now](#) cerchiato nella figura sotto:



6. Ci ritroveremo quindi nella stessa pagina che possiamo vedere a pagina 4 o 9 (11 o 14 per i device mobili) di questa guida e quindi possiamo procedere come già indicato precedentemente.
7. Se il test terminerà con successo sarete in grado di partecipare senza problemi ad eventi GoToMeeting. Nel caso aveste riscontrato problemi, ad esempio audio, dovrete sicuramente risolverli prima di poter accedere ad un evento.

## Requisiti Minimi

Puoi partecipare a una sessione da qualsiasi luogo e in qualsiasi momento utilizzando un computer o un dispositivo mobile compatibile. Controlla di seguito l'elenco dei nostri requisiti di sistema oppure esegui il test automatico di compatibilità del sistema. Se sei un organizzatore, consulta Requisiti di sistema per gli organizzatori.

<b>Sistema operativo</b>	Windows 7 - Windows 10 Mac OS X 10.9 (Mavericks) - macOS Catalina (10.15) Linux/Ubuntu (solo app Web) Google Chrome OS (solo app Web) iOS 11 - iOS 13 Android OS 5 (Lollipop) - Android 10
<b>Browser Web (si applica solo all'app Web)</b>	Google Chrome v57 o versioni successive Internet Explorer 9 o versioni successive, Mozilla Firefox 60 o versioni successive Microsoft Edge v77 o versioni successive Safari 6 o le ultime versioni di ciascun browser
<b>Collegamento Internet</b>	Computer: 1 Mbps o superiore (banda larga consigliata) (vedi Quanta larghezza di banda viene utilizzata durante una sessione?) Dispositivo mobile e Chromebook: Almeno 3G (Wi-Fi consigliato per audio VoIP)
<b>Hardware</b>	Almeno 2 GB di RAM, almeno 4 GB di RAM (consigliato) Webcam per HDFaces, microfono e altoparlanti (è consigliabile utilizzare cuffie USB)**