

AUGMENTED REALITY E TECNOLOGIE VISUALI INTERATTIVE PER LA VALORIZZAZIONE DEL CULTURAL HERITAGE - MODULO BASE

INFORMAZIONI

Tipologia di corso	Formazione continua
Iniziativa	Trasformazione digitale e valorizzazione dei beni culturali e del turismo
Sede didattica	UER
Durata	8 ore
Crediti formativi (CFU)	1

OBIETTIVI FORMATIVI

Presentazione

Il laboratorio costituisce la prima parte del percorso formativo focalizzato sui contesti innovativi di valorizzazione del Patrimonio Culturale mediante l'impiego delle tecnologie afferenti l'Extended Reality-XR (Augmented Reality-AR, Virtual Reality-VR, Mixed Reality-MR).

Vengono messi a fuoco i contesti innovativi di valorizzazione del Patrimonio Culturale mediante l'impiego delle tecnologie afferenti l'Extended Reality-XR (Augmented Reality-AR, Virtual Reality-VR, Mixed Reality-MR etc.), allo scopo di approfondire le loro declinazioni possibili e potenziali, in riferimento all'attuale stato dell'arte oramai consolidato ed alle più recenti innovazioni raggiunte nel settore, che risulta essere estremamente attivo ed esponenzialmente evolutivo.

Verrà fornito il corretto *know how* scientifico e professionale, per consentire di *operare nel settore* del Cultural Heritage con un orientamento maggiormente consapevole rispetto alle possibili ed eterogenee declinazioni funzionali. Speech didattico-formativi, speech tecnici, workshops e case history costituiranno *l'iter formativo* del laboratorio.

A chi si rivolge

L'iniziativa si rivolge a manager e professionisti pubblici e privati che operano nel settore dei Beni Culturali.

Numero partecipanti

minimo 5 - massimo 15

Docenti:

Tiziana PRIMAVERA – *Augmented Reality Ph.D. e docente accademico, AR/VR Senior Advisor Researcher di esperienza decennale, MISE-Innovation Manager*. Svolge dal 2004 attività di docenza presso Istituti Universitari per quanto concerne l'insegnamento di materie afferenti le Scienze della Rappresentazione e del Rilievo (*geometria descrittiva- geometria descrittiva -stage informatici etc*). Key note speaker e coordinatore scientifico di seminari e convegni sul tema dal 2011. Autore di numerosi articoli e pubblicazioni oggetto di numerose citazioni. Istituisce in Italia i

primi corsi di formazione per tecnologie di Augmented Reality presso gli Ordini Professionali Tecnici di Ingegneria ed Architettura (corsi accreditati dal CNI).

Innovative Tech evangelist, è ideatrice e realizzatrice del Technology Hub AR-VR a Milano, *concept* di divulgazione scientifica e comunicazione integrata inerente le tecnologie interattive di rappresentazione (XR). In qualità di consulente ha affiancato, diverse prestigiose Imprese ed Istituti Universitari, per lo sviluppo di progetti di Realtà Aumentata. Nel contesto internazionale dedicato al Design, in occasione del Design for Next, presenta il primo prototipo di packaging interattivo. Nel 2019 diviene Art director ed Augmented Reality Project Manager per il rilevante progetto del Circo Maximo Experiences a Roma, progetto altamente pioneristico, che costituisce un rilevante case History nel settore, concertato con la RTI vincitrice del Bando e la Sovrintendenza preposta per Zetema Progetto Cultura.

PROGRAMMA

GIORNO 1 (4 ore)

- Introduzione
- Tappe evolutive fondamentali delle tecnologie AR-VR-MR
- Tassonomia
- Specificità applicative
- AR: architettura informatica

GIORNO 2 (4 ore)

- AR: tipologie di tracking
- MR: architettura informatica e specificità
- Digital storytelling e Customer satisfaction
- Costi e ROI – scenari applicativi
- Demo live

TEST DI VERIFICA DELLE COMPETENZE ACQUISITE