

## AUGMENTED REALITY E TECNOLOGIE VISUALI INTERATTIVE PER LA VALORIZZAZIONE DEL CULTURAL HERITAGE – MODULO AVANZATO

### 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 parte avanzata 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). Verranno forniti gli strumenti conoscitivi appropriati per dominare agevolmente la materia di queste scienze rappresentative e per selezionare consapevolmente i migliori scenari di opportunità-costi per l'adozione delle tecnologie XR, in un'ottica *custom taylor*, alla luce delle specificità aziendali, budget e degli obiettivi da raggiungere.

Una sezione tecnica sarà rivolta alla conoscenza dei principali device di fruizione, attualmente disponibili e saranno illustrati in un'ottica comparativa, i diversi workflow procedurali che si ripercuotono nei diversi costi di sviluppo-implementazione, architetture informatiche e caratteristiche tecniche, limiti e potenzialità che contraddistinguono allo stato dell'arte, ciascuna delle diverse tecnologie visuali afferenti l'Extended Reality.

Verranno illustrate le buone pratiche alla luce di una serie di case history, approfonditi i diversi, delicati e fondamentali aspetti che insieme concorrono a definire la *Customer Satisfaction* e la necessaria qualità della *User Experience* del progetto e una specifica sezione tecnica sarà rivolta alla conoscenza dei principali *device* di fruizione, attualmente disponibili.

#### 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)**

- Workflow di progetto delle differenti tecnologie: costi di sviluppo/implementazione
- Qualità dell'artefatto digitale
- Qualità dell'esperienza interattiva
- User experience: analisi dei report effettuati

### **GIORNO 2 (4 ore)**

- Stato dell'arte - aggiornamento tool di nuova generazione
- Case history di successo
- Device di fruizione: limiti e potenzialità
- Trend di sviluppo e scenari applicativi
- Workshop applicativo - sviluppo di un macro progetto di massima

## **TEST DI VERIFICA DELLE COMPETENZE ACQUISITE**