

AR in the Wild - Augmented Reality Storytelling per Industrie culturali e creative

Modulo breve

Presentazione

Educare, conoscere e rendere accessibile il patrimonio naturale e culturale attraverso la realtà aumentata è un tema molto utilizzato nei musei, nelle città d'arte e nei percorsi fuoriporta. Può essere, inoltre, utile anche a numerosi altri settori creativi, artistici o anche educativi, nell'intrattenimento, come anche nei settori industriali e medicali. Questo corso è pensato per offrire gli strumenti e le tecniche progettuali atti a creare esperienze narrative aumentate, permettendo di integrare multiple letture e collegamenti. Nel percorso di 5 giorni i partecipanti avranno gli strumenti per realizzare un proprio progetto a partire da un'idea di progetto propria oppure una proposta fornita durante la prima giornata. Il corso si svolge principalmente attraverso attività pratiche orientate al progetto.

Descrizione

Questo workshop è finalizzato ad introdurre il potenziale dell'uso delle tecnologie di Realtà Aumentata (AR) come strumento di Narrazione attraverso il Design dell'esperienza. Le tecnologie AR, da una parte, ampliano l'accessibilità ad archivi e media digitali e, dall'altra, creano nuove forme di racconto e di accesso alle informazioni attraverso l'uso di media localizzati. Il corso vuole stabilire un'ampia comprensione delle applicazioni della Realtà Aumentata che stanno trasformando le forme tradizionali di comunicazione e intende fornire le basi progettuali, operative e funzionali per integrare questo strumento nelle strategie di coinvolgimento. I partecipanti acquisiranno le competenze per l'applicazione dell'AR come medium digitale narrativo per abilitare esperienze ludiche e interattive dove oggetti digitali e storie sono integrate nel mondo fisico. Il contesto di progettazione sarà all'aperto, in aree naturali con l'obiettivo di esplorare diverse variabili percettive e spazio-temporali.

Obiettivi

Ampliamento delle capacità progettuali e comunicative nell'ambito della Realtà Aumentata applicata alle istituzioni culturali, museali e alle industrie creative e agli archivi, veicolando metodologie, strumenti e linguaggi accessibili, intuitivi all'uso e ludici. Al termine della formazione i partecipanti avranno acquisito competenze su:

- potenzialità dell'Augmented Reality
- esperienze narrative negli ambienti
- mappatura e progettazione nello spazio aumentato
- gli aspetti ludici e interattivi dell'esperienza utente
- piattaforme e strumenti di sviluppo marker-based e markerless
- gestione di un archivio ampliato con AR

Destinatari

Il corso è rivolto a:

- tutti i professionisti che hanno interesse di approfondire e progettare artefatti comunicativi aumentati
- istituzioni che desiderano estendere l'accessibilità dei propri archivi, mediatori culturali che vogliono introdurre l'AR nella propria comunicazione
- specialisti dei media
- operatori culturali in parchi e giardini, industrie del turismo e archivi digitali

Requisiti

Non sono necessari requisiti particolari.

Certificato

Certificato di frequenza con il riconoscimento di 2 crediti di studio ECTS

Crediti di studio ECTS

2 ECTS

Programma

Il corso comprende tecniche di comunicazione, di progettazione e di visualizzazione delle informazioni ed è articolato in tre parti:

- preparazione (5 ore-lezione)
- design (10 ore-lezione)
- sviluppo e implementazione (15 ore-lezione)

La piattaforma utilizzata per la condivisione e scambio tra i partecipanti, così come database è Trello.

Durata

30 ore-lezione

Responsabile/i

Vanessa De Luca, docente SUPSI
Dipartimento ambiente costruzioni e design, Istituto Design

Relatore/i

Michele Zannoni, Professore Associato presso Alma Mater Studiorum – Università di Bologna, si laurea in architettura nel 1996 presso lo IUAV di Venezia. Nel 2000 diventa professore a contratto prima al Venezia e poi dal 2002 al Corso di Laurea in Disegno Industriale del Politecnico di Milano. Dal gennaio 2012 all'agosto del 2019 è stato dipendente dell'Ateneo sammarinese nell'organico del Corso di Laurea in Disegno Industriale. Dal 2014 al 2019 è stato il direttore del Corso di Laurea magistrale in Design a San Marino. Nella sua esperienza professionale, iniziata prima con Studio Altermedia nel 1997 e poi continuata con Studio Visuale nel 2008, si è occupato del progetto di interfacce uomo-macchina, dello sviluppo di sistemi comunicativi nell'ambito del multimedia e di installazioni video interattive in ambito museale. Dal 2015 al 2019 ha collaborato con BSD Design.

Date

da lunedì 23 a venerdì 27 gennaio 2023

Orari

9.30 - 12.30

13.30 - 16.30

Luogo

SUPSI Dipartimento ambiente costruzioni e design

Campus Mendrisio

Via Flora Ruchat-Roncati 15

CH - 6850 Mendrisio

Costo

CHF 600.-

I membri delle Associazioni affiliate alla CAT e i membri dell'associazione Alumni SUPSI beneficiano di uno sconto del 10% sui corsi.

Osservazioni

La lingua d'insegnamento è l'italiano con alcuni contributi in inglese. Il materiale didattico e le risorse introduttive sono messi a disposizione in formato elettronico. I partecipanti potranno utilizzare archivi indicati dai relatori oppure i propri.

Contatti

SUPSI DACD, Formazione continua

Campus Mendrisio

T +41 58 666 63 10

dacd.fc@supsi.ch

Termine d'iscrizione

Entro il 19 dicembre 2022

Link per le iscrizioni

<https://fc-catalogo.app.supsi.ch/Course/Details/38069>