

# PROGETTAZIONE E GESTIONE DEI SISTEMI PRODUTTIVI

(Università degli Studi)

## Insegnamento Tecnologie digitali per la produzione dell'audiovisivo

GenCod A005944

**Docente titolare** Lucio Tommaso DE PAOLIS

**Insegnamento** Tecnologie digitali per la produzione dell'audiovisivo

**Insegnamento in inglese** Digital technologies for the audiovisual

**Settore disciplinare** ING-INF/05

**Corso di studi di riferimento** PROGETTAZIONE E GESTIONE DEI SISTEMI PRODUTTIVI AUDIOVISIVI E

**Tipo corso di studi** Laurea Magistrale

**Crediti** 6.0

**Ripartizione oraria** Ore Attività frontale: 30.0

**Per immatricolati nel** 2020/2021

**Erogato nel** 2020/2021

**Anno di corso** 1

**Lingua** ITALIANO

**Percorso** PERCORSO COMUNE

**Sede**

**Periodo** Primo Semestre

**Tipo esame** Orale

**Valutazione** Voto Finale

**Orario dell'insegnamento**

<https://easyroom.unisalento.it/Orario>

### BREVE DESCRIZIONE DEL CORSO

Il corso si concentra sulle metodologie e le tecnologie delle discipline audiovisive; l'obiettivo è integrare il sapere relativo alle specificità del linguaggio audiovisivo con lo studio dei possibili utilizzi delle tecnologie digitali. Verrà presentata una rassegna delle attuali applicazioni delle tecnologie della Realtà Virtuale e della Realtà Aumentata.

### PREREQUISITI

nessuno

### OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso mira a conferire le conoscenze necessarie per poter operare con le tecnologie della Realtà Virtuale (VR) e della Realtà Aumentata (AR) approfondendo le diverse possibilità applicative. Gli studenti sperimenteranno le diverse fasi della produzione di video finalizzati a progetti di realtà virtuale.

### METODI DIDATTICI

L'insegnamento consiste in lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche.

### MODALITA' D'ESAME

La verifica dell'apprendimento avverrà attraverso un esame orale in cui verrà presentato un prodotto audiovisivo concordato con il docente e sviluppato dallo studente mettendo a frutto le nozioni acquisite durante il corso.

---

## PROGRAMMA ESTESO

- Introduzione alla tecnologia della realtà virtuale
- Dispositivi di visualizzazione
- Realizzazione di un ambiente virtuale
- Interazione nell'ambiente virtuale (con e senza forze feedback)
- Introduzione alla tecnologia della realtà aumentata
- Applicazioni di realtà aumentata marker-based e markerless
- La realtà aumentata spaziale (video mapping)
- Esempi di applicazioni delle tecnologie VR/AR
- Video e foto a 360° nel contesto di un tour virtuale
- Modellazione 3D

---

## TESTI DI RIFERIMENTO

- Montagna Lorenzo - Realtà Virtuale e Realtà Aumentata, Hoepli, 2018
- Donato Maniello - Realtà aumentata in spazi pubblici. Tecniche base di video mapping, Collana di Nuove Tecnologie per l'Arte, 2015
- Siddi Francesco - Grafica 3D con Blender, Apogeo, 2009