

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