IDI®

ITALIAN DESIGN INSTITUTE

VISUAL MUSEUM EXPERIENCE

FASI DEL CORSO

- LEZIONI PROPEDEUTICHE: testi + piattaforma online
- FASE D'AULA: 144 ore in aula
- PROJECT WORK: realizzazione di un progetto a seguito della traccia fornita dal docente
- MAX: 18 partecipanti
- DIVULGAZIONE DEL CV alle aziende sul territorio nazionale

MAX 18 PARTECIPANTI

- Realizzazione video CV
- Rielaborazione e aggiornamnto del CV per la divulgazione presso aziende del settore a livello regionale e nazionale

ATTESTATI

- Attestato di frequenza fase d'aula.
- Attestato di Project Work.

PECULIARITÀ DEL CORSO

UN PERCORSO UNICO, VISUAL MUSEUM + METAVERSO, AUGMENTED & VIRTUAL REALITY

SBOCCHI PROFESSIONALI

Il Corso in Metaverso, Augmented & Virtual Reality è dedicato a chi vuole diventare conoscitore del settore in modo da poter esercitare la professione con successo, inserendosi sul mercato come libero professionista freelancer, anche su committenza privata spaziando in tutti i settori in cui la realtà aumentata e virtuale è sempre più richiesta, dal gaming alla progettazione di spazi interni.

Il Corso di Specializzazione si rivolge a Laureati e laureandi in architettura, ingegneria, disegno industriale, design e materie affini; a Laureati e Laureandi in Beni Culturali o Diplomati al Liceo Artistico e Geometra con materie affini e Diplomati all'Accademia delle Belle Arti (con conoscenze base di autocad).

VISUAL MUSEUM EXPERIENCE
UN PERCORSO UNICO, VISUAL MUSEUM + METAVERSO, AUGMENTED & VIRTUAL REALITY

Il percorso formativo
Corso di Specializzazione in Visual Museum
Il Design di Allestimenti e percorsi museali è al tempo stesso idea e creatività, ma anche capacità tecniche e progettuali. Il Designer di allestimenti si occupa della progettazione di tutte le componenti tecniche dei percorsi museali e di allestimenti di mostre temporanee cercando di armonizzare al meglio il proprio lavoro con l'idea del curatore e le opere d'arte. Si occupa inoltre di pensare alla conservazione del patrimonio artistico e culturale del museo e cerca soluzioni sostenibili e adatte all'istituzione che rappresenta. È un professionista che deve avere un'ottima conoscenza delle caratteristiche fisiche della luce, del colore, delle tecniche e degli strumenti di progettazione nonché cognizione dell'estetica delle fonti.
Negli ultimi anni, la figura del Designer di allestimenti è diventata di importanza fondamentale per qualsiasi progetto di curatoriale, soprattutto con l'avvento di nuove forme di arte contemporanea, come la video arte, le installazioni multisensoriali e i percorsi virtuali. L'esperienza, il know-how e la competenza del progettista museale vengono utilizzate non solo per quanto concerne l'impiantistica, ma anche al servizio della comunicazione in quanto nei progetti espositivi il fine ultimo è la comunicazione del messaggio delle opere d'arte al visitatore.
Avere manualità grafica e sapere disegnare a mano o attraverso pc è indispensabile per realizzare progetti e bozze di allestimenti.

Corso in Metaverso, Augmented & Virtual Reality

Vivere gli spazi ancor prima che essi siamo costruiti è divenuta un' esigenza sempre più creativa grazie alle straordinarie potenzialità della realtà immersiva che consente una visione spettacolare ed entusiasmante degli spazi

Per rispondere a questa crescente necessità/richiesta è stato formulato un percorso formativo, composto da più fasi, in grado di fornire competenze sull'impiego della Realtà Aumentata e della Realtà Virtuale come strumenti innovativi per presentare i propri progetti sfruttando le tecnologie provenienti dal mondo del gaming, in particolare Unity 3D.

Il Corso in Metaverso, Augmented & Virtual Reality fornirà le competenze per poter trasformare in realtà aumentata e/o realtà virtuale i modelli 3D realizzati tramite Blender o altri software di modellazione. Ogni partecipante sarà in grado di generare presentazioni AR e VR su più piattaforme (Windows, Android, iOS)

PROGRAMMA

Programma Corso di Specializzazione in Visual Museum
INTRODUZIONE

- Le fasi di un progetto espositivo e curatoriale: dalle mostre storiche e di archeologia alle mostre di arte contemporanea e multimediali
- La relazione tra curatore e progettista: analisi e conoscenza degli autori di una mostra
- Gli allestimenti interni/ esterni / permanenti e temporanei: i lavori dei nuovi allestimenti
- Il dipartimento di ricerca: analisi e conoscenza dei ruoli
- Focus: le mostre di archeologia
- Casi Studio

TECNICHE E TENDENZE DI ALLESTIMENTO

- Differenza tra mostre Permanenti e mostre Temporanee
- L'approccio con lo spazio della mostra: il luogo storico e il luogo ideale
- Il Posizionamento delle opere nello spazio: differenze tra mostre di archeologia, di arte moderna e contemporanea
- L'esperienza del visitatore nelle mostre di arte contemporanea
- Casi studio di allestimenti degli ultimi decenni
- La conservazione delle opere: luce e temperatura, approfondimenti sulle normative

ILLUMINAZIONE E COLORE

- La luce e il colore nello spazio museale: elementi di stile e illuminotecnica.
- Focus: le mostre di Arte Contemporanea – Video Installazioni/ Mostre Virtuali
- Esempi e casi studio
- Comunicare con lo spazio: riuscire a comunicare la mostra al visitatore

FASE CONCLUSIVA

- Esercitazioni in aula
- Come comunicare il progetto
- Il dipartimento di comunicazione: analisi e conoscenza dei ruoli
- Eventi culturali e spettacoli: allestimenti e progettazione
- Creazione di un progetto di allestimento. Le fasi di progettazione con revisioni.

PROGRAMMA

Programma Corso in Metaverso, Augmented & Virtual Reality
Introduzione alle tecnologie immersive: definizioni, esempi ed ambiti di applicazione.

- Virtual Reality
- Augmented Reality
- Extended Reality

Il mercato hardware attuale. Dispositivi per AR e VR: fattori maggiormente influenti per la diffusione di hardware specifico.Problematiche legate alla VR e relative soluzioni. Perché investire. Excursus su progetti AR e VR di maggior successo.

Rendering statico e rendering real-time: analogie e differenze.

Esercitazione pratica: realizzazione di un ambiente virtuale a partire da un file dwg o pdf tramite Blender.

Concetti base: elementi di ottimizzazione per real-time rendering:

- cosa significa low-poly
- cosa sono le draw-call
- caratteristiche ottimali di texture e materiali

Unity 3D pt 1:

- Introduzione al software e alla sua interfaccia
- principali differenze con i software di rendering statico più diffusi
- creazione di una cartella di progetto

Unity 3D pt 2:

- Import di struttura architettonica realizzata con Blender
- Creazione della scena
- Import di texture e creazione di Materiali
- Principali fonti da cui ricavare materiale con licenza CC0

Unity 3D pt 3:

- Differenza tra fonti luminose baked, real-time e mixed
- Baking delle luci
- L'ambient occlusion: a cosa serve e come renderizzarlo

Unity 3D pt 4:

- Creazione della Flycam
- Introduzione ai post-processing: quando utilizzarli
- Creazione di una build PC per esperienza immersiva
- Unity 3D pt.5: creiamo la nostra prima app per smartphone

Unity 3D pt 5:

- Creiamo la nostra prima app per smartphone
- Scripting in C#, anatomia del progetto, scripting base, risorse online
- Creiamo un semplice script, per modificare la scena a runtime
- Build & run su smartphone

Unity 3D pt 6:

- Creiamo una app AR
- Il package manager: come aggiungere funzionalità al progetto Unity
- Scena di test: scaricare progetti e risorse dal web e includerle nel nostro progetto
- Build su smartphone: requisiti dei dispositivi, funzionalità , limiti
- Personalizzazione della scena

Introduzione a Web 3 e Metaverso (metaverso, what why who)

- Che cosa è il Metaverso: definizione e storia
- Cos'è e come funziona la multiutenza
- Cos'è un avatar

L'economia del Metaverso:

- Chi e come guadagna nei metaversi?
- Come si compra nel metaverso?
- Cenni sulle cryptovalute
- Cenni su Blockchain e NFT

Visite nei principali Metaversi già esistenti (con Visore): valutazione e comparazione tra casi d'uso diversi e analisi delle problematiche

Prodotti e servizi che possiamo vendere nel Metaverso XR

- BIM/CAD to VR
- AR for marketing
- XR for real estate

Business model e pricing: cosa funziona e cosa no

Marketing in XR

- Cosa è possibile fare ora
- Cosa funziona (WebGL, AR filters, tools)
- Cosa sarà possibile fare in futuro

VR

- Gli avatar: analisi delle tipologie più comuni
- Lezione in modalità immersiva (con visore): ingresso nel Multiverso di IDI ed esplorazione di una serie di stanze virtuali
- Tour di ambienti virtuali: consigli tecnici e tecniche di ottimizzazione per la realizzazione di progetti immersivi.

Informazioni aggiornate al 02/14/2023

Documento generato in data 02/03/2023 le informazioni aggiornate sul percorso formativo sono disponibili online a questo link: https://www.italiandesigninstitute.com/visual-museum-experience/

www.italiandesigninstitute.com
SEDE LEGALE:

SVILUPPO EUROPA SRL

Via A. Albricci, 9 – 20122 Milano – P.iva 10282190965
Tel. 02 87360638 – N. Verde 800 136 0588 – Fax 02 87360069