



Allegato 3 – Piano formativo del Corso di Alta Formazione in

Virtual Reality, New Media Art e Gaming per i beni culturali

Dipartimento *di Storia, Antropologia, Religioni, Arte, Spettacolo (SARAS)*

Tipologia del Corso	Corso di Alta Formazione cofinanziato dalla Regione Lazio nell'ambito del finanziamento concesso per la istituzione del Centro di eccellenza – Distretto tecnologico per le nuove tecnologie applicate ai beni culturali e alle attività culturali – DTC Lazio – Capofila Sapienza Università di Roma
Denominazione	Virtual Reality, New Media Art e Gaming per i beni culturali
Dipartimento proponente	Storia Antropologia Religioni Arte Spettacolo
Direttore del Corso:	<i>Prof. Luca Ruzza</i>
Numero minimo e massimo di ammessi	Numero minimo:10 Numero massimo:12
Requisiti di ammissione	Possono partecipare al Corso di Alta Formazione coloro che sono in possesso di un titolo universitario appartenente ad una qualsiasi classe di laurea triennale o specialistica/magistrale, senza alcun vincolo di facoltà di provenienza. Possono inoltre accedere al Corso di Alta Formazione studenti in possesso di titoli di studio rilasciati da Università straniere, presentando diploma corredata di traduzione ufficiale in lingua italiana con legalizzazione e di dichiarazione di valore.
Obiettivi formativi	L'obiettivo del Corso di Alta Formazione è fornire le competenze tecnologiche necessarie alla progettazione e realizzazione di applicazioni di realtà virtuale e augmented reality partendo dallo stato dell'arte oggi espresso in ambito artistico e della vasta area della promozione dei beni culturali. Le competenze minime acquisibili riguarderanno la modellazione poligonale ottimizzata per la realtà virtuale. Conoscenza dei principali motori realtime quali Unity. Conoscenza di scripting utilizzando metodi visuali ed introduzione ad un linguaggio minimo di programmazione. Creazione di texture e materiali. Nozioni di rig ed animazione tramite Motion capture. Esportazione multi piattaforma. Storia e teoria dell'applicazione tecnologiche in ambito performativo, dell'arte e del gaming.
Risultati di apprendimento attesi	Il Corso si propone di formare professionisti nel settore della valorizzazione e fruizione dei beni culturali in grado di operare nelle Pubbliche amministrazioni, presso le soprintendenze, i musei, nelle imprese pubbliche e private attive nella gestione dei

	beni culturali e nell'editoria, nell'ICT, nell'industria culturale e nel turismo, presso gli enti no profit privati.
--	--

Piano delle Attività Formative (Insegnamenti, Seminari di studio e di ricerca, Stage, Prova finale)

Denominazione attività formativa	Responsabile insegnamento	Settore scientifico disciplinare (SSD)	CFU	Ore	Tipologia	Lingua
<i>Attività I</i> Modulo 1 Teoria e Metodologia dei linguaggi digitali e della ricerca tecnologica in ambito performativo, dei beni culturali, dell'arte e del gaming.	- In corso di definizione	L-ART/05	1	12	Lezione frontale	Ita
<i>Attività II</i> Modulo 2 Maya Overview <i>Introduzione alla modellazione base</i>	- In corso di definizione	L-ART/05	1	6	Lezione frontale	Ita
<i>Attività III</i> Unity Overview	- In corso di definizione	L-ART/05	1	12	Lezione frontale	ita
<i>Attività IV</i> Shading For Game	- In corso di definizione	L-ART/05	1	6	Lezione frontale	ita
<i>Attività V</i> Animare in Unity <i>Creare una scena Navigabile in VR e animarla</i>	- In corso di definizione	L-ART/05	1	6	Lezione frontale	ita
<i>Attività VI</i> Maya Modellazione <i>Creare un Character ottimizzato per la visualizzazione in un motore realtime</i>	- In corso di definizione	L-ART/05	1	10	Lezione frontale	ita
<i>Attività VII</i> Maya Rigging e Motion Capture	- In corso di definizione	L-ART/05	1	8	Lezione frontale	ita
<i>Attività VIII</i> Character Animation <i>Importazione e programmazione di un Character animato in Unity</i>	- In corso di definizione	L-ART/05	1	6	Lezione frontale	ita
<i>Modulo IX</i> Realizzazione di un ambiente virtuale interattivo navigabile in VR	- In corso di definizione	L-ART/05	3	30	Laboratorio	ita

Prova finale	Project work: lavoro di gruppo (max 3 studenti) da sviluppare sotto la supervisione del coordinatore didattico e tutor su uno degli argomenti del corso.	L-ART/05	1	6	Lezione frontale	
Altre attività	Tirocinio formativo In enti e aziende del settore		1	20		
TOTALE	13					

Inizio delle lezioni	<i>Entro maggio 2019</i>
Calendario didattico	<i>In corso di definizione</i>
Lingua di erogazione	<i>Italiano</i>
CFU assegnati:	<i>13 CFU</i>
Docenti Sapienza responsabili degli insegnamenti relativi curricula brevi (max mezza pagina)	<p><i>Indicare i nominativi: Luca Ruzza</i></p> <p>Luca Ruzza ha frequentato la scuola di Architettura presso la Royal Danish Academy of Fine Arts di Copenhagen in Danimarca. È laureato in Architettura a Roma, Università degli Studi La Sapienza nel 1987. Dal 1988 insegna all'Università degli Studi di Roma "La Sapienza" prima Scenografia alla Facoltà di Architettura poi Scenografia Digitale al Dipartimento di Storia dell'Arte e Spettacolo, Sapienza. Docente di scenografia interattiva presso la Østfold University, Fredrikstadt, Norway. Visiting teacher al Dramaturgy Department Aarhus Universitet Danmark per il progetto Hyperopticon Dirige il progetto di interactive stage della Open Lab Company la cui realizzazione ha vinto il Premio ARCE per l'innovazione europea. Autore di pubblicazioni sullo spazio del teatro e sulla scenografia virtuale, produttore di progetti multimediali a larga scala, sperimenta tecnologie innovative per il trattamento e la fruizione dell'ambiente "immagine". Come architetto ha progettato il Nuovo Teatro di Formia, il Teatro Ruotalibera a Roma, il Teatro Potlach di Fara Sabina, Cantieri Teatrali Koreja di Lecce, vincitore del Biglietto d'Oro ETI.</p>
Modalità di frequenza delle attività didattiche	<p>Lezioni frontali e attività laboratoriali.</p> <p>La frequenza del 75% delle attività previste dal Corso dà diritto all'attestato di frequenza.</p>
Sede di svolgimento Sapienza o sedi esterne (obbligo di Convenzione)	Aule messe a disposizione dal Dipartimento di Storia Antropologia Religioni Arte Spettacolo, Labs, Laboratorio audiovisivo dello spettacolo ed eventuali partner in convenzione.
Stage	<p>Tirocinio formativo</p> <p>In enti e aziende del settore</p>
Quota di iscrizione prevista ripartita massimo in due rate	<p>La partecipazione al Corso di Alta Formazione prevede un importo di € 1.000 da versare in un due rate da € 500,00 entro il termine che sarà indicato nel bando.</p>

Eventuali quote di esenzioni parziali o totali dal pagamento della parte di quota di pertinenza del Dipartimento	
Eventuali Convenzioni con enti pubblici e privati o altre Università nazionali o estere	Potranno essere sovvenzionate con i fondi erogati dal Centro d'Eccellenza del DTC n.10 borse di studio di € 700,00 cad. (in linea con le regole del DTC), secondo i criteri indicati nel bando e si baseranno su una graduatoria di merito degli aspiranti.