# Introduzione al Metaverso: Progettare esperienze virtuali

***DOCENTE***

Alice Chirico, Direttrice dell’experience lab (UCSC), psicologa.

***OBIETTIVO DEL CORSO E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI***

CONTENUTI

L’obiettivo dell’insegnamento è quello di fornire allo studente la comprensione pratica delle tecnologie che ruotano attorno al termine “Metaverso”, con un’attenzione particolare rivolta alla Realtà Virtuale. In seguito ad una breve introduzione sul progresso scientifico e tecnologico che ha dato avvio all’ecosistema tecnologico Metaverso, gli studenti avranno la possibilità di sperimentare diverse tipologie di visori in Realtà Virtuale e di approfondirne i diversi contesti applicativi, dalla promozione del benessere, alla comunicazione, fino ad ambiti riabilitativi e di empowerment.

Più precisamente il laboratorio intende:

* Fornire una base concettuale sul Metaverso e le sue applicazioni nel benessere, nella comunicazione e nella riabilitazione.
* Offrire esperienza pratica con strumenti tecnologici per sviluppare competenze nella Realtà Virtuale.
* Applicare queste conoscenze e competenze nella progettazione di un prototipo tecnologico.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Al termine dell’insegnamento, lo studente acquisirà competenze sui temi specifici del Metaverso, con enfasi sulla Realtà Virtuale, e dei processi psicologici sottesi all’utilizzo di questa tecnologia. Lo studente sarà inoltre in grado di riconoscere le principali piattaforme di Realtà Virtuale e i principali device immersivi di Realtà. Infine, gli studenti saranno in grado di produrre un prototipo di artefatto tecnologico, in piccolo gruppi, che ricada in un ambito di loro interesse.

***DIDATTICA DEL CORSO***

Il corso prevede lezioni in aula, integrate da presentazioni multimediali, esercitazioni e simulazioni.

***METODO E CRITERI DI VALUTAZIONE***

La valutazione si basa su un elaborato che potrà essere individuale o di gruppo, secondo le preferenze dello studente. L’elaborato dovrà proporre un prototipo di artefatto in Realtà Virtuale in un ambito a scelta. L’elaborato dovrà mostrare la comprensione dei processi di base che giocano un ruolo fondamentale nelle esperienze di Realtà Virtuale, dovrà proporre un’idea creativa (30%), fattibile (30%) e utilizzabile (40%). L’elaborato sarà oggetto di un colloquio con il docente per valutarne le basi teoriche, le ricadute pratico applicative e le criticità. Verranno valutati i criteri di originalità e le potenziali ricadute del progetto nel contesto applicativo selezionato.

***PERIODO DI EFFETTUAZIONE***

Il corso si svolgerà nel secondo semestre.

***AVVERTENZE E PREREQUISITI***

L'insegnamento non necessita di prerequisiti relativi ai contenuti trattati.

*Orario e luogo di ricevimento*

La Prof.ssa Alice Chirico riceve gli studenti su appuntamento da concordarsi tramite e-mail: alice.chirico@unicatt.it