# Modulo specialistico con laboratorio: Tecniche di realtà virtuale e metaverso per il benessere.

Prof. Clelia Malighetti

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

Conoscenza e comprensione

L’obiettivo dell’insegnamento è quello di fornire allo studente la comprensione teorica e pratica delle tecnologie legate alla Realtà Virtuale. Verranno introdotti i fondamenti teorici alla base della rivoluzione digitale che ha portato alla diffusione della Realtà Virtuale. Inoltre, durante il corso gli studenti avranno la possibilità di fare esperienza con diversi tipi di visori di Realtà Virtuale, valutando operativamente come le varie evoluzioni tecnologiche hanno portato a esperienze sempre più immersive. Ciò consentirà agli studenti di costruire conoscenze operative delle diverse piattaforme di Realtà Virtuale valutando le loro potenziali applicazioni pratiche. L’esperienza pratica con visori come Oculus Rift e Oculus Quest, nonché con visori CardBoard Mobile permetterà di approfondire l’applicazione della Realtà Virtuale in diversi ambiti, dalla promozione del benessere, alla comunicazione, fino ad ambiti riabilitativi e di empowerment.

Più precisamente il corso intende:

* Fornire un quadro teorico entro cui concettualizzare il potenziale della Realtà Virtuale di trasformare radicalmente l’esperienza comunicativa umana, con applicazioni in ambito di benessere, comunicazione, e riabilitazione.
* Permettere allo studente di fare esperienza pratica con i diversi tipi di tecnologie di Realtà Virtuale (e.g. Oculus Quest, Rift, e MobileCardBoard), sviluppando quindi una competenza concreta sulle metodiche, i modelli, e gli strumenti che caratterizzano la Realtà Virtuale e le sue applicazioni pratiche.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Al termine dell’insegnamento, lo studente acquisirà competenze sui temi specifici della Realtà Virtuale e dei processi psicologici che sottendono l’utilizzo di questa tecnologia. Lo studente sarà inoltre in grado di riconoscere le principali piattaforme di Realtà Virtuale, con particolare attenzione alla realtà virtuale immersiva. Inoltre, lo studente svilupperà competenze pratiche circa il funzionamento dei principali visori di Realtà Virtuale (e.g. Oculus Rift e Oculus Quest, Video360). Infine, lo studente sarà in grado valutare le potenziali applicazioni della Realtà Virtuale per la promozione del benessere dell’individuo.

***PROGRAMMA DEL CORSO***

Il corso prevede una parte *teorica* e una parte *pratica.* La parte *teorica* affronta i cenni storici, la tecnologia e la descrizione dei sistemi di Realtà Virtuale, analizzando i potenziali applicativi di questo nuovo strumento in diversi ambiti, dal design e l’educazione, alla promozione salute. Verranno approfonditi gli aspetti psicologici dietro i processi immersivi in Realtà Virtuale, con particolare attenzione al concetto di *simulazione*, *presenza*, ed *embodiment*. La parte pratica vedrà gli studenti utilizzare le piattaforme tecnologiche di Realtà Virtuale con diverso grado di complessità, dai Video360 agli ambienti immersivi attraverso visori Oculus Quest e Rift. Verranno poi organizzate esercitazioni in piccoli gruppi per familiarizzare con l’utilizzo della tecnologia per la Realtà Virtuale.

***BIBLIOGRAFIA[[1]](#footnote-1)***

I testi per l’esame includono un testo obbligatorio per tutti gli studenti:

Riva, G., & Gaggioli, A. (2019). *Realtà virtuali: gli aspetti psicologici delle tecnologie simulative e il loro impatto sull'esperienza umana*. Giunti Psychometrics. [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/giuseppe-riva-andrea-gaggioli/realta-virtuali-gli-aspetti-psicologici-delle-tecnologie-simulative-e-il-loro-impatto-sullesperienza-umana-9788809986916-673890.html)

***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 progetto applicativo della 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. L’elaborato verrà poi discusso in un colloquio con il docente per valutare le basi teoriche del progetto proposto. Verranno valutati i criteri di originalità e le potenziali ricadute del progetto nel contesto applicativo scelto. Il colloquio comprenderà anche domande sulle tematiche affrontate a lezione e i contenuti presenti nella bibliografia indicata.

***AVVERTENZE E PREREQUISITI***

L'insegnamento non necessita di prerequisiti relativi ai contenuti trattati. Nel caso in cui la situazione sanitaria relativa alla pandemia di Covid-19 non dovesse consentire la didattica in presenza, sarà garantita l’erogazione a distanza dell’insegnamento con modalità che verranno comunicate in tempo utile agli studenti.

*Orario e luogo di ricevimento*

Il Prof. Clelia Malighetti riceve gli studenti su appuntamento da concordarsi tramite e-mail: clelia.malighetti@gmail.com

1. I testi indicati nella bibliografia sono acquistabili presso le librerie di Ateneo; è possibile acquistarli anche presso altri rivenditori. [↑](#footnote-ref-1)