



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

COURSE SYLLABUS

Virtual and Augmented Reality

2324-1-F9201P216

Obiettivi

L'obiettivo del corso è introdurre i concetti di base di VR e AR sia dal punto di vista teorico che pratico.

Lo scopo è far sì che gli studenti a fine corso siano in grado di valutare l'effettiva utilità di tecniche di VR e AR, la loro applicabilità a seconda del contesto, e che siano in grado di fare il design e lo sviluppo di un prototipo di applicazione che utilizzi VR/AR, utilizzando in particolare Unity.

Contenuti sintetici

Scopo del corso è introdurre i concetti di base di VR e AR sia dal punto di vista teorico che pratico.

Si affronteranno i principi fondamentali che caratterizzano VR e AR, con cenni su principi di design e motivazioni di applicazioni di VR e AR.

Sia per VR che AR, si studieranno le tecnologie abilitanti base (cenni su HW e SW), e si svilupperanno esempi di semplici progetti Unity che usino smartphone / headset come strumenti abilitanti.

Infine, si vedranno cenni sulla valutazione (test utente, valutazione di effetti avversi) di applicazioni di VR / AR.

Programma esteso

- Introduzione ai concetti di base di VR e AR e al "mixed reality continuum" (una linea che parte da ambiente reale, passa per realtà aumentata e arriva a realtà virtuale);
- Storia di VR e AR;
- Elementi caratterizzanti VR e AR (Virtual Worlds, metodi di locomozione/interazione/manipolazione, user tracking);
- Input e Output Devices per VR e AR;
- Cenni su principi di design e motivazioni di VR e AR;

- Introduzione a Unity
 - Intro a VR, tecnologie abilitanti base, sviluppo di semplici progetti Unity che usino smartphone / headset come strumenti di VR;
 - Intro ad AR, tecnologie abilitanti base, sviluppo di semplici progetti Unity che usino smartphone come strumenti di AR;
 - Cenni su valutazione di applicazioni di VR / AR (usabilità, test utenti, valutazione di effetti avversi).
- Il corso prevede una forte componente pratica ed applicativa, focalizzata soprattutto su VR.

Prerequisiti

Conoscenza basilare di principi e concetti di informatica e programmazione

Modalità didattica

Lezioni frontali (28 ore) riguardano gli aspetti teorici relativi sia a VR che AR, e l'introduzione a quelli pratici (inclusi i prerequisiti basilari di Unity).

Esercitazioni in aula (o laboratorio) (24 ore) per lo svolgimento guidato di esercizi pratici (in laboratorio o su pc personali).

Eventuali visite organizzate a laboratori di VR/AR dell'università.

Materiale didattico

Slides fornite dal docente.

Manuali tecnici di Unity.

Libri di testo:

Virtual and Augmented Reality (VR/AR), Ralf Doerner, Wolfgang Broll, Paul Grimm, Bernhard Jung Editors. Springer, 2022

Augmented Reality: Principles and Practice (Usability) - Dieter Schmalstieg Tobias Hollerer, 2016

Periodo di erogazione dell'insegnamento

Secondo semestre

Modalità di verifica del profitto e valutazione

Prova scritta (svolta in laboratorio su esameonline) sugli argomenti, tecnologie ed esercizi visti a lezione ed esercitazione, e un progetto opzionale di gruppo (2-3 persone) che permette di ottenere alcuni punti aggiuntivi sul voto finale (una singola consegna tenuta poi valida per tutti gli appelli dell'anno accademico).

Prova orale su richiesta del professore o dello studente.

Orario di ricevimento

su appuntamento

Sustainable Development Goals

RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE | CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI
