



Titolo	Aumenta la tua realtà
A chi è rivolto	Scuola secondaria di primo e secondo grado
Durata	3 - 4 h
Modalità	In presenza
Descrizione	Un percorso che integra vari strumenti, sia online che offline, per portare alla creazione di un tour in realtà virtuale, incentrato sulla valorizzazione del territorio. Nello specifico si andranno a creare una serie di immagini e/o video a 360°, i quali verranno assemblati in un'esperienza rendendola interattiva. Questa esperienza sarà poi visibile su smartphone, PC, tablet o in realtà virtuale. La stessa esperienza potrà essere condivisa con le famiglie o integrata nel sito scolastico.
Obiettivi	<p>1- Realizzare un'esperienza completa, dal design alla produzione, con l'obiettivo di valorizzare il proprio territorio.</p> <p>2- Acquisire foto e video a 360° ottimizzando le scelte creative in vista dell'obiettivo finale.</p> <p>3- Prendere confidenza con le piattaforme online che permettono di creare e condividere queste esperienze</p>
Media	https://www.thinglink.com/mediacard/1402363588256989185
Noi mettiamo a disposizione	Videocamera a 360°
Materiali che deve avere la scuola	Pc e tablet a disposizione degli studenti

  	Titolo	Aumenta la tua realtà
	A chi è rivolto	Scuola secondaria di secondo grado
	Durata	Minimo 6h
	Modalità	In presenza
	Descrizione	<p>Un percorso che integra vari strumenti, sia online che offline, per portare alla creazione di un'esperienza in realtà aumentata - La quale può essere una mostra, una pubblicità, un percorso ecc... - altamente interattiva e coinvolgente. Nello specifico si andrà a creare un ambiente nel quale sviluppare l'esperienza e questo potrà essere sia cartaceo che digitale, o entrambi. In questo ambiente verranno inseriti dei "trigger" attiveranno degli oggetti 3D, audio, video che andranno ad "aumentare" l'esperienza dell'utente. Il risultato finale sarà quindi uno tra questi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un volantino pubblicitario, una brochure di una mostra o simile, con dei trigger per attivare delle esperienze in realtà aumentata • Un ambiente 3D, visibile tramite PC, smartphone o in realtà virtuale, con dei trigger per attivare delle esperienze in realtà aumentata
Obiettivi	<p>Realizzare un'esperienza completa - dal design alla produzione - simile a quelle di alcune realtà di marketing contemporaneo.</p> <p>Nello specifico:</p> <p>1- Utilizzare un software di modellazione 3D, ottimizzando le scelte creative in vista dell'obiettivo finale. Volendo potrebbe essere utilizzato per creare sia l'ambientazione che i modelli che gli elementi da esporre.</p> <p>2- Aryel è un software realizzato da una startup milanese per facilitare l'integrazione della realtà aumentata in una campagna di marketing. La sua peculiarità è il non richiedere un'applicazione specifica per visualizzare le esperienze, essendo web-based. L'utilizzo di questo software potrebbe rappresentare per noi, per gli sviluppatori e per l'istituto l'oggetto di un case study.</p> <p>3- Thinglink è un servizio già ampiamente utilizzato in ambito scolastico. Esso permette di aggiungere elementi interattivi a foto e video a 360°, nel nostro caso potrebbe essere utilizzato per creare un'esposizione, come nell'esempio sotto.</p>	

	Media	https://www.thinglink.com/mediacard/1402363588256989185
	Materiali che deve avere la scuola	Pc e tablet a disposizione degli studenti
	Noi mettiamo a disposizione	Il nostro account Enterprise di Aryel + guida e supporto durante la realizzazione dell'esperienza