

Attivazione di un assegno di ricerca di 12 mesi interamente finanziato sul progetto di ricerca “AugmenteAlma” con possibilità di proroga.

Tema: AugmentedAlma – Progettazione e analisi di percorsi didattici in VR/AR e nel Metaverso

Obiettivo dell’assegno di ricerca

La realtà virtuale e aumentata e quello che in prospettiva potrà essere il Metaverso stanno ricevendo un crescente interesse da molteplici attori e non solo dalle comunità legate ai video games (tradizionalmente fruitori di soluzioni tecnologiche di gioco il più possibile realistiche ed immersive). Tra questi figura la comunità docente, inclusa quella di livello universitario. Esistono, infatti, prove del potenziale valore dell'AR/VR e del Metaverso nell'istruzione, a condizione che si riesca creare una filiera integrata, facile da utilizzare, dove la classe docente sia in grado di identificare i risultati in termini di apprendimento a cui tali strumenti possano portare.

L’attività di ricerca si propone di progettare ed analizzare soluzioni che possano fornire percorsi didattici integrati utilizzando tecniche di realtà virtuale ed aumentata. Lo scopo è quello di affiancare ai percorsi didattici tradizionali i mezzi che possano andare ad aumentare, in modo migliorativo e/o complementare, l’offerta didattica esistente all’interno dell’Ateneo.

Il progetto porterà avanti il lavoro svolto ad oggi per il progetto AugmentedAlma con il fine di supportare le best practice didattiche individuate nella prima parte del progetto. Risultato finale della ricerca sarà un dimostratore comprendente gli elementi architettonici, tecnologici e i casi d’uso didattici individuati.

Le competenze richieste sono:

- Conoscenze relative alla progettazione e implementazione di sistemi informatici;
- Almeno uno o più linguaggi di programmazione;
- Conoscenze relative alla computer graphics e/o alla realtà virtuale e aumentata.

Objectives

Virtual and augmented reality and what could potentially be the Metaverse are receiving growing interest from multiple players and not only from communities linked to video games (traditionally users of technological gaming solutions that are as realistic and immersive as possible). Among these is the teaching community, including the university level. In fact, there is evidence of the potential value of AR/VR and the Metaverse in education, provided that an integrated, easy-to-use supply chain can be created, where the teaching class is able to identify the learning outcomes that these tools can lead to.

The research activity aims to design and analyze solutions that can provide integrated teaching paths using virtual and augmented reality techniques. The aim is to support traditional teaching paths with means that can increase, in an improving and/or complementary way, the existing teaching offer within the University.

The project will continue the work done to date for the AugmentedAlma project with the aim of supporting the teaching best practices identified in the first part of the project. The final result of the research will be a demonstrator including the architectural and technological elements and the identified educational use cases.