

AR (REALTA' AUMENTATA) E VR (REALTA' VIRTUALE): COSA SONO E QUALI CAMBIAMENTI POSSONO PORTARE ALL'INTERNO DELLA CASA, DEL SUO PROGETTO E DELLA VENDITA DEI PRODOTTI

DATA

Da definire

ORARIO

9.30-12.30

DURATA

3 ore

CFP

**In attesa di risposta dal
CNAPPC**

OBIETTIVI

Il corso si pone come obiettivo quello di conoscere cambiamenti e opportunità nel modo della progettazione degli spazi e nella vendita dell'arredo.

ARGOMENTI

Le tre ore saranno divise in due parti.

Nella prima parte si introdurrà la realtà aumentata e virtuale, chi sono le figure che la progettano. Si porteranno alcuni progetti per comprendere che i due strumenti portano con sé opportunità di lavoro e di progetto e gli elementi principe dell'esperienza utente.

La seconda parte si introdurrà cos'è la User experience in quali campi progettuali si usa e cosa può essere utile nel trovare nuove idee e proposte di progetto.

Ore 9.30-10.45

- AR e VR cosa sono
- Chi progetta la nuova realtà
- Nuove opportunità

Ore 11.10 -12.30

- User experience dove nasce cos'è
- Nella progettazione degli spazi come usarla

DOCENTE

Arch. Valentina Downey



PAOLA SOLIMENA

Key Account Ufficio Formazione

(+39) 02 80604 231

paola.solimena@federlegnoarredo.it