



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI BERGAMO

Dipartimento
di Lettere, Filosofia,
Comunicazione

LABORATORI DI COMUNICAZIONE, INFORMAZIONE, EDITORIA

Media visuali e tecnologie immersive

COSA

I dispositivi tecnologici immersivi come la realtà aumentata e la realtà virtuale rappresentano un interessante fronte di sviluppo e innovazione nell'industria dell'intrattenimento e dell'informazione audiovisiva. Quali sono le principali tendenze in questi ambiti? Qual è l'impatto delle tecnologie immersive sui linguaggi e sulle narrazioni dei media visuali tradizionali? Quali nuove forme di esperienza post-cinematografica si affacciano sul Metaverso?

PERCHÉ

Per sperimentare l'uso di sistemi di realtà virtuale avanzata e vivere di esperienze immersive e interattive a supporto dell'analisi di opere di VR cinema e giornalismo immersivo, a completamento del percorso didattico dell'insegnamento di Cultura visuale.

CHI

Adriano D'Aloia

Università degli studi di Bergamo

DOVE

Sede Bernareggi

VMLab, Aula 3

QUANDO

1/12/2022, ore 14-16

7/12/2022, ore 13-15

14/12/2022, ore 11-13

15/12/2022, ore 14-16

Informazioni e iscrizioni: visualmedialab@unibg.it