

Corso: **REALTÀ AUMENTATA E MOBILE EXPERIENCE**

Docente: PROF. DAVIDE SPALLAZZO

Semestre: 2°

Lingua di erogazione: ITALIANO

N° max studenti ammessi: 60 POLIMI + 10 ERASMUS

Modalità d'esame per non frequentanti: SI

Note: /

| Prodotto | Interni | Comunicazione | Moda |
|----------|---------|---------------|------|
| ✓        | ✓       | ✓             | ✓    |

## REALTÀ AUMENTATA E MOBILE EXPERIENCE

Il corso introduce gli studenti nel mondo della mobile technology e dei servizi ad essa connessi, fornendo contributi teorici e conoscenze di base nel design di un'esperienza mobile. L'approccio è duplice: alle lezioni teoriche si affianca lo sviluppo di progetti che dovranno valorizzare sia le competenze acquisite sia le capacità progettuali degli studenti.

### Risultati attesi

- Conoscenza delle principali teorie a supporto della progettazione di esperienze mobile.
  - Capacità di seguire una metodologia e un processo strutturato per lo sviluppo di progetti ambientati nello spazio ibrido tra reale e virtuale attraverso le sue fasi principali (analisi, sviluppo creativo, implementazione e test).
  - Realizzazione di prototipi funzionanti che traducono in pratica gli scenari ipotizzati.
-

## REALTÀ AUMENTATA E MOBILE EXPERIENCE

### CRITERI E MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Il corso prevede l'obbligo di frequenza. La valutazione sarà basata sull'esito delle prove di gruppo (progetti) e della prova individuale (scritto/orale). In casi eccezionali è prevista una diversa modalità d'esame per i non frequentanti: esame individuale scritto + orale.

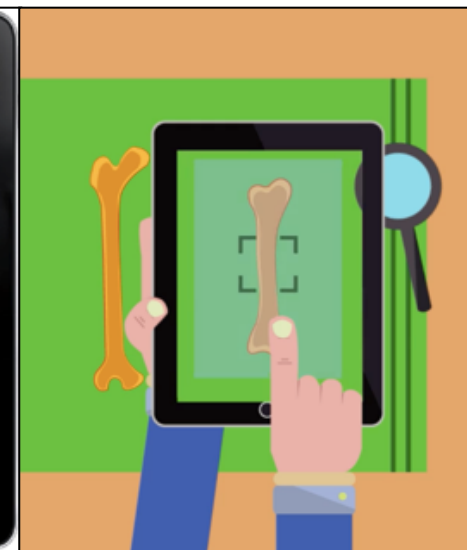


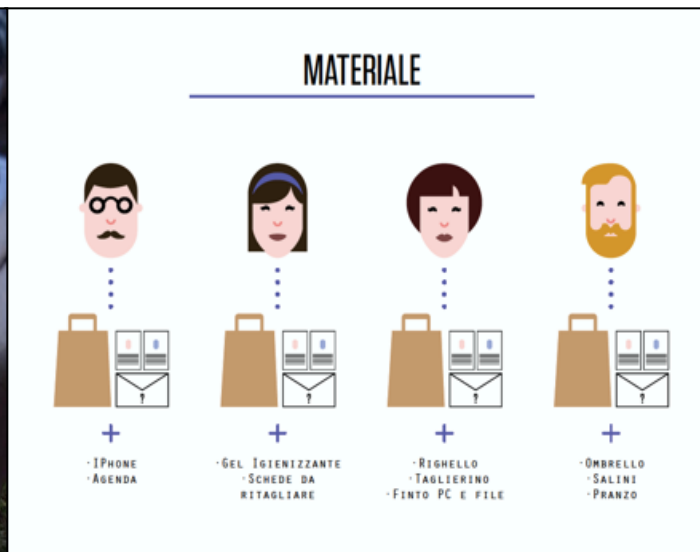
Edizione 2013-2014

Prima esercitazione |  
Creare un'esperienza  
mobile didattica per il  
Museo di Storia Naturale  
di Milano

Edizione 2014-2015

Prima esercitazione |  
Creare un'esperienza  
mobile per valorizzare il  
distretto 5VIE di Milano





Edizione 2013-2014

Seconda esercitazione |  
Gioco mobile urbano per  
sensibilizzare su temi  
sociali o tabù

Edizione 2014-2015

Seconda esercitazione |  
Gioco mobile urbano per  
sensibilizzare su temi  
sociali o tabù

