

# **LABORATORIO REALTÀ VIRTUALE 2022/2023**

Corso di Laurea Magistrale in Informatica,  
Università degli Studi di Milano  
[susanna.brambilla@unimi.it](mailto:susanna.brambilla@unimi.it)



# CHI, DOVE, QUANDO

- Eleonora Chitti, e-mail: [eleonora.chitti@unimi.it](mailto:eleonora.chitti@unimi.it)
- Susanna Brambilla, e-mail: [susanna.brambilla@unimi.it](mailto:susanna.brambilla@unimi.it)
- Le lezioni di laboratorio si svolgeranno ogni giovedì dalle 9.30 alle 12.30
- Pagine web del corso:
  - Prof. Borghese <https://borgnese.di.unimi.it/Teaching/VR/VR.html>
  - Programma <https://borgnese.di.unimi.it/Teaching/VR/Programma.html>
  - Slide di laboratorio <https://vr.aislab.di.unimi.it/doku.php?id=vr2023>
  - Esercizi <https://github.com/aislabunimi/courses.vr2023>
  - Canale YouTube con progetti degli anni precedenti  
<https://www.youtube.com/channel/UCwPe6OkXVU8vpFJicixlghQ>



# PROGETTINI

Durante il corso verrà richiesto allo studente di completare dei piccoli progetti sull'argomento trattato in laboratorio

ogni progettino inizierà in aula, verrà dato allo studente tempo (circa 1 settimana) per completarlo

il singolo progetto verrà valutato in decimi



# PROGETTO

Il progetto finale richiederà

1. lo sviluppo di una applicazione AR o VR (videogioco, simulatore, applicazione medica, ...) della durata demo di circa 15 minuti
2. Versioning del progetto attraverso GitHub (<https://github.com>): è obbligatorio aggiungere al repository del vostro progetto [eleonora.chitti@unimi.it](mailto:eleonora.chitti@unimi.it) e [susanna.brambilla@unimi.it](mailto:susanna.brambilla@unimi.it)
3. Al termine del progetto vi sarà richiesto un video di massimo 6 minuti esplicativo dell'applicazione sviluppata (trailer, video gameplay o screenshot, ...). Il video sarà caricato sul canale Youtube del corso, vi chiediamo quindi anche un breve testo per la descrizione del video su Youtube

**Il progetto può essere svolto singolarmente o da gruppi di massimo due persone**

Il voto finale sarà composto per 1/3 dal voto medio nei progetti in itinere e per 2/3 dal progetto finale.

