

FUTU
RES
DESIGN
ED/



Corso sugli strumenti digitali: Spazi alternativi di apprendimento digitale

Modulo 4: Sviluppo di VR/AR per esperienze artistiche immersive (strumenti pratici)

4.1 Strumenti software per lo sviluppo di VR/AR.

4.2 Principi di progettazione accessibile negli spazi virtuali.

2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Co-funded by
the European Union



ARTIT

Introduzione al software e agli strumenti VR/AR per lo sviluppo artistico

- L'importanza del software nella creazione di esperienze VR/AR immersive.
- Come questi strumenti consentono la narrazione dinamica e gli ambienti artistici interattivi.

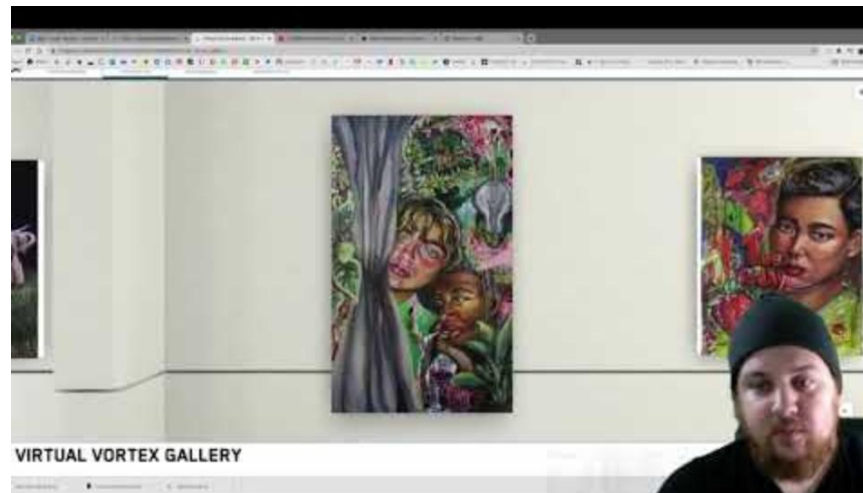
Strumento di sviluppo VR: Kunstmatrix

Panoramica:

- Kunstmatrix: Una piattaforma per la creazione di mostre virtuali in 3D.

Caratteristiche principali:

- Consente layout di galleria personalizzabili, integrazione di oggetti 3D e supporto multimediale.
- Opzioni per aggiungere dettagli sulle opere, descrizioni e informazioni sull'artista.



Strumento di sviluppo AR: Google AR

Panoramica:

- Google AR: strumenti e framework per la creazione di esperienze di realtà aumentata accessibili su dispositivi mobili.

Caratteristiche principali:

- Rilevamento dell'ambiente, stima della luce e tracciamento del movimento.
- Supporta elementi interattivi che rispondono all'ambiente fisico.

Esempio di applicazione:

- Sviluppare un'applicazione AR che sovrapponga l'arte digitale a luoghi reali, ad esempio aggiungendo elementi interattivi a un murale pubblico.

Vantaggi della VR/AR nello sviluppo artistico

Narrazione immersiva:

- Coinvolge gli spettatori permettendo loro di esplorare e interagire in un ambiente digitale.

Accessibilità migliorata:

- Amplia l'accesso all'arte per le persone che non possono visitare le mostre fisiche.

Esperienze artistiche scalabili:

- Permette agli artisti di raggiungere un pubblico globale e di offrire esperienze uniche e personalizzate.

Introduzione alle piattaforme di galleria virtuale

- Importanza delle gallerie virtuali per ampliare l'accesso all'arte.
- Come le piattaforme digitali permettono di realizzare mostre uniche, interattive e inclusive.



Esempio di piattaforma: Spatial.io

Panoramica:

- Spatial.io fornisce ambienti virtuali in cui gli utenti possono creare, condividere ed esplorare gallerie immersive.

Caratteristiche principali:

- Supporta modelli 3D, integrazione audio e interazione in tempo reale.
- Accessibile tramite cuffie VR, desktop e dispositivi mobili.



Esempio di piattaforma: Artland

Panoramica:

- Artland consente ad artisti e gallerie di creare tour virtuali delle mostre d'arte, visualizzabili sia su desktop che su mobile.

Caratteristiche principali:

- Immagini ad alta risoluzione per la visualizzazione dettagliata delle opere d'arte, spazi della galleria in 3D e funzioni interattive.
- Opzioni di progettazione flessibili per personalizzare il layout della mostra e le interazioni con i visitatori.

Principi di progettazione accessibile negli spazi virtuali

Importanza dell'accessibilità:

- Assicura che gli spazi virtuali siano inclusivi e accessibili a tutti, in linea con il principio di inclusività della NEB.

Principi chiave di accessibilità:

- Percepibilità: Testo chiaro, tag alt delle immagini e descrizioni audio per gli utenti ipovedenti.
- Operatività: Navigazione da tastiera ed elementi interattivi progettati per facilitare l'uso.
- Comprensibilità: Istruzioni chiare e navigazione semplice.
- Robustezza: Compatibilità con vari dispositivi e screen reader.

Consigli pratici per la progettazione di una galleria virtuale accessibile

Accessibilità visiva:

- Testo ad alto contrasto, caratteri leggibili e alt-text per le immagini.

Accessibilità audio:

- Didascalie per i video e trascrizioni per i contenuti audio.

Navigazione facile da usare:

- Layout coerente, controlli intuitivi e compatibilità con le tecnologie assistive.

Strumenti di test:

- Strumenti come WAVE e Axe per verificare la conformità all'accessibilità prima del lancio.

FUTU
RES
DESIGN
ED/

