



Studio Glowarp di Donato Maniello  
www.glowarp.com, 333.9127401  
Canosa di P. (Bt)  
Piva 08572670720

**CORSO DI ALTA FORMAZIONE  
RELATIVO ALLE TECNOLOGIE DIGITALI DI REALTA' AUMENTATA  
PER APPLICAZIONI MUSEALI**

PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE  
PER LA COMUNICAZIONE DEI BENI CULTURALI

ANNO 2024

## CORSO DI ALTA FORMAZIONE

### "Augmented Heritage e il racconto degli oggetti"

*Raccontare il patrimonio culturale attraverso le tecnologie digitali*

<p><b>Obiettivi del corso</b></p>	<p>Il corso propone un percorso formativo volto a trasmettere, attraverso le tecnologie digitali, esperienze ibride per il racconto del patrimonio materiale e immateriale. Le tecnologie coinvolte saranno: la Spatial Augmented Reality (video mapping), il prototipo e la realizzazione di un'app, podcast digitali.</p>
<p><b>Finalità del corso</b></p>	<p>Il corso avrà come obiettivo la comprensione delle modalità di racconto della biografia degli oggetti attraverso l'approccio di più media tra loro integrati. In particolare ci si focalizzerà su alcune tecnologie digitali, sulle modalità di applicazione dei processi partecipativi e di coinvolgimento del pubblico propri dell' <b>Augmented Heritage</b> che si basa fundamentalmente su tre caratteristiche fondamentali: l'esperienza reale e soggettiva del luogo, l'immagine del luogo ed infine l'immaginario e la memoria del luogo. Queste caratteristiche sono in stretta connessione con la ricerca artistica e storica del progetto che si baserà su: la natura dello spazio pubblico, l'analisi storica/archeologica e la dimensione dell'immaginario. Vi è così la possibilità di reinventare l'<b>informazione</b> associata al bene culturale in un nuovo "oggetto culturale" dotato di una sua caratteristica materiale che non concerne più la sostanza fisica di cui esso è fatto bensì dalle relazioni che esso instaura con le tecnologie digitali. Il corso, che si configura come un vero e proprio laboratorio, ha la finalità di fornire agli studenti gli strumenti metodologici, teorici e pratici relativi agli spazi sensibili aumentati per tramite delle seguenti tecnologie digitali: Spatial Augmented Reality (SAR), progetto di un'app, narrazione e podcasting.</p>
<p><b>Destinatari del corso e requisiti di ammissione</b></p>	<p>Il corso è rivolto a tutti coloro che vogliono apprendere/approfondire le tecniche di progettazione multimediale della Spatial Augmented Reality, progettazione e prototipazione di un'app e podcasting. I destinatari sono coloro che operano nel campo dell'informazione, della formazione e della comunicazione e, più in generale, coloro i quali hanno esigenza di sviluppare competenze specifiche nel campo delle tecniche di narrazione. Particolarmente indicato per architetti, restauratori, archeologi, bibliotecari, operatori museali, studenti universitari, aziende e professionisti del settore. Non sono richieste conoscenze pregresse.</p>
<p><b>Come iscriversi</b></p>	<p><a href="#">Link iscrizione</a> <a href="#">Informazioni</a></p>

<b>Tecnologie coinvolte</b>	Spatial Augmented Reality (di seguito indicata SAR e intesa come videomapping) App Ecfrasi, narrazione e podcast
<b>Proponente</b>	Donato Maniello CEO Studio Glowarp, professore ordinario di ABTEC38 - Applicazioni Digitali per le arti visive, Accademia di Belle Arti di Foggia.
<b>Docenti relatori</b>	<b>Donato Maniello</b> - Studio Glowarp <b>Sabrina del Gaudio</b> - Ux Designer <b>Lorena Cangiano</b> - Esperta in narrazione multimediale
<b>Numero massimo di partecipanti</b>	10
<b>Durata del corso e frequenza</b>	Il corso prevede un totale di tre giornate, distribuite in 8 ore secondo il seguente orario: 9.00-13.00/14.00-18.00, per un totale di 24 ore, dedicate all'acquisizione delle competenze tecniche, etiche ed estetiche delle tecnologie coinvolte. Il fine sarà quello di utilizzare le competenze acquisite per raccontare la biografia di un frammento, di un reperto o per raccontare il patrimonio culturale. La frequenza è obbligatoria e non rilascia nessun tipo di credito formativo. Le relative attività formative si svolgeranno on line in base al programma di seguito specificato.
<b>Costo e modalità di pagamento</b>	350,00 euro Il pagamento anticipato della quota di partecipazione, dovrà avvenire entro e non oltre lunedì 26 Febbraio 2024 su C/C bancario che sarà indicato via e-mail all'atto finale dell'iscrizione. In caso di mancata partecipazione, la quota sarà restituita ma sarà trattenuto il 20%.
<b>Programma</b>	Il percorso prevede l'affiancamento di docenti provenienti dal mondo accademico e dal mondo professionale che tratteranno sotto diverse angolazioni le seguenti tematiche:  <b><u>1° Primo giorno: "SAR - Spatial Augmented Reality: il video mapping applicato alla comunicazione artistica e museale"</u></b> <i>di Donato Maniello</i>  In questa prima giornata saranno forniti gli strumenti base e avanzati per la costruzione tecnica, narrativa e concettuale della SAR applicata all'arte e alle installazioni riguardanti i Musei, i beni archeologici e culturali. Saranno affrontati temi come le tecniche di scansione, l'ottimizzazione di modelli ad alto numero di poligoni, la loro conversione a basso numeri di poligoni fino

alla loro corretta texturizzazione per la video proiezione. Si analizzerà la metodologia progettuale più corretta per la definizione di procedure tecnicamente avanzate e applicabili a svariati campi della comunicazione contemporanea. Saranno presi in esame casi di studio dello Studio Glowarp al fine di affrontare una casistica quanto più eterogenea di matching tra scena reale e modello virtuale.

### **MATTINA**

- Introduzione
- Casi di studio di Augmented Heritage dello Studio Glowarp
- Tecniche base e avanzate di video mapping
- Sperimentazione su modelli in scala

### **POMERIGGIO**

- Coincidenza tra modello digitale e reale
- Il warping
- Anastilosi digitale
- Strutturare una narrazione
- Come scegliere le superfici nella realtà
- Progettazione di un'installazione in SAR

### **2° Secondo giorno: "Dal progetto al prototipo di un'app"**

*di Sabrina Del Gaudio*

La progettazione di applicazioni, sviluppate sia per progetti personali che per la commercializzazione a terzi, si è evoluta a tal punto da essere ormai alla portata di tutti. In questo workshop si inizierà a conoscere Figma e il suo funzionamento, imparando a usare i kit di progettazione per le interfacce utente per creare il prototipo di un'applicazione dedicata ai beni culturali. Verrà richiesto di prendere in considerazione una serie di spunti e riferimenti da altri siti e applicazioni, al fine di delineare un'idea personale su un foglio e svilupparla fino a creare un prototipo completo. Verrà inoltre creata una guidestyle passo dopo passo in modo che il prototipo non solo abbia un bell'aspetto ma sia anche altamente funzionale. A chi è rivolto? Chiunque voglia imparare a creare contenuti multimediali per i beni culturali. Requisiti Ai partecipanti sarà richiesto di munirsi di: carta, matite, penne, account per il software Figma (offre una versione gratuita) e un computer. Se si è in possesso di tablet, sarà utile nella fase di creazione di elementi.

### **MATTINA**

- Introduzione
- Dall'idea al prototipo: strumenti di prototipazione e introduzione a Figma
- Differenze tra styleguide e UI Kit
- Componenti dell'interfaccia utente: simboli, disposizione, spazi, colori, tipografia, iconografia

### **POMERIGGIO**

- Analisi casi di studio
- Raccolta di riferimenti e ispirazioni: moodboard
- Disegnare l'idea
- Preparazione del progetto
- Progettazione e prototipazione

	<p><b><u>3° Terzo giorno: "L'arte di guardare tra verbale e visuale"</u></b>  <u>di Lorena Cangiano</u></p> <p>La scrittura creativa è quella particolare forma di scrittura che coinvolge tutta la dinamica del pensiero. Scrivere è una scoperta. La finalità di questo workshop è quella di impartire conoscenze sulla scrittura creativa per elaborare intrecci di sviluppo narrativo e poetico in accezione contemporanea. Una corretta applicazione delle metodologie di scrittura creativa ha il potere di mostrare nuove prospettive, portando ad una comprensione più profonda del mondo che ci circonda attraverso le parole. Su riferimenti di modelli attuali relativi alla comunicazione, si approfondiranno le capacità di analisi e produzione di testi, anche multimediali, orientati alla progettazione culturale: immagini, parole e suono convogliano in un linguaggio sinestesico. Le tecniche di creative writing, storytelling e digital storytelling guideranno gli studenti nella creazione di itinerari narrativi declinabili alla valorizzazione del territorio e del patrimonio museale.</p> <p><b>MATTINA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduzione</li> <li>- Conoscenza dei fondamenti della scrittura creativa</li> <li>- Il linguaggio narrativo: strutture ed elementi</li> <li>- Dall'immagine alla parola: coniugare visualità e scrittura con l'ékphrasis</li> </ul> <p><b>POMERIGGIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il podcast come medium per la comunicazione culturale</li> <li>- Storytelling e Digital storytelling: intrattenere, emozionare e narrare</li> <li>- Tecniche di creative writing</li> <li>- Ideazione di testi: esercitazioni laboratoriali</li> <li>- Progettazione finale di un racconto crossmediale</li> </ul>
<p><b>Fasi del percorso</b></p>	<p>24 ore di alta formazione suddivise in 8 ore per modulo.</p>
<p><b>Attestati rilasciati</b></p>	<p>Attestato di frequenza a chi ne farà richiesta (no CFU).</p>
<p><b>Agevolazione</b></p>	<p>Per tutti i partecipanti al corso è previsto un codice sconto per l'acquisto dei <a href="#">seguenti libri</a> editi da Le Penseur e scritti da Donato Maniello:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <b>Augmented Heritage: dall'oggetto esposto all'oggetto narrato.</b></li> <li>2) <b>Realtà aumentata in spazi pubblici: tecniche base di video mapping. VOL. I</b></li> <li>3) <b>Tecniche avanzate di video mapping: Spatial Augmented Reality applicata al bene culturale. VOL. II</b></li> <li>4) <b>Spatial Augmented Reality: la progettazione dell'edutainment negli spazi digitali aumentati. VOL. III</b></li> </ol>

Donato Maniello  
Studio Glowarp  
anno 2024