

# UNITY VR

## *Strumenti e pratiche per la progettazione immersiva*

### All'interno del corso

Laboratorio di Extended Reality  
(CdL Magistrale in DESIGN PER  
L'INNOVAZIONE E LA CULTURA  
DIGITALE)

### Ospite:

Alessandro Olivieri

### Docenti:

Federico O. Oppedisano,  
Daniele Rossi

Il workshop introduce all'impiego di Unity VR come strumento per la progettazione e lo sviluppo di esperienze immersive in realtà virtuale. Attraverso un percorso articolato in tre incontri e condotto da Alessandro Olivieri, i partecipanti saranno guidati nell'esplorazione delle principali funzionalità della piattaforma, dalle basi dell'ambiente di lavoro fino alla costruzione di scene interattive in VR. Il workshop offrirà agli studenti l'opportunità di confrontarsi direttamente con workflow, strumenti e logiche progettuali proprie dello sviluppo immersivo. L'obiettivo è fornire una prima competenza operativa su Unity VR, mettendo in relazione aspetti tecnici, spaziali e narrativi che caratterizzano la progettazione per la realtà virtuale. Un'occasione per avvicinarsi in modo concreto a un ambito oggi centrale nella ricerca e nella sperimentazione dei media digitali.

