

SCHEDA WORKSHOP

Anno Accademico 2024/2025

Titolo Workshop:

Unreal Engine per l'architettura - Virtual set interattivi in tempo reale

A cura di: Biunivoca/Edge Lab

docente che propone il workshop: Lorenzo Raffi

docenti che tengono il workshop: Daniele Barone - CEO Biunivoca/Docente Edge Lab - Ludovico Palmeri - Unreal Engine Specialist/Docente Biunivoca

Indirizzato a:

- a tutti gli studenti e particolarmente consigliato a Visual and Innovation design/Computer Animation e visual effects/ Multimedia Art and Design

Numero partecipanti:

min12/max24

Requisiti/supporti richiesti:

Saranno avvantaggiati gli studenti che usano già software 3D

Durata e Crediti:

30 ore – 2 crediti

Periodo di svolgimento:

16-20 giugno 2025

Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:

Lunedì 16 giugno – dalle 9.00 alle 16.00 (1h pausa pranzo)

Martedì 17 giugno – dalle 9.00 alle 16.00 (1h pausa pranzo)

Mercoledì 18 giugno – dalle 9.00 alle 16.00 (1h pausa pranzo)

Giovedì 19 giugno – dalle 9.00 alle 16.00 (1h pausa pranzo)

Venerdì 20 giugno – dalle 9.00 alle 16.00 (1h pausa pranzo)

SEDE RUFA LIBETTA – AULA G12

Breve descrizione:

Il Workshop ha lo scopo di introdurre le tecnologie interattive in tempo reale tramite Unreal Engine. Verranno inoltre illustrate le piattaforme gratuite dell'ecosistema Epic Games per realizzare Umani digitali, caricare asset scansionati ad alta risoluzione e disporre di migliaia di contenuti 3D da usare liberamente nelle scene.

Al termine del Workshop lo studente sarà in grado di creare un'ambiente virtuale interattivo in tempo reale all'interno di Unreal Engine.

Il 3D interattivo sta rivoluzionando il modus operandi in diversi settori dell'industria (Digital Cultural Heritage, Architettura, Cinema, Automotive, Moda, Design, Navale, Medicale, training e simulazione e molti altri). L'introduzione di questi nuovi linguaggi di comunicazione porteranno indubbio beneficio e permetteranno agli studenti del workshop di disporre di nuovi strumenti di comunicazione.

Breve Biografia:

Daniele Barone lavora da quasi 20 anni nel campo della CG orientato alla visualizzazione Architettonica. Specializzandosi nella tecnologia in tempo reale con Unreal Engine. Assegnatario di un MegaGrant Epic dedicato all'educazione localizzata in Italia. E' stato l'unico responsabile dell'educazione in rappresentanza di Epic Games per l'Italia e l'ungheria. Gestisce diversi canali social su Unreal Engine e attualmente CEO di Biunivoca e docente per Edgelab, aumentando l'adozione del 3D interattivo in ambito educativo.

Ludovico Palmeri Unreal Engine specialist, autore del libro sulla visualizzazione architettonica su Unreal Engine realizzato per packt.

Docente per il MADi dell'università di Venezia per il master in architettura digitale.

CG generalist per Why.