



## LABORATORIO DIDATTICO

# GIS avanzato e Rendering 3D per il progetto territoriale

### a.a. 2020-2021

<b>Sigla del Laboratorio</b>	<b>GEOU-GIS3D</b>
<b>Responsabile didattico</b>	Dott. Vittorio Paris, Esperto di GIS avanzato e rendering tridimensionale applicato al mapping
<b>Referente di ruolo</b>	Prof.ssa Alessandra Ghisalberti
<b>Periodo di svolgimento</b>	1° semestre
<b>Corso di studi proponente</b>	GEOURBANISTICA
<b>Numero massimo di studenti ammissibili</b>	14
<b>Eventuali prerequisiti disciplinari richiesti</b>	Aver conseguito almeno 12 cfu nelle discipline geografiche ( <i>Progettazione territoriale e urbana; Sistemi di informazione urbana e territoriale; Cartografia del progetto; Mapping e Big Data</i> )
<b>Contenuti e obiettivi formativi</b>	<p>Il Laboratorio <i>GIS avanzato e Rendering 3D per il progetto territoriale</i> è rivolto all'alta specializzazione degli studenti nell'ambito della gestione dei nuovi sistemi di comunicazione visuale ad integrazione delle competenze acquisite nel corso di laurea in Geourbanistica.</p> <p>L'attività è offerta agli studenti di entrambi i curricula e intende fornire agli studenti le conoscenze teoriche e pratiche per l'ideazione e la realizzazione di rendering 3D da utilizzare nell'ambito della progettazione territoriale per la rigenerazione territoriale o la protezione ambientale.</p> <p>In particolare, gli studenti apprendono l'uso avanzato dei GIS e dei sistemi di restituzione tridimensionale per la creazione di tavole o restituzioni dinamiche in 3D utili all'interpretazione e alla comprensione delle dinamiche naturalistico-ambientali e storico-culturali dei territori.</p>
<b>Articolazione del laboratorio</b>	<p>Il laboratorio prevede un lavoro complessivo di 125 ore così ripartite:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>20 ore di lavoro guidato:</b> una prima parte teorica con lo scopo di fornire gli elementi necessari alla realizzazione di GIS e rendering tridimensionali, come il motore di rendering, i vari plug-in GIS, le possibilità di restituzione dei materiali, texture e gli ambienti, le viste e l'illuminazione, gli effetti di post-rendering e l'animazione (18 ore);</li><li>- un incontro conclusivo di valutazione degli elaborati realizzati dagli studenti (2 ore).</li><li>- <b>105 ore di lavoro individuale.</b></li></ul> <p>Lo studente sarà tenuto a produrre un video-clip finale che dia conto delle competenze acquisite, applicate ad un tema di sua scelta.</p>
<b>Contatti</b>	<a href="mailto:alessandra.ghisalberti@unibg.it">alessandra.ghisalberti@unibg.it</a>