



design **t**alks

**CORSO DI LAUREA
IN DESIGN
DEL PRODOTTO
INDUSTRIALE**

2018-2019
conversazioni
attorno
al design

**CORSO DI LAUREA MAGISTRALE
IN ADVANCED DESIGN**

design
talks

2018-2019

conversazioni
attorno
al design

30_10_2018

GUIDO PONZINI

> ORE 15.30

AULA 8.1
viale Risorgimento, 2 Bologna

INGRESSO LIBERO

CORSO DI LAUREA
**IN DESIGN
DEL PRODOTTO
INDUSTRIALE**
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE
IN ADVANCED DESIGN


ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
SCUOLA DI INGEGNERIA E ARCHITETTURA
CORSO DI LAUREA IN DESIGN DEL PRODOTTO INDUSTRIALE

d -
degree
design

Mettiamo in luce protagonisti, aziende, progettisti e tutte le figure che mediano ogni processo di produzione, non solo di prodotto.

MONDI VIRTUALI, come la digital experience può cambiare il nostro approccio con l'intrattenimento e l'informazione.

I nuovi strumenti interattivi forniti dalla realtà virtuale, aumentata e mista, unitamente alle esperienze maturate in campo di intrattenimento digitale e gamification, permettono di vivere una vera e propria rivoluzione nell'approccio alla divulgazione di informazioni e patrimoni artistici. Grazie alla "democratizzazione" dei motori di rendering realtime e alla continua evoluzione degli strumenti di digitalizzazione oggi è possibile far vivere esperienze uniche, applicabili anche al settore museale, utilizzando tecnologie all'avanguardia prima impensabili.

BIO_ Sviluppatore certificato Unity3D, esperto in Digital Experience, VR/AR/MR e sound-designer, attualmente VR & Digital Experience Specialist presso Caffèina S.P.A. . Ha collaborato con Warner Music, Paramount Channel, Viacom, Nintendo Europe, Ubisoft, Wanted Cinema, Tax Free Films, EMI. Le sue applicazioni di realtà virtuale sono presenti sui principali store multimediali e sono state presentate in contesti fieristici come Bauma 2016 Monaco, IFAP 2016 Monaco, EIMA 2017 Bologna, Con_Expo 2017 Las Vegas. Inoltre è stato docente in importanti università italiane insegnando Realtà Virtuale e Game Programming . Ha conseguito la certificazione ufficiale come Unity3D developer presso Academy Class di Londra e il diploma in Realtime VFX alla CGMA con il docente Fabio Silva. E' stato XPert User per Next Limit Technologies curando il materiale didattico per il plugin di simulazione fisica per Unity CaronteFX