



Università degli Studi "Gabriele d'Annunzio"
Chieti – Pescara

La Notte EUROPEA dei Ricercatori

ImAagine

DdA Dipartimento di Architettura

16:00-22:00

LABORATORIO

PlayCE _ Immagina _ Costruisci _ Abita

–Attività didattica ricreativa dedicata alle scuole primarie con la realizzazione di modellini architettonici bidimensionali

–Costruzione del modello plastico di **IMAGINE**, la città della pace, attraverso la composizione di tasselli parametrici ottenuti dalla stampa 3d

–Acquisizione video e immagini finalizzati a generare una nuova configurazione di **IMAGINE** sfruttando le potenzialità dell'AI

Stand DdA

16:00-19:00

SEMINARIO

Ambienti per videogames e serious games per la valorizzazione dell'heritage intangibile

Basamento Medicina -1 (Aula 10B)

16:00-22:00

LABORATORIO

Ambienti Virtuali-Metropolis of the imagination VR

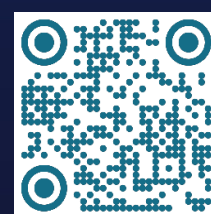
Un viaggio attraverso le tecnologie VR per esplorare la metropoli del futuro in un continuum tra realtà e virtualità

Stand DdA

26 SETTEMBRE

**CAMPUS UNIVERSITARIO
CHIETI**

DALLE 16:00



Scopri il programma
Ingresso libero

Programma dettagliato



La creatività potenziata dall'Intelligenza Artificiale: un nuovo approccio all'Architettura

L'Intelligenza Artificiale si afferma come un potente strumento a supporto della creatività, offrendo nuove opportunità per potenziare l'immaginazione e perfezionare la resa grafica di idee e progetti. L'evento della Notte dei Ricercatori si fonda su questa innovativa sinergia, esplorando il pensiero progettuale attraverso una sperimentazione ludica e coinvolgente. L'obiettivo è avvicinare il pubblico di ogni età, dagli studenti agli adulti, al mondo dell'Architettura, mettendo al centro la potenza dell'immaginazione. L'esperienza si articolerà in una serie di attività distinte, pensate per diversi livelli di coinvolgimento: Tre attività specifiche di tipo ludico-educativo che guideranno il pubblico, dalla scuola primaria alla secondaria e oltre, in un viaggio nel processo creativo. Inoltre sarà possibile seguire un Seminario specialistico: Un approfondimento dedicato al concetto di Serious Game, analizzando come questo approccio innovativo possa avvicinare il pubblico non specializzato alla cultura e alla valorizzazione del patrimonio materiale e immateriale. Un'occasione unica per scoprire come la tecnologia possa diventare un ponte tra la creatività e la conoscenza, rendendo l'Architettura accessibile e affascinante per tutti.

LABORATORI

- **PlayCE _ Immagina_Costruisci_Abita (pubblico scuola secondaria _scuole di specializzazione _adulti)**

L'attività propone la costruzione di "Imagine", una metropoli virtuale che prende forma attraverso un processo creativo e iterativo guidato dall'Intelligenza Artificiale. Il percorso si articola in tre fasi distinte. Nella prima, i partecipanti compongono le sagome di edifici iconici sovrapponendo lucidi, sbloccando così un tassello di un plastico modulare. Questi elementi, automodellati dall'IA e stampati in 3D, costituiscono la base tangibile della città. La seconda fase invita alla composizione libera del plastico: un'interazione intuitiva su una scacchiera dove ogni tassello posizionato ridefinisce la forma urbana in evoluzione. Infine, la terza e ultima fase eleva l'esperienza a un livello superiore: il plastico assemblato viene immortalato in immagini e video che, una volta processati dall'intelligenza artificiale, generano proiezioni dinamiche e immersive, rivelando al pubblico la metropoli creata dalla loro immaginazione.

- **La città dei più piccoli (scuole primarie)**

I ragazzi più piccoli potranno costruire la loro città, gli sarà fornito un cartoncino con la stampa di una casetta componibile da ritagliare ed incollare: una volta costruita la casetta di cartone potranno scegliere se posizionarla in uno spazio condiviso per costruirne una città oppure portarla a casa come ricordo.

- **Ambienti Virtuali-Metropolis of the Imagination VR (adulti)**

Esperienza VR in due app esplorabili attraverso visori avanzati Quest 3: Un viaggio attraverso le tecnologie VR per esplorare la metropoli del futuro in un continuum tra realtà e virtualità