

Konspekt prezentacji: **Wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości w sztuce**

Prelegent: **Jakub Ruszała, Karolina Ruszała, studio 11th Dimension**

1. Wirtualna rzeczywistość jako innowacyjne medium

- poziom immersji VR kontra pozostałe multimedia
- zalety i wady wirtualnej rzeczywistości

2. VR w sztuce - sposoby i przykłady wykorzystania

- digitalizacja dzieł sztuki
- pogłębienie doświadczeń
- rekonstrukcja zniszczonych dzieł oraz miejsc
- nowe formy storytellingu, interakcji i ekspresji

3. Organizacja projekcji VR na podstawie projektu De Profundis - Beksinski VR

- obsługa projekcji
- system rezerwacji
- wyzwania techniczne

4. Promocja wirtualnych doświadczeń

- materiały audiowizualne: zwiastun i demo
- social ads, wydarzenia i komunikacja SM
- relacje z mediami tradycyjnymi
- marketing szeptany