

	Centro Culturale	Salone Consiglio	Aula 1	Aula 2	Aula 3	Aula 4	Aula 5	Aula 6	Aula 7 (Makers)
GIOVEDÌ 15 NOVEMBRE 2018									
18.30-21.00	Convegno PRO								
VENERDÌ 16 NOVEMBRE 2018									
10.00-13.00	Convegno YOUNG								
14.00-15.00			<b>Casanova</b> SolidWorks innovazione nella progettazione		<b>Angelozzi</b> Videogame: scultura personaggi 3D		<b>ADI</b>	<b>BIM in atti</b>	<b>Fonda</b> Educational: Stampa 3D e taglio laser
15.00-16.00		<b>Robiony - Tel</b> Virtual Surgical Planning			<b>Bertossi</b> BIM e Realtà Immersiva				<b>Salto</b> Concept Design per Gaming e Entertainment
16.30-17.30		<b>Borro</b> 3D in medicina	<b>Colantoni</b> Blender e Eevee		<b>Angelozzi</b> Videogame: scultura personaggi 3D	<b>Bottega - Pascoletti</b> BIM e Facility			<b>Belli - Zamboni</b> Videogame Production: Tips&Tricks
17.30-18.30									<b>Tommasi</b> Educational
18.30-19.30					<b>La Trofa</b> VR Developer Presentazione libro				Aperitivo con <b>Sungwook Su</b>
19.30-21.00									
SABATO 17 NOVEMBRE 2018									
9.00-10.00		<b>Mattiassi</b> Videogiochi e salute	<b>Gatti</b> Modellazione 3D per il design	<b>Nardone</b> Robotica	<b>Carioni</b> Graffiti e Videomapping 3D	<b>Abramo</b> IOT casi d'uso	<b>Della Schiava</b> BIM REVIT		<b>Ricatti</b> Nomadismo digitale e multipotenzialità
10.00-11.00		<b>Chittaro</b> App per il benessere							
11.30-12.30		<b>Simonetta - Rizzo</b> Fotogrammetria e fotorealismo	<b>Pagliero</b> Computational Design	<b>Scalera</b> Robotica	<b>Fissolo</b> 3D Digital Marketing	<b>Liani</b> AI Controllo qualità e processo	<b>Paduano</b> Scenografie digitali		
12.30-13.30						<b>Tasso</b> AI Manutenzione Predittiva			
14.00-15.00		<b>Triplette</b> Realtà aumentata	<b>Michelazzi</b> Fotografia e Computational Design	<b>Filippi</b> Rendering Fotorealistico	<b>Mazzaglia</b> Videogame: dall'idea al pitch	<b>Basaldella</b> AI Sentiment analysis			
15.00-16.00						<b>Di Gaspero</b> AI Classificazione e predizione			
16.30-17.30			<b>Pugni</b> Burano in VR	<b>La Trofa</b> Real Time Rendering	<b>Mazzaglia</b> Videogame: dall'idea al pitch	<b>Mizzaro</b> AI Crowdsourcing			
17.30-18.30									
DOMENICA 18 NOVEMBRE 2018									
9.00-10.00		<b>Gatti</b> Modellazione 3D (Rhinceros)	<b>Vrola</b> Scansione 3D e fotogrammetria				<b>Benes</b> Le fondamenta del Creative Retouching (Photoshop)		
10.00-11.00									
11.30-12.30		<b>Gatti</b> Modellazione 3D (Rhinceros)	<b>Vrola</b> Scansione 3D e fotogrammetria				<b>Benes</b> Le fondamenta del Creative Retouching (Photoshop)		
12.30-13.30									
14.00-15.00		<b>Gatti</b> Modellazione 3D (Rhinceros)	<b>Vrola</b> Scansione 3D e fotogrammetria				<b>Benes</b> Le fondamenta del Creative Retouching (Photoshop)		
15.00-16.00									
16.30-17.30			<b>Vrola</b> Scansione 3D e fotogrammetria						
17.30-18.30									