

# FUTURA

# LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



Data di pubblicazione:  
30/07/2024



## AR/VR & GAME DEVELOPER

Sede di **TORINO**, Via Jacopo Durandi, 10

- **Progettazione e Sviluppo**  
Unity e Unreal Engine 5
- **Design di Esperienze**  
Immersive e Interattive in AR & VR
- **Fondamenti di Game design**  
e Gamification

Azienda partner

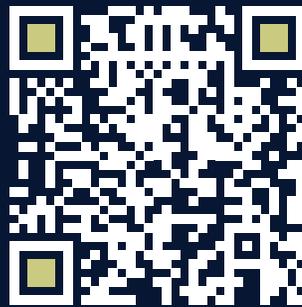


## VISITA IL SITO E SCOPRI IL CORSO

 [orientamento@its-ictpiemonte.it](mailto:orientamento@its-ictpiemonte.it)

 [info@its-ictpiemonte.it](mailto:info@its-ictpiemonte.it)

 **0110371500**



# FUTURA

# LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Data di pubblicazione:  
30/07/2024



## PERCHE SCEGLIERE ITS ICT PIEMONTE

- **14 CORSI** specialistici
- **1800 ORE** di percorso formativo
- **+90%** tasso di occupazione
- **STAGE CURRICULARE** su tutto il territorio EUROPEO
- **+300 AZIENDE** partner
- **V° Lvl EQF** Diploma di Tecnico superiore



## CONTATTACI

[orientamento@its-ictpiemonte.it](mailto:orientamento@its-ictpiemonte.it)

[info@its-ictpiemonte.it](mailto:info@its-ictpiemonte.it)

[www.its-ictpiemonte.it](http://www.its-ictpiemonte.it)

**0110371500**



## PERCORSO INTERAMENTE FINANZIATO!

I Percorsi post-diploma sono interamente finanziati da parte del Ministero dell'Istruzione e del Merito valere sulla Missione 4-Istruzione e ricerca, Componente 1, Investimento 1.5 del PNRR, quindi totalmente gratuiti per i partecipanti. Al termine del percorso biennale si accede all'esame di Stato per il rilascio del Diploma di tecnico Superiore, V° livello EQF. L'accesso ai corsi è consentito previo superamento di test e specifiche prove di valutazione. È prevista la concessione di crediti formativi.



**AR/VR AND GAME DEVELOPER**



Azienda partner:  
**LuX Reality**

Sede di **Torino** - Via Jacopo Durandi, 10

Fasi / Unità Formative / Argomenti / Saperi	Ore
<b>COMPETENZE TRASVERSALI</b>	
<b>Approfondimenti didattici e Orientamento</b>	
<b>Avvio corso</b>	<b>12</b>
Avvio prima annualità, accoglienza gruppo-classe	
Condivisione patto formativo	
<b>La Fondazione ITS ICT</b>	
Strumenti didattici della Fondazione	
Rapporto con gli uffici e modalità	
Gestione del piano lezioni	
Scelta Rappresentanti di Classe	
<b>Monitoraggio corso</b>	
Monitoraggio avanzamento della didattica	
Gestione eventuali criticità	
<b>Simulazione prova esame</b>	
Simulazione prova scritta esame finale	
<b>Copyright e norme giuridiche del mondo digitale</b>	
<b>Diritto d'autore</b>	<b>20</b>
Principi generali di diritto - persone e società	
I soggetti del diritto d'autore e le opere tutelate	
I diritti connessi - il software - i database	
<b>Tutela dei diritti e Privacy</b>	
Pubblicità e privacy	
Marchi - brevetti	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Inglese</b>	
<b>Grammatica</b>	<b>66</b>
Modali	
Verbi regolari e irregolari	
Tempi verbali	
Forme verbali	
Fraasi ipotetiche	
Discorso indiretto	
Interrogative	
Sostantivi	
Pronomi	
Articoli e partitivi	
Aggettivi	
Numeri cardinali e ordinali	
Aggettivi e pronomi possessivi, dimostrativi, quantitativi	
Comparativi e superlativi	
Avverbi	
Preposizioni	
Sostantivi, aggettivi e verbi seguiti da preposizione	
Spelling. Punteggiatura e connettivi	
Ordine delle parole e struttura delle frasi	
<b>Conversazione</b>	
Regole di fonetica, intonazione, stili e registri	
La lingua inglese per muoversi all'interno del Mercato del Lavoro	
<b>Terminologia tecnica in lingua inglese</b>	
Vocabolario di settore	
<b>Percorso per il conseguimento della certificazione B2</b>	
Strategie per affrontare i vari esercizi che compongono l'esame	
Lessico adeguato per affrontare la prova scritta e orale	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Orientamento al lavoro</b>	
<b>Le caratteristiche personali</b>	
acquisire e consolidare fiducia in se stessi e consapevolezza	
esplorare ad ampio raggio le esperienze dei partecipanti	
analizzare il proprio presente di vita e lavorativo	
apprendere definizione e proprietà delle competenze: sapere, saper fare, saper essere	
identificare le competenze possedute, anche quelle tacite o inesprese o da potenziare	
sapere individuare, riconoscere, descrivere le proprie conoscenze, capacità, abilità e competenze	

monitorare la propria esperienza (formativa e non), la propria evoluzione, crescita, cambiamento, durante tutto l'arco del percorso
aumentare e consolidare in itinere le acquisizioni e gli apprendimenti in via di sviluppo
condividere e valorizzare gli apprendimenti acquisiti e sviluppati nell'intero arco del corso
favorire autonomia attraverso una piena presa in carico da parte dei partecipanti del proprio apprendimento successivo al termine del corso
<b>Il contesto di riferimento del percorso formativo</b>
aprire le attività del corso/percorso formativo (obiettivi, contenuti, modalità, metodologie, regole, vincoli etc. per la partecipazione)
conoscere e valorizzare le opportunità offerte dal percorso e dalla struttura proponente (presentazione del gruppo dei partecipanti, conoscenza reciproca dei partecipanti, stipula patto formativo)
motivare all'apprendimento e riflettere sull'apprendere (apprendiamo ad apprendere)
riflettere sul proprio stile di apprendimento (come apprendo, che cosa, cosa mi fa paura, cosa mi aiuta, cosa voglio portare, cosa vorrei trovare)
riconoscere il ruolo dell'apprendimento nella propria vita professionale
creare buone relazioni con lo staff docente e con i compagni di corso
costituire le premesse per un buon apprendimento individuale e collettivo
costituire il gruppo di/in apprendimento
imparare a utilizzare il gruppo come moltiplicatore dell'apprendimento, come opportunità di scambio e confronto, come luogo di sinergie per la propria crescita professionale
sviluppare capacità personali insieme agli altri, con/sul gruppo e sul benessere organizzativo, per lo sviluppo delle capacità relazionali, sociali e professionali
acquisire e consolidare capacità e competenze di comprensione, osservazione, lettura e relazione con e nelle diverse realtà organizzative in cui le persone opereranno nelle loro future esperienze professionali e di vita lavorativa
sviluppare conoscenza e capacità di agire in organizzazioni moderne nelle loro diverse taglie, misure e contesti (impresa artigianale, piccolissime, piccole e medie imprese e/o società di servizi, grandi imprese italiane e multinazionali)
chiudere le attività e prendere commiato dai compagni d'esperienza e dallo staff
<b>Definizione e valutazione dei propri progetti: personale e professionale</b>
preparazione allo stage
predisposizione di strumenti e attenzioni utili a valorizzare e potenziare l'opportunità di sperimentarsi in un contesto lavorativo reale (diario di stage etc.)
analisi della domanda delle aziende/imprese
approfondire la domanda di lavoro del territorio - scenari e opportunità per valorizzare l'offerta di lavoro dei partecipanti
mettere a fuoco gli strumenti offerti dal territorio per valorizzare, promuovere e divulgare la candidatura dei partecipanti nel mercato del lavoro - i servizi per l'impiego, ruolo delle strutture pubbliche e private per il lavoro e servizi offerti ai cittadini, Garanzia Giovani
cosa vorrei essere (il cv immaginario) per far emergere le proprie potenzialità e le possibilità ("I have a dream")
cosa posso essere (il CV - I can do)
sviluppare la conoscenza e l'utilizzo delle principali tecniche utilizzabili nella ricerca del lavoro
approfondire la ricerca delle informazioni e l'analisi del mercato del lavoro
scrivere lettere di presentazione o/e risposta alle inserzioni di lavoro
come scrivere un curriculum vitae
prepararsi a sostenere un colloquio con un datore di lavoro
definire progetti coerenti alle proprie aspettative/desideri, realistici e adeguati al proprio profilo professionale e alle proprie potenzialità
elaborare un piano di azione individuale
<b>Valorizzazione dei propri progetti: personale e professionale</b>
identificare i principali desideri dei partecipanti
ricostruire le motivazioni e gli elementi di fondo di tali desideri/stimoli/aspettative
riconoscere e appropriarsi delle potenzialità personali collegate a tali desideri/stimoli/aspettative
implementare e consolidare capacità e competenze di sense-making organizzativo, di motivazione e stimolo personale e professionale nelle organizzazioni moderne, di orientamento agli obiettivi specifici di ruolo e/o di funzione organizzative e di bilanciamento con gli obiettivi generali dell'organizzazione stessa, di visione sistemica e di relazione funzionale nelle organizzazioni del nostro tempo
approfondire la definizione di organizzazione, la sua natura e i suoi paradossi; input, elaborazione/trasformazione output e ciclo aziendale; il sistema impresa e le sue componenti/variabili; strategia, strutture e meccanismi organizzativi
acquisire conoscenze e competenze di base sul ruolo organizzativo: definizione, aree, obiettivi, funzionalità e relazioni; area prescritta, discrezionale, innovativa; relazioni gerarchiche e funzionali
sviluppare capacità di condivisione, collaborazione, orientamento agli obiettivi, raggiungimento dei risultati, nel lavoro in staff/team/squadra/gruppo nei contesti organizzativi
matching tra le competenze personali e professionali raggiunte dallo studente con le posizioni aperte dalle aziende
<b>Verifica finale</b>
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso
<b>Parità fra uomini e donne e non discriminazione</b>
<b>Interculturalità e Pari Opportunità</b>
Origine della distinzione di genere. Affermazione del concetto di pari opportunità.
Le dinamiche del panorama legislativo comunitario in materia di Pari Opportunità.
Principi fondamentali delle Pari Opportunità.
Parità di genere: -Strumenti di conciliazione -Condivisione delle responsabilità
Valorizzazione ed armonizzazione delle differenze: età, orientamento sessuale ed identità di genere, religione, razza ed etnia, disabilità.

Identità, stereotipi e adeguamento del linguaggio.	8
Elementi normativi e Istituzioni di parità.	
Il sostegno della donna come soggetto di diritto privato, come studente e come madre.	
Cenni del panorama legislativo italiano, strumenti e attori: gli organismi di parità, i consiglieri di Parità, L.125/91.	
La disciplina giuridica del rapporto di lavoro e dell'attività sindacale, finalizzata all'acquisizione di una maggiore consapevolezza del contenuto del contratto di lavoro subordinato in particolare tenendo in considerazione l'appartenenza ad un sesso piuttosto che ad un altro.	
Le esperienze maturate all'interno delle azioni positive promosse dall'Unione Europea (ad esempio progetti NOW) attraverso la diffusione delle BUONE PRASSI.	
La legislazione vigente in materia di imprenditorialità femminile (L.215/92).	
<b>Verifica finale</b>	48
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Percorso di sviluppo soft skill</b>	
<b>Public Speaking</b>	
Principali strumenti comunicativi e relazionali efficaci	
Tecniche di costruzione del discorso	
Le regole del successo: la gestione della comunicazione verbale e non verbale	
<b>Time management</b>	
Gestione degli orari e della flessibilità	
La gestione efficace del tempo: Griglia della decisione di Dwight Eisenhower	
Problem solving e decision making: come ottenere processi decisionali e soluzioni veloci ed efficaci	
<b>Team working</b>	
Definizione del proprio ruolo all'interno dei gruppi	
La comunicazione assertiva	
Come gestire il lavoro di gruppo attraverso la tecnica "sei cappelli per pensare"	
<b>Project Management</b>	
Metodologie di sviluppo progettuale: Metodologia Agile	
Tecnica per l'implementazione della metodologia Agile: Scrum	
Come valutare l'andamento dell'esecuzione del progetto	
Elementi di base di educazione finanziaria	
Cosa significa fare startup	
Il Business model Canvas, esempi di BM Canvas di successo e considerazioni	
Struttura organizzativa delle startup	
Variabili economico/numeriche della gestione	
Modello previsionale per le startup	
Service Design	
<b>Autoimprenditorialità</b>	
Business Planning e Analisi di Mercato	
Gestione Finanziaria	
Ricerca fondi e finanziamenti	
<b>Verifica finale</b>	8
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Sicurezza sul lavoro</b>	
<b>Organizzazione della sicurezza aziendale</b>	
Concetti di rischio	
Danno	
Prevenzione	
Protezione	
Organizzazione della prevenzione aziendale	
Diritti doveri e sanzioni per i vari soggetti aziendali	
Organi di vigilanza, controllo e assistenza	
<b>Fattori di rischio generali e specifici</b>	
rischi infortuni	
meccanici generali	
elettrici generali	
macchine	
attrezzature	
cadute dall'alto	
rischi fisici	
microclima ed illuminazione	
videoterminali	
ambienti di lavoro	
stress lavoro-correlato	
movimentazione manuale dei carichi	
incidenti e infortuni mancati	
<b>Misure e procedure di prevenzione e protezione</b>	
etichettatura	
DPI e organizzazione del lavoro	
segnaletica	
emergenze	
procedure di sicurezza con riferimento al profilo di rischio specifico	
procedure esodo ed incendi	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>COMPETENZE INFORMATICHE/DIGITALI</b>	
<b>Fondamenti AGILE</b>	

<b>Principi fondamentali</b>	
Valori e Obiettivi	
<b>Pratiche e modelli</b>	
Applicazione e strumenti	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Fondamenti di basi di dati</b>	
<b>Fondamenti di basi di dati</b>	
Definizione, Componenti e Funzioni di un DBMS	
Progettare le basi di dati e modellare i dati	
<b>Fondamenti di SQL</b>	
Il linguaggio SQL	
<b>Database SQL</b>	
Progettazione ER	
SQL Database: cosa e quali sono	
Esercitazioni pratiche	
<b>Database noSQL</b>	
NoSQL Database: cosa e quali sono	
Esercitazioni pratiche	
<b>Cloud DB / DBaaS</b>	
Cosa sono i database sul Cloud	
Esempi di DBMS sul Cloud	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Fondamenti di grafica tridimensionale</b>	
<b>Teoria e concetti di grafica 3D</b>	
Basi di trigonometria e geometria	
Percezione Visiva	
Computer Grafica nei Giochi	
<b>Elementi e strumenti di grafica 3D</b>	
Immagini Raster e Vettoriali	
Camera e Luci	
Shading delle Superfici e Texture Mapping	
Tecniche di modellazione di oggetti, personaggi e ambienti 3D	
Illuminazione e riflessioni in ambienti tridimensionali	
Materiali e texture nella grafica 3D	
Principi di animazione e motion capture	
Tecniche di rigging e animazione di personaggi	
Rendering e creazione di immagini fotorealistiche	
Introduzione ai motori di gioco e interazione 3D	
Progetto finale di creazione e animazione di un oggetto 3D.	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Fondamenti di programmazione</b>	
<b>Basi di programmazione</b>	
Variabili e tipi di variabili	
Operatori logici e matematici	
Costrutti condizionali e Iterazioni	
<b>Strutture dati</b>	
Algoritmi di ordinamento per selezione	
Algoritmi di ricerca sequenziale	
Algoritmi per inserzione	
<b>Linguaggio c/c++/c#</b>	
Array di stringhe e array paralleli	
Funzioni e procedure	
Esempi pratici	
<b>Strumenti di lavoro</b>	
Version control	
Test driven development	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Fondamenti di UX/UI Design</b>	
<b>I principi cardine dello UI e UX design</b>	
Cosa è la user experience	
Comprensione e sintesi	
<b>Wireframe</b>	
Wireframes grezzi	
Usabilità test	
MockUp	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Strumenti AI e Prompt Engineering</b>	
<b>Introduzione ai sistemi di intelligenza Artificiale</b>	
Applicazioni dell'AI nella creazione di contenuti e pubblicità personalizzate	
Utilizzo di chatbot e assistenti virtuali per l'interazione con i clienti	
Analisi predittiva e segmentazione del target basata sull'AI.	
<b>Fondamenti di Prompt Engineering</b>	
Introduzione al Prompt Engineering	

20

40

40

80

54

Tipologie di Prompt	30
Design di Prompt Efficaci	
Testing e Valutazione di Prompt	
Ottimizzazione dei Prompt	
<b>Applicazioni Pratiche di Prompt Engineering con Strumenti AI</b>	
Uso di GPT-3 e altri modelli LLM.	
Generazione di Contenuti con AI	
Interazione con Modelli Visivi (es. DALL-E, VQ-GAN)	
Impiego in Ambienti Non Creativi	
Considerazioni Etiche e Future Direzioni	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>AR/VR</b>	
<b>Fotogrammetria e Sticking</b>	
<b>Concetti base di fotogrammetria</b>	60
Le basi della stereoscopia	
Storia della fotogrammetria, Principi di fotogrammetria e software	
Metodi di acquisizione fotografica	
<b>Tecniche e metodi applicativi</b>	
Importazione ed elaborazione delle fotografie	
Generazione delle nuvole di punti e ottimizzazione	
Generazione della Mesh	
Generazione della Texture	
Ottimizzazione ed esportazione mesh	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Game Design: Storia, Meccaniche e Dinamiche</b>	
<b>Introduzione al game design e la storia dei videogiochi</b>	40
Evoluzione dei videogiochi: dagli arcade agli open-world, dai giochi indie alle produzioni AAA.	
Analisi dei generi di videogiochi e delle loro caratteristiche distintive.	
Elementi chiave del game design: gameplay, narrativa, grafica e sound design.	
Studio dei successi e degli insuccessi dei giochi più noti.	
Principi di game balancing e level design.	
Ruolo delle tecnologie emergenti nel game design: realtà virtuale, realtà aumentata, intelligenza artificiale.	
Esplorazione delle tendenze attuali nel game design, come i giochi basati su microtransazioni e i giochi live-service.	
Etica nel game design: questioni di rappresentazione, inclusione e impatto sociale.	
Creazione di un progetto di game design, inclusa l'ideazione di un concept, lo sviluppo del gameplay e la valutazione delle meccaniche di gioco.	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Level Design: Ambientazioni, Scenari e Missioni</b>	
<b>Principi di Level Design</b>	36
Introduzione al level design e alle sue componenti chiave	
Creazione di ambientazioni e la loro importanza narrativa	
Sviluppo di scenari e la dinamica di gioco	
Utilizzo della luce e del suono per migliorare l'atmosfera dei livelli	
<b>Creazione e Implementazione di Missioni</b>	
Progettazione di missioni: obiettivi, sfide e ricompense	
Scripting di eventi per aumentare l'interazione	
Test e valutazione dell'equilibrio delle missioni	
Integrazione di feedback e iterazione del design	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Modellazione e Animazione tridimensionale</b>	
<b>Introduzione alla Modellazione 3D</b>	40
Storia della modellazione 3D e panoramica delle applicazioni	
Fondamenti di modellazione: Mesh, NURBS, e sculture digitali	
Tecniche avanzate di modellazione	
Introduzione agli strumenti e ai flussi di lavoro nel software di modellazione	
Ottimizzazione dei modelli per vari usi (film, giochi, VR)	
<b>Texturizzazione, Illuminazione e Rendering</b>	
Principi di texturizzazione e materiali	
Tecniche di UV mapping per un effetto realistico	
Fondamenti di illuminazione in 3D	
Tecniche di rendering per diversi effetti visivi	
Post-produzione e composizione	
<b>Animazione e Rigging</b>	
Principi di base dell'animazione	
Rigging di personaggi e creature	
Animazione di personaggi e oggetti	
Motion capture e integrazione con l'animazione tradizionale	
Dinamiche e simulazioni fisiche per effetti realistici	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Programmazione - C#</b>	
<b>Sintassi di base e struttura del linguaggio C#</b>	

Concetti fondamentali di programmazione orientata agli oggetti (OOP)	
Utilizzo di librerie e framework comuni	
Creazione e gestione di interfacce utente interattive	
Gestione delle eccezioni e debugging	
Programmazione asincrona e parallela	
Lavoro con database e accesso ai dati	
Creazione di applicazioni Windows e Web	
Implementazione di algoritmi e strutture dati	
<b>Creazione di applicazioni desktop e mobile</b>	
Integrazione di servizi esterni tramite API	
Sicurezza delle applicazioni e best practice di codifica	
Ottimizzazione delle prestazioni dell'applicazione	
Testing e controllo della qualità del software	
Utilizzo di pattern di progettazione	
Gestione del ciclo di vita delle applicazioni	
Collaborazione in team di sviluppo	
Creazione di applicazioni multi-piattaforma	
Distribuzione e deployment delle applicazioni	
Aggiornamenti e manutenzione del software	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Programmazione - C++</b>	
<b>Sintassi avanzata e peculiarità del linguaggio C++</b>	
Programmazione orientata agli oggetti (OOP) e design pattern	
Utilizzo di librerie standard e STL	
Gestione delle eccezioni e debugging avanzato	
Programmazione generica e template	
Gestione delle risorse e della memoria	
<b>Creazione e utilizzo di strutture dati complesse</b>	
Implementazione di algoritmi avanzati	
Sviluppo di interfacce grafiche	
Programmazione concorrente e parallela	
Utilizzo di C++ per lo sviluppo di giochi	
Integrazione di librerie esterne e API	
Ottimizzazione delle prestazioni del codice	
Sviluppo di applicazioni cross-platform	
Utilizzo di C++ per l'Internet of Things (IoT)	
Sicurezza delle applicazioni e best practice	
Programmazione di sistemi embedded	
Implementazione di soluzioni complesse	
Gestione dei progetti e versionamento del codice	
Testing e controllo della qualità del software	
Sviluppo di Applicazioni e Accesso ai Dati	
Creazione di applicazioni Windows con Windows Forms	
Sviluppo di applicazioni web con ASP.NET	
Accesso ai dati con ADO.NET e Entity Framework	
Sviluppo di servizi con WCF (Windows Communication Foundation)	
Introduzione a WPF per applicazioni desktop moderne	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Sistemi Operativi e dispositivi hardware AR/VR</b>	
<b>Macro Argomenti e Sotto Argomenti</b>	
Panoramica dei Sistemi Operativi per AR/VR	
Introduzione ai sistemi operativi specifici per AR e VR	
Architetture di sistema e loro impatto sulle prestazioni	
Gestione della memoria e delle risorse in ambienti AR/VR	
Ottimizzazione del sistema operativo per applicazioni immersive	
<b>Hardware e Componenti per AR/VR</b>	
Tipologie di dispositivi AR e VR disponibili sul mercato	
Componenti critici: display, sensori, e processori	
Considerazioni sull'ergonomia e sull'interfaccia utente	
Connettività e integrazione con altri dispositivi	
<b>Sviluppo e Configurazione di Applicazioni AR/VR</b>	
Piattaforme di sviluppo per AR e VR	
Installazione e configurazione di ambienti di sviluppo	
Debugging e testing di applicazioni AR/VR	
Creazione di ambienti virtuali interattivi	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Unity 3D</b>	
<b>Soluzioni e tecnologie per il risparmio di risorse e l'efficientamento energetico</b>	
Smart working: tecnologie e ambiti di applicazione nel comparto IT	
Smart grid: la gestione IT delle reti di distribuzione dell'energia	
La diffusione dei sensori in rete per il monitoraggio ambientale	
<b>Principi fondamentali della gestione dei rifiuti e di materiali da riciclo, in un'ottica di circolarità</b>	
Estendere la vita utile di prodotti, componenti e materiali	
Gestione e smaltimento dei rifiuti e dei componenti elettrici ed elettronici (RAEE)	
<b>Editor</b>	
Viewport e Interfaccia	
	60
	60
	48

<b>Progetto</b>	
Elementi e architettura	
<b>Scripting e sviluppo codice C#</b>	
C#, librerie, storage	110
<b>Sviluppo progetto</b>	
Creazione dei livelli e delle scene	
Visual and script programming	
Il launcher, Progetti e Templates	
Il file ".unity" e la struttura dei progetti	
Downloads cache, files e cartelle importanti	
Widget e interazione con gli oggetti	
Effetti sonori e visivi	
Interfaccia utente	
Packaging in Windows e panoramica sulle piattaforme mobile (Android, iOS)	
Ottimizzazione e rilascio	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Unreal Engine</b>	
<b>Editor</b>	
Viewport e Interfaccia	
<b>Progetto</b>	
Elementi e architettura	
<b>Scripting e sviluppo codice C++</b>	
C++, librerie, storage	
<b>Sviluppo progetto</b>	
Creazione dei livelli e delle scene	
Le blueprints	
Il launcher, Progetti e Templates	
Il file ".uproject" e la struttura dei progetti	
Downloads cache, cartelle DDC, files e cartelle importanti	
Widget e interazione con gli oggetti	
Effetti sonori e visivi	
Interfaccia utente	
Packaging in Windows e panoramica sulle piattaforme mobile (Android, iOS)	
Ottimizzazione e rilascio	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>Video editing e Motion graphic</b>	
<b>Editing video, il montaggio video</b>	
Storyboard, la narrazione per immagini	
Tecniche di montaggio, controllo delle clip, insert, trimming, overwrite	
Workflow, acquisizione e gestione dei formati video e audio	
Audiovisivi, tipologie di video, tutorial, promo, product, reportage, etc.	
Audio, mix, suoni e musica	
Esportazione, codec, formati, compressione	
<b>Post produzione e motion graphic con After Effects</b>	
Concetti base e interfaccia	
Preparare delle risorse	
Le Composition	
Le animazioni	
Correzione colore	
Gestione dei testi	
Le maschere e gli effetti	
Rendering e esportazione	
<b>Verifica finale</b>	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
<b>LABORATORI</b>	
<b>Design Thinking 4.0</b>	
<b>Design Thinking 4.0</b>	
La metodologia progettuale Design Thinking	
La storia: da Stanford a Industria 4.0	
Le fasi del modello	
Applicazione del metodo	
Finding, Insight e sfide di progetto	
Concept idea, selezione e sviluppo delle idee	
Applicazione delle Soft Skill	
Public Speaking	
Leadership	
Time management	
Project/Team management	
Progetto 4.0	
Fase 1: Empatia	
Fase 2: Definizione	
Fase 3: Ideazione	
Fase 4: Prototipazione	
Fase 5: Test	
Finalizzazione	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	20

<b>Presentazione finale</b>	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	
<b>Laboratorio di preparazione project work</b>	
<b>Project work</b>	
Rielaborazione dell'esperienza di stage	
Individuare le opportunità di inserimento lavorativo	
Ricerca del materiale e delle fonti	
Linguaggio tecnico da utilizzare	
La stesura	
<b>Presentazione finale</b>	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	
<b>Laboratorio Integrato</b>	
<b>KickOff/Brainstorming</b>	
Finding, Insight e sfide di progetto	
Concept idea, selezione e sviluppo delle idee	
<b>Applicazione delle Soft Skill</b>	
Public Speaking	
Leadership	
Time management	
Project/Team management	
<b>Realizzazione della componente AR/VR</b>	
Studio e realizzazione della parte AR/VR	
Strutturazione lato AR/VR del progetto	
<b>Presentazione finale</b>	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	
Definizione dei requisiti tecnici e design architettonico	
Concept design e progettazione	
<b>Learning by Project - Soft Skill</b>	
<b>Comunicazione e Interazione Interpersonale</b>	
Comunicazione efficace	
Tecniche di negoziazione e persuasione	
Gestione e risoluzione dei conflitti	
Leadership e Gestione del Team	
<b>Creatività e Innovazione</b>	
Metodi per il pensiero creativo	
Strategie per la promozione dell'innovazione nel team	
Tecniche di problem solving	
<b>Presentazione finale</b>	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	
<b>Learning by Project - Tech</b>	
<b>Progettazione e Pianificazione del Progetto</b>	
Selezione del progetto	
Definizione degli obiettivi e pianificazione	
Assegnazione dei ruoli e responsabilità nel team	
Monitoraggio e aggiornamento del piano di progetto	
<b>Sviluppo e Implementazione Tecnica</b>	
Analisi dei requisiti e specifiche tecniche	
Scelta delle tecnologie e degli strumenti	
Codifica e sviluppo del software ove necessario	
Testing e qualità della soluzione adottata	
Documentazione tecnica e reportistica	
<b>Presentazione finale</b>	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	
<b>PROFESSIONALE</b>	
<b>Stage</b>	<b>630</b>
<b>ESAME FINALE</b>	
<b>Esame Finale</b>	<b>10</b>
<b>Ore Totali percorso</b>	<b>1800</b>

