



## 10. Tecnologie dell'informazione, della comunicazione e dei dati

### 10.4 Contenuti digitali e creativi

#### 10.4.1 Tecnico superiore Augmented, Virtual e Mixed Reality

##### - AR/VR and 3D Artist -

Biennio 2025/2027

	MATERIE	ORE	FASE
1	Approfondimenti didattici e Orientamento	12	Competenze Trasversali
2	Copyright e norme giuridiche del mondo digitale	20	Competenze Trasversali
3	Design Thinking 4.0	20	Laboratori
4	Fondamenti di basi di dati	40	Competenze Informatiche/Digitali
5	Fondamenti di grafica tridimensionale	48	Competenze Informatiche/Digitali
6	Fondamenti di programmazione	80	Competenze Informatiche/Digitali
7	Fondamenti di UX/UI Design	24	Competenze Informatiche/Digitali
8	Game e Level Design	36	AR/VR
9	Inglese	66	Competenze Trasversali
10	Laboratorio di preparazione project work	18	Laboratori
11	Laboratorio integrato	30	Laboratori
12	Laser Scanning, Fotogrammetria e Stching	80	AR/VR
13	Learning by Project - Soft Skill	14	Laboratori
14	Learning by Project - Tech	28	Laboratori
15	Modellazione e Animazione tridimensionale	40	AR/VR
16	Orientamento al lavoro	20	Competenze Trasversali
17	Parità fra uomini e donne e non discriminazione	8	Competenze Trasversali
18	Percorso di sviluppo soft skill	48	Competenze Trasversali
19	Programmazione - Python	80	AR/VR
20	Project Management	24	Competenze Trasversali
21	Sicurezza sul lavoro	8	Competenze Trasversali
22	Sistemi Operativi e dispositivi hardware AR/VR	32	AR/VR
23	Strumenti AI e Prompt Engineering	24	Competenze Informatiche/Digitali
24	3D Product Design - Realtime	60	AR/VR
25	Unity 3D	60	AR/VR
26	Unreal Engine	160	AR/VR
27	Video, Motion Graphics e Realtime 3D	80	AR/VR
28	Stage	630	Professionale
29	Esame Finale	10	Esame finale
	<b>Totale percorso</b>	<b>1800</b>	