

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

 info@its-ictpiemonte.it

 0110371500



Cofinanziato
dall'Unione europea



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

info@its-ictpiemonte.it

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

COMPETENZE TRASVERSALI

Approfondimenti didattici e Orientamento

Avvio corso

- Avvio prima annualità, accoglienza gruppo-classe
- Condivisione patto formativo

La Fondazione ITS ICT

- Strumenti didattici della Fondazione
- Rapporto con gli uffici e modalità
- Gestione del piano lezioni
- Scelta Rappresentanti di Classe

Monitoraggio corso

- Monitoraggio avanzamento della didattica
- Gestione eventuali criticità

Simulazione prova esame

- Simulazione prova scritta esame finale

12

Copyright e norme giuridiche del mondo digitale

Diritto d'autore

- Principi generali di diritto - persone e società
- I soggetti del diritto d'autore e le opere tutelate
- I diritti connessi - il software - i database

Tutela dei diritti e Privacy

- Pubblicità e privacy
- Marchi - brevetti

Verifica finale

- Valutazione sulle competenze apprese durante il corso

20

Inglese

Grammatica

- 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

Conversazione

- Regole di fonetica, intonazione, stili e registri
- La lingua inglese per muoversi all'interno del Mercato del Lavoro

Terminologia tecnica in lingua inglese

- Vocabolario di settore

Percorso per il conseguimento della certificazione B2

- Strategie per affrontare i vari esercizi che compongono l'esame
- Lessico adeguato per affrontare la prova scritta e orale

Verifica finale

- Valutazione sulle competenze apprese durante il corso

66

Orientamento al lavoro

Le caratteristiche personali

- 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
Il contesto di riferimento del percorso formativo
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
Definizione e valutazione dei propri progetti: personale e professionale
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
Valorizzazione dei propri progetti: personale e professionale
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
Verifica finale
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso
Parità fra uomini e donne e non discriminazione
Interculturalità e Pari Opportunità
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).	
Verifica finale	48
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Percorso di sviluppo soft skill	
Public Speaking	
Principali strumenti comunicativi e relazionali efficaci	
Tecniche di costruzione del discorso	
Le regole del successo: la gestione della comunicazione verbale e non verbale	
Time management	
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	
Team working	
Definizione del proprio ruolo all'interno dei gruppi	
La comunicazione assertiva	
Come gestire il lavoro di gruppo attraverso la tecnica "sei cappelli per pensare"	
Project Management	
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	
Autoimprenditorialità	
Business Planning e Analisi di Mercato	
Gestione Finanziaria	
Ricerca fondi e finanziamenti	
Verifica finale	8
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Sicurezza sul lavoro	
Organizzazione della sicurezza aziendale	
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	
Fattori di rischio generali e specifici	
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	
Misure e procedure di prevenzione e protezione	
etichettatura	
DPI e organizzazione del lavoro	
segnaletica	
emergenze	
procedure di sicurezza con riferimento al profilo di rischio specifico	
procedure esodo ed incendi	
Verifica finale	COMPETENZE INFORMATICHE/DIGITALI
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Fondamenti AGILE	

Principi fondamentali	
Valori e Obiettivi	
Pratiche e modelli	
Applicazione e strumenti	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Fondamenti di basi di dati	
Fondamenti di basi di dati	
Definizione, Componenti e Funzioni di un DBMS	
Progettare le basi di dati e modellare i dati	
Fondamenti di SQL	
Il linguaggio SQL	
Database SQL	
Progettazione ER	
SQL Database: cosa e quali sono	
Esercitazioni pratiche	
Database noSQL	
NoSQL Database: cosa e quali sono	
Esercitazioni pratiche	
Cloud DB / DBaaS	
Cosa sono i database sul Cloud	
Esempi di DBMS sul Cloud	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Fondamenti di grafica tridimensionale	
Teoria e concetti di grafica 3D	
Basi di trigonometria e geometria	
Percezione Visiva	
Computer Grafica nei Giochi	
Elementi e strumenti di grafica 3D	
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.	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Fondamenti di programmazione	
Basi di programmazione	
Variabili e tipi di variabili	
Operatori logici e matematici	
Costrutti condizionali e Iterazioni	
Strutture dati	
Algoritmi di ordinamento per selezione	
Algoritmi di ricerca sequenziale	
Algoritmi per inserzione	
Linguaggio c/c++/c#	
Array di stringhe e array paralleli	
Funzioni e procedure	
Esempi pratici	
Strumenti di lavoro	
Version control	
Test driven development	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Fondamenti di UX/UI Design	
I principi cardine dello UI e UX design	
Cosa è la user experience	
Comprensione e sintesi	
Wireframe	
Wireframes grezzi	
Usabilità test	
MockUp	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Strumenti AI e Prompt Engineering	
Introduzione ai sistemi di intelligenza Artificiale	
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.	
Fondamenti di Prompt Engineering	
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	
Applicazioni Pratiche di Prompt Engineering con Strumenti AI	
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	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
AR/VR	
Fotogrammetria e Sticking	
Concetti base di fotogrammetria	60
Le basi della stereoscopia	
Storia della fotogrammetria, Principi di fotogrammetria e software	
Metodi di acquisizione fotografica	
Tecniche e metodi applicativi	
Importazione ed elaborazione delle fotografie	
Generazione delle nuvole di punti e ottimizzazione	
Generazione della Mesh	
Generazione della Texture	
Ottimizzazione ed esportazione mesh	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Game Design: Storia, Meccaniche e Dinamiche	
Introduzione al game design e la storia dei videogiochi	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.	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Level Design: Ambientazioni, Scenari e Missioni	
Principi di Level Design	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	
Creazione e Implementazione di Missioni	
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	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Modellazione e Animazione tridimensionale	
Introduzione alla Modellazione 3D	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)	
Texturizzazione, Illuminazione e Rendering	
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	
Animazione e Rigging	
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	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Programmazione - C#	
Sintassi di base e struttura del linguaggio C#	

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	
Creazione di applicazioni desktop e mobile	
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	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Programmazione - C++	
Sintassi avanzata e peculiarità del linguaggio C++	
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	
Creazione e utilizzo di strutture dati complesse	
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	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Sistemi Operativi e dispositivi hardware AR/VR	
Macro Argomenti e Sotto Argomenti	
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	
Hardware e Componenti per AR/VR	
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	
Sviluppo e Configurazione di Applicazioni AR/VR	
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	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Unity 3D	
Soluzioni e tecnologie per il risparmio di risorse e l'efficientamento energetico	
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	
Principi fondamentali della gestione dei rifiuti e di materiali da riciclo, in un'ottica di circolarità	
Estendere la vita utile di prodotti, componenti e materiali	
Gestione e smaltimento dei rifiuti e dei componenti elettrici ed elettronici (RAEE)	
Editor	
Viewport e Interfaccia	
	60
	60
	48

Progetto	
Elementi e architettura	
Scripting e sviluppo codice C#	
C#, librerie, storage	
Sviluppo progetto	
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	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Unreal Engine	
Editor	
Viewport e Interfaccia	
Progetto	
Elementi e architettura	
Scripting e sviluppo codice C++	
C++, librerie, storage	
Sviluppo progetto	
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	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
Video editing e Motion graphic	
Editing video, il montaggio video	
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	
Post produzione e motion graphic con After Effects	
Concetti base e interfaccia	
Preparare delle risorse	
Le Composition	
Le animazioni	
Correzione colore	
Gestione dei testi	
Le maschere e gli effetti	
Rendering e esportazione	
Verifica finale	
Valutazione sulle competenze apprese durante il corso	
LABORATORI	
Design Thinking 4.0	
Design Thinking 4.0	
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	
	110
	110
	40
	20

Presentazione finale	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	
Laboratorio di preparazione project work	
Project work	
Rielaborazione dell'esperienza di stage	
Individuare le opportunità di inserimento lavorativo	
Ricerca del materiale e delle fonti	
Linguaggio tecnico da utilizzare	
La stesura	
Presentazione finale	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	
Laboratorio Integrato	
KickOff/Brainstorming	
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	
Realizzazione della componente AR/VR	
Studio e realizzazione della parte AR/VR	
Strutturazione lato AR/VR del progetto	
Presentazione finale	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	
Definizione dei requisiti tecnici e design architettuale	
Concept design e progettazione	
Learning by Project - Soft Skill	
Comunicazione e Interazione Interpersonale	
Comunicazione efficace	
Tecniche di negoziazione e persuasione	
Gestione e risoluzione dei conflitti	
Leadership e Gestione del Team	
Creatività e Innovazione	
Metodi per il pensiero creativo	
Strategie per la promozione dell'innovazione nel team	
Tecniche di problem solving	
Presentazione finale	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	
Learning by Project - Tech	
Progettazione e Pianificazione del Progetto	
Selezione del progetto	
Definizione degli obiettivi e pianificazione	
Assegnazione dei ruoli e responsabilità nel team	
Monitoraggio e aggiornamento del piano di progetto	
Sviluppo e Implementazione Tecnica	
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	
Presentazione finale	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	
PROFESSIONALE	
Stage	630
ESAME FINALE	
Esame Finale	10
Ore Totali percorso	1800

