

## **VR NEL METAVERSO- Tecniche per la progettazione e lo sviluppo di applicazioni informatiche CODICE DCT 2023RTS2271812**

In particolare la figura che proponiamo per il percorso ITS è quella di sviluppatore di soluzioni VR in ambito Metaverso/Gaming che sia capace di orientarsi tra le diverse tecnologie, di sviluppare soluzioni sulle principali piattaforme di sviluppo, di saper integrare le proprie soluzioni in una architettura Cloud, di saper maneggiare gli elementi fondamentali della tecnologia Blockchain inclusi gli aspetti di implementazione di Smart Contract. Lo sviluppatore VR dovrà anche conoscere gli elementi principali dei sistemi di AI in modo da poterli integrare nei sistemi VR offrendo così la potenzialità congiunta di entrambe le tecnologie.

Tale figura potrà quindi sviluppare soluzioni su più piattaforme siano esse centralizzate o distribuite con particolare attenzione all'interoperabilità dei sistemi e alla loro possibile integrazione in sistemi di pagamento legati a specifici ambienti Blockchain.

La spendibilità di questa figura è estremamente ampia e va dai settori IT di aziende che stiano iniziando la transizione nel Web3 ad aziende IT che sviluppino per conto terzi soluzioni e servizi in ambienti VR integrati nel Metaverso, alle aziende che producono Giochi o Animazioni digitali usando strumenti VR (ad esempio Pixar!), in ambito sanitario per la realizzazione di soluzioni dedicate alla formazione e/o alle terapie basate su tecnologie immersive, ed infine nell'autoimpiego essendo competenze particolarmente spendibili nella creazione di nuove aziende verticali su queste tecnologie.

### **CONTENUTI:**

|  |
|--|
| Fondamenti di informatica  |
| Competenze linguistiche: lingua inglese, inglese tecnico                   |
| Sicurezza  |
| Le economie del metaverso  |
| Blockchain, Nft e Crypto   |
| Introduzione al Metaverso  |
| Progettare esperienze nel Metaverso  |
| Realtà virtuale ed altre "realtà" + Tipologie di applicazioni realizzabili |
| L'hardware della realtà virtuale ed aumentata (caschi, visori, cardboard)  |
| Grafica e modellazione 3D  |
| Digitalizzare la realtà  |
| Unity 3D e supporto VRMarketing e Comunicazione nell'Era del Metaverso     |
| Aspetti Legali del WEB3  |
| Architettura degli spazi fisici e digitali                                 |
| Sviluppare con Unity   |
| Algoritmi e Machine Learning   |
| Big Data e Data Mining   |