

LIBERI PROFESSIONISTI: corsi di qualificazione e innovazione



DESTINATARI

Liberi professionisti operanti in una sede legale o unità operativa collocata nel territorio della regione **Emilia-Romagna**



MODALITÀ DI ACCESSO

L'accesso al corso avviene in base all'**ordine di arrivo delle iscrizioni**.

I corsi di attiveranno al raggiungimento di un **numero minimo di partecipanti**



DE MINIMIS

L'iniziativa rientra nel regime "**De Minimis**", e i beneficiari dovranno fornire la relativa dichiarazione



INFO

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO

Al termine del percorso formativo, su richiesta, i professionisti potranno beneficiare di un **percorso di accompagnamento personalizzato della durata di 4 ore** per approfondire specifiche tematiche affrontate in aula.

Corsi gratuiti

I corsi sono finanziati dal FSE e dalla Regione Emilia Romagna e totalmente **gratuiti per i partecipanti**.



Online

Le lezioni si terranno online in modalità **videoconferenza sincrona** tramite piattaforma Google Meet.



Attestazione in esito


Al termine dei corsi verrà rilasciato un **Attestato di frequenza**.



Realtà virtuale e realtà aumentata

20 ore

OBIETTIVI



Il corso si concentra sull'applicazione della Realtà Virtuale (VR) e della Realtà Aumentata (AR) alle attività specifiche delle libere professioni. La VR offre immersione in ambienti virtuali per formazione, presentazioni e simulazioni. L'AR sovrappone elementi virtuali al mondo reale tramite dispositivi come smartphone o occhiali AR.

Entrambe le tecnologie hanno applicazioni pratiche, come addestramento in situazioni complesse e istruzioni in tempo reale. Possono migliorare efficienza, comunicazione e coinvolgimento dei clienti.

Comprendere i concetti fondamentali, riconoscere le opportunità e familiarizzare con dispositivi hardware e software (anche specifici) sono obiettivi chiave del corso per massimizzare i benefici di VR e AR in ambito professionale.

CONTENUTI



Introduzione a VR e AR: elementi comuni e differenze

Settori di utilizzo

Tecnologia di base (dispositivi hardware utilizzati per VR e AR)

Principali software e piattaforme utilizzati per sviluppare applicazioni VR e AR

Creazione di contenuti (progettazione, sviluppo e test)

Vantaggi derivanti dall'uso di VR e AR tra cui l'esperienza immersiva, l'addestramento migliorato, il coinvolgimento dei clienti

Tendenze emergenti nelle tecnologie VR e AR (integrazione con l'intelligenza artificiale e l'evoluzione degli hardware)

CALENDARIO



in via di definizione