



MASTER

METAMANAGER



 con possibilità di assunzione con uno dei nostri partner

INDICE

INTRODUZIONE AL MASTER

IL PROGRAMMA

I MODULI

IL METODO DI STUDIO

IL TALENT SERVICE

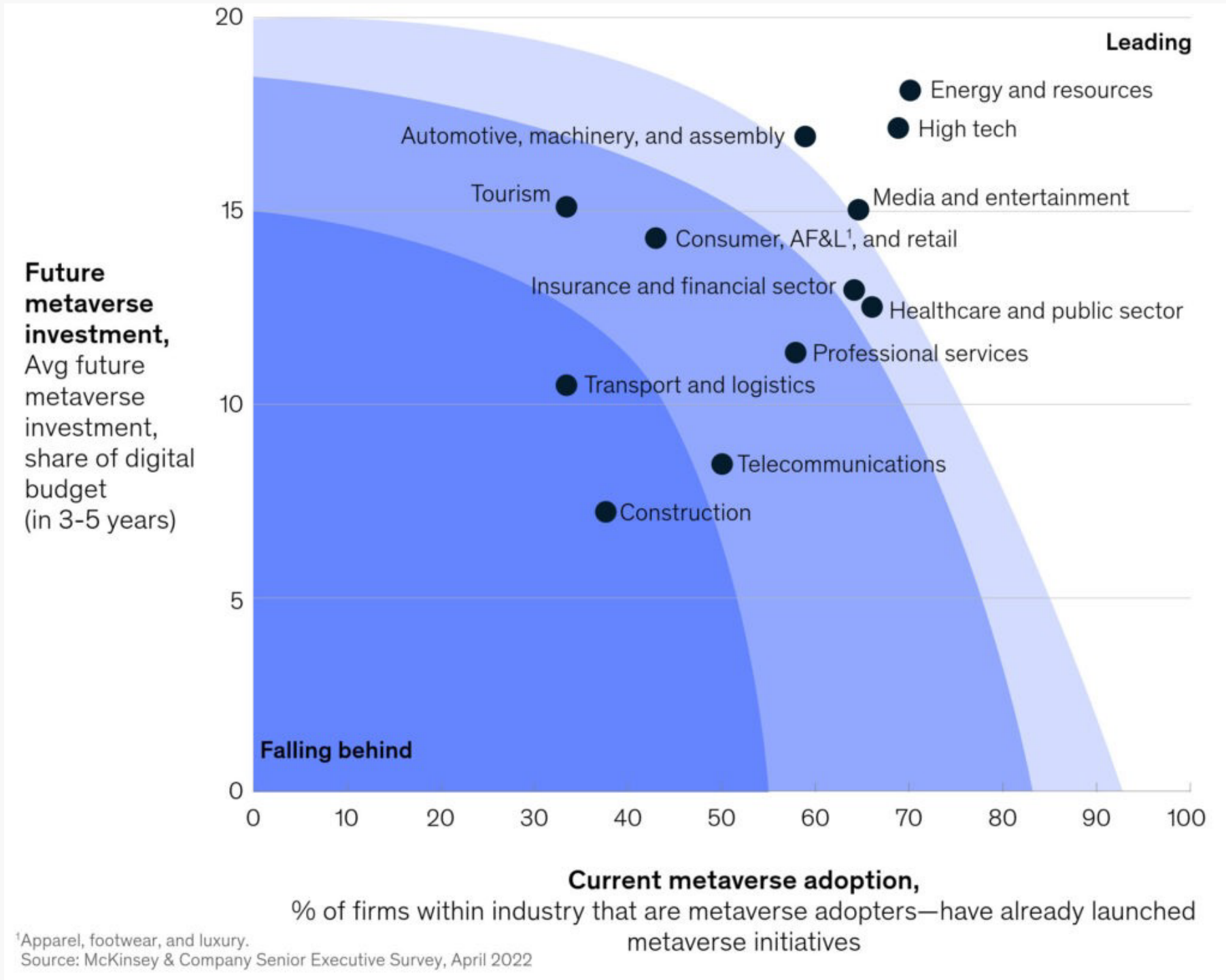
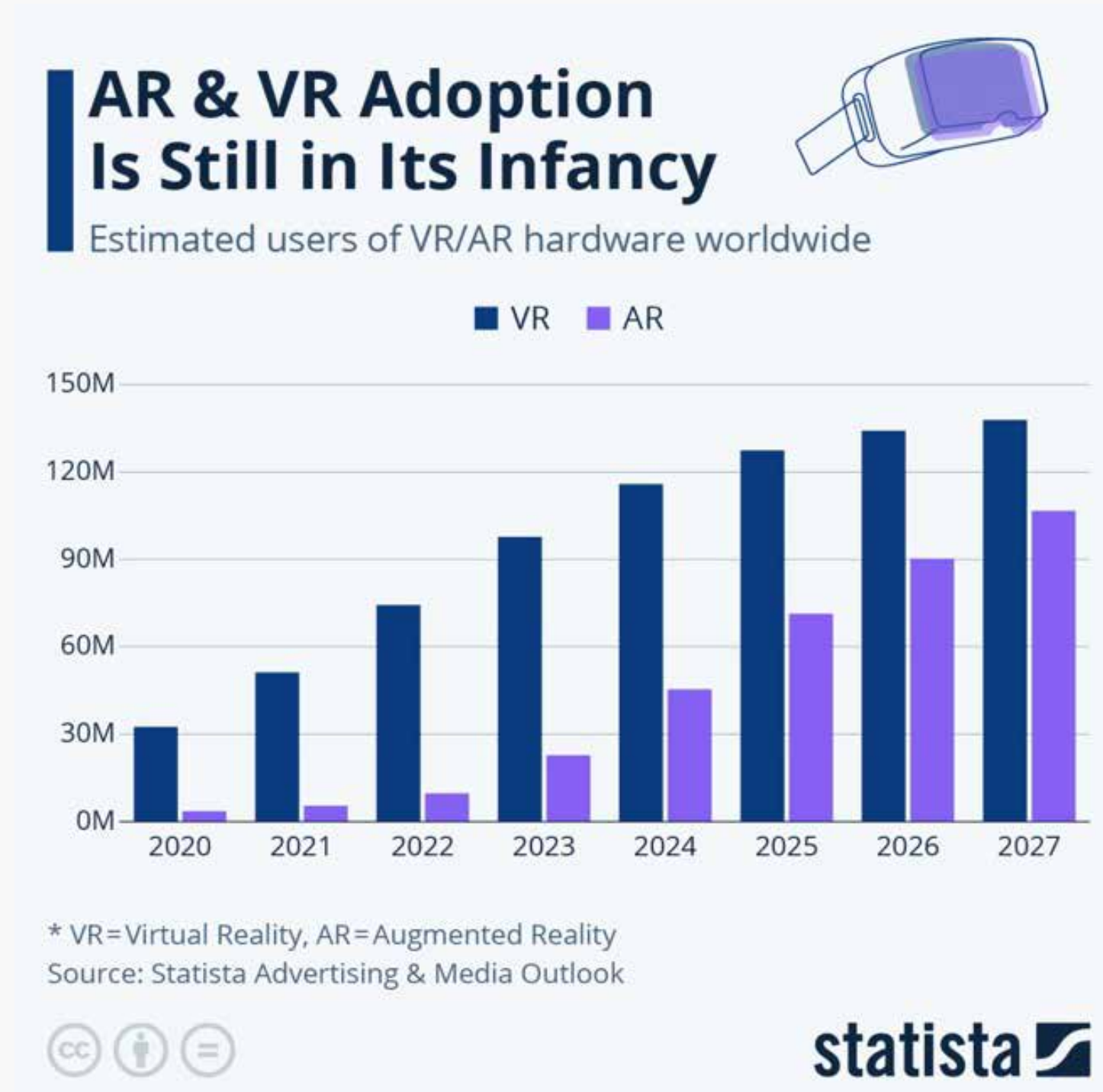


INTRODUZIONE AL MASTER

Un mercato in costante espansione

IL CONTESTO

Il mercato del metaverso e della virtual reality è in crescita e secondo statista nel 2030 varrà 5 trilioni di dollari e già nel 2021 sono stati investiti oltre 120 milioni di dollari nello studio delle applicazioni del metaverso



+395%

offerte di lavoro che riguardano il metaverso tra il 2020 e il 2021

CHI SIAMO

Siamo coloro che aiutano e formano le aziende nel passaggio dal web2 al web3

HG I-Tech è la prima azienda a portare in Italia la possibilità di creare eventi, incontri, lezioni all'interno degli spazi del metaverso. La prima startup a dare la possibilità di creare i propri spazi nel vro e di insegnare le professioni del futuro all'interno della realtà virtuale con la certificazione del MSF.

Sai questo cosa significa?


Ben presto le aziende avranno bisogno di professionisti formati e capaci di sfruttare il metaverso per il marketing e le vendite, o cercheranno figure in grado di personalizzare gli aspetti dei loro spazi nel metaverso, di creare avatar realistici, di aggiungere o togliere oggetti, di inserire presentazioni per eventi o meeting.

Con il nostro Master sarai in grado di farlo!



COSA OFFRIAMO


Un modo nuovo di formarsi
per i lavori del Futuro

 In Web2 o web3 senza vincoli di orario

 In presenza

 Il visore te lo regaliamo noi!

 Uniforme del corso

 Alta possibilità di assunzione
da uno dei nostri partner

 Non serve una laurea.



A CHI CI RIVOLGIAMO

Neolaureati e laureandi
in cerca di una formazione
pratica per entrare nel mondo
del lavoro.



Neodiplomati
che vogliono entrare subito
nel mondo del lavoro.



Giovani Lavoratori
che vogliono acquisire
maggiori competenze o
cambiare lavoro.



IL PROGRAMMA

L'UNICO AD ESSERE CERTIFICATO

4 Moduli che trattano dalle origini del metaverso alla personalizzazione degli ambienti
Al termine dei 4 moduli riceverai l'abilitazione del Metaverse Standard Forum.

CI ADATTIAMO A TE

24/7 Puoi sempre accedere ai nostri contenuti
Scegli tu quando e da dove studiare.

I MODULI

VRO
AE01

VRO
AE02

VRO
AE03

VRO
AE04

VRO AE01

Creazione ambienti base ed avanzato
più esercitazioni pratiche

 40 ore

 visore in regalo

La storia della VRO ed elementi di base

- 1.1. Le origini della tecnologia dal 1994 ad oggi
- 1.2. Chi siamo, il laboratorio
- 1.3. Le principali innovazioni italiane nel mondo dell'IT
- 1.4. Le referenze scientifiche
- 1.5. Protocolli e Brevetti sviluppati
- 1.6. La situazione tecnologica attuale
 - 1.6.1. Il passaggio dal WEB2 al WEB3
 - 1.6.2. Come si accede al WEB3
 - 1.6.3. I settori di applicazione più diffusi
 - 1.6.4. Interconnessione tra metaversi
 - 1.6.5. Audience e attenzione del Web3
 - 1.6.6. Case History del laboratorio
 - 1.6.7. Da Zoom alla VRO
 - 1.6.8. Vantaggi della VRO in campo aziendale
 - 1.6.9. I supporti governativi ed europei allo sviluppo della VRO
- 1.7. Elementi di base di informatica e del Web

Intelligenza artificiale Sm2p

- 2.1. Introduzione generale al sistema
 - 2.1.1. A cosa serve
 - 2.1.2. Come funziona
 - 2.1.2.1. Piattaforma di appoggio
- 2.2. Campi di applicazione
 - 2.2.1. Marketing
 - 2.2.2. Recruiting
 - 2.2.3. Inviting
 - 2.2.4. Reputational
- 2.3. Funzioni programmabili
 - 2.3.1. MPC Inviting per creazione della rete
 - 2.3.1.1. Raccolta informazioni e mail
 - 2.3.1.2. Esportazione dei contatti e mailing list Rocket
 - 2.3.2. Filtri di verifica sui nuovi contatti
 - 2.3.3. MC Messaggi concatenati
 - 2.3.3.1. Livelli di concatenazione
 - 2.3.4. Endorse
 - 2.3.5. Commenti
 - 2.3.5.1. Post
 - 2.3.5.2. Articoli
 - 2.3.5.3. Immagini
 - 2.3.6. Like
 - 2.3.6.1. Post
 - 2.3.6.2. Articoli
 - 2.3.7. Inviti per eventi
 - 2.3.7.1. online
 - 2.3.7.2. fisici
 - 2.3.8. Gruppi
 - 2.3.8.1. Inviti a partecipare ai gruppi
 - 2.3.8.2. Messaggi ai membri di un gruppo
- 2.4. Ambiente operativo
 - 2.4.1. Formulario di attivazione del servizio
 - 2.4.2. Form per l'invio di campagne nuove da parte dei clienti
 - 2.4.3. Programmazione delle campagne Sales
 - 2.4.3.1. Target
 - 2.4.3.2. MPC + MC
 - 2.4.4. Inserimento Sales Junior

Intelligenza artificiale Sm2p

- 3.1. Introduzione generale
 - 3.1.1. Scopo della VRO
 - 3.1.1.1. Sistema Operativo
 - 3.1.1.2. Linguaggio di programmazione
 - 3.1.1.3. Compilatori
 - 3.1.2. Modalità di accesso
 - 3.1.2.1. Proprietario
 - 3.1.2.2. Affittuario
 - 3.1.2.3. Visitatore
 - 3.1.3. Fruizioni della VRO
 - 3.1.3.1. Speaking in tempo reale
 - 3.1.3.2. Avatar parlanti
 - 3.1.3.3. Immagine video real time sovrimpressa
 - 3.1.3.4. Controllo amministratore di VRO
 - 3.1.3.5. Sviluppo di oggetti satellitari
- 3.2. Componenti dell'oliverso
 - 3.2.1. Environment
 - 3.2.2. Avatar
 - 3.2.3. File ENVGL
 - 3.2.3.1. Progettazione
 - 3.2.3.2. Importazione
 - 3.2.3.3. Twin Digital
 - 3.2.3.3.1. Lidar
 - 3.2.4. Oggetti inseribili
 - 3.2.4.1. NFT
 - 3.2.4.2. Video
 - 3.2.4.2.1. Apprendimento di tecniche video editing professionali
 - 3.2.4.3. Immagini
 - 3.2.4.3.1. Apprendimenti di tecniche di elaborazione grafica
 - 3.2.4.4. File 3D
 - 3.2.4.5. Note
 - 3.2.4.6. Gif/Stuff model
 - 3.2.4.7. Hyperlink

HBA Human Biometric Avatar ® ©

- 4.1. Introduzione generale
 - 4.1.1. Come è strutturato
 - 4.1.1.1. Campi di applicazione
 - 4.1.2. Identificazione nella PA

VRO AE02

Modellazione ambienti in grafica intermedia più esercitazioni pratiche



40 ore



Felpa in regalo

Marketing applicato al B2B internazionale

- 5.1. Marketing Applicato B2B
 - 5.1.1. Marketing e comunicazione
 - 5.1.1.1. Tecniche di comunicazione
 - 5.1.1.2. Utilizzo di canali di comunicazione
 - 5.1.1.3. Percorsi comunicativi dettagliati
 - 5.1.1.3.1. Utilizzo di strumenti web
 - 5.1.1.3.2. utilizzo di strumenti tradizionali
 - 5.1.1.3.2.1. creazione di canali di vendita diretta
 - 5.1.1.3.2.2. formazione delle reti
- 5.2. Business-to-business
 - 5.2.1. storia delle fiere campionarie
 - 5.2.2. sviluppo del B2B internazionale
 - 5.2.2.1. la reciprocità tra Paesi nel B2B
 - 5.2.3. organizzazione di una fiera B2B
 - 5.2.3.1. staff necessario strumenti tecnici
 - 5.2.3.2. raccolta dei target da invitare
 - 5.2.3.2.1. il contratto è la proposta
 - 5.2.3.2.2. la l'accompagnamento
 - 5.2.3.2.3. Way Out post fiera
 - 5.2.3.3. raccolta dei target locali
 - 5.2.3.3.1. archivio settoriale dei target locali
 - 5.2.3.4. schedulazione delle agende
 - 5.2.3.5. organizzazione logistica dell'evento
 - 5.2.3.5.1. scaletta dell'evento
 - 5.2.3.5.2. tavoli sedute palchi
 - 5.2.3.5.3. interventi consigliati

- 5.2.3.5.4. assistenza al tavolo
- 5.2.3.5.5. Hostel
- 5.2.3.5.6. allestimento dell'ambiente
- 5.2.3.5.7. segni distintivi
- 5.2.3.6. stesura del business plan dell'evento
 - 5.2.3.6.1. calcolo dei costi
 - 5.2.3.6.2. elaborazione delle tariffe
- 5.2.4. Organizzazione di servizi post fiera
 - 5.2.4.1. assistenza giuridica e societaria
 - 5.2.4.2. regolamento generale
 - 5.2.4.3. recruiting
 - 5.2.4.4. finanziamento in conto servizi
- 5.2.5. database della fiera
 - 5.2.5.1. database internazionale condiviso
 - 5.2.5.2. interscambiabilità tra target invitati e locali
 - 5.2.5.3. il riconoscimento tra gli operatori
- 5.2.6. banche dati cumulative
- 5.2.7. concessionari
 - 5.2.7.1. organizzazione dei concessionari
 - 5.2.7.1.1. personale
 - 5.2.7.1.1.1. ruoli tecnici
 - 5.2.7.1.1.2. ruoli commerciali
 - 5.2.7.1.2. ambienti
 - 5.2.7.1.2.1. sale meeting interne
 - 5.2.7.1.2.2. uffici operativi
 - 5.2.7.1.3. sale evento interno esterne
 - 5.2.7.1.4. rapporto contrattuale tra concessionaria e centro
 - 5.2.7.1.4.1. esclusività
 - 5.2.7.1.4.2. riconoscimenti economici
 - 5.2.7.1.4.3. royalties
 - 5.2.7.1.4.4. partecipazione nella società locale

- 5.3. la gestione delle tecnologie di generazione dei contatti
 - 5.3.1. Fondamenti di informatica
 - 5.3.2. i dati e le informazioni
 - 5.3.3. la struttura del computer
 - 5.3.4. Le periferiche di input
 - 5.3.5. le periferiche di output
 - 5.3.6. il Soft operativo
 - 5.3.6.1. sistema Windows
 - 5.3.6.1.1. impostazioni di base
 - 5.3.6.1.2. le finestre
 - 5.3.6.1.3. i file le cartelle collegamenti e icone
 - 5.3.6.1.4. la gestione dei file
 - 5.3.6.2. reti informatiche
 - 5.3.6.2.1. Cos'è una rete LAN
 - 5.3.6.2.2. internet
 - 5.3.6.2.3. la posta elettronica
 - 5.3.6.2.4. Sicurezza Informatica
 - 5.3.6.3. suite di gestione
 - 5.3.6.4. manutenzione ordinaria
 - 5.3.6.4.1. manutenzione periodica dell'hardware
 - 5.3.6.4.2. manutenzione periodica del software

Block chain

- 6.1.3. utilità dei tokens | test
- 6.1.4. cosa possono rappresentare i tokens | test
- 6.1.5. il token e il diritto | test
- 6.1.6. cosa è possibile tokenizzare | test
- 6.1.7. nft | test
- 6.1.8. come si crea un nft | test
- 6.1.9. cryptocurrency | test
- 6.2. introduzione alla tecnologia dlt
 - 6.2.1. a cosa serve la blockchain?
 - 6.2.2. bitcoin, la prima blockchain
 - 6.2.3. bitcoin, la prima criptomoneta
 - 6.2.4. esploratore di bitcoin
 - 6.2.5. exchange coinbase
 - 6.2.6. pseudo privacy
 - 6.2.6.1. applicazioni pratiche
 - 6.2.6.2.
- 6.3. introduzione a solidity e remix
 - 6.3.1. primo smart contract
 - 6.3.2. hello world 1
 - 6.3.3. hello world 2
 - 6.3.4. registrare sulla blockchain
 - 6.3.5. variabili e funzioni
 - 6.3.6. integers e array
 - 6.3.7. proprietà degli array
 - 6.3.8. approfondimento integers
 - 6.3.9. boolean, bytes e string
 - 6.3.10. set and get
 - 6.3.11. array dinamico

VRO AE03

Trasformazione e modellazione dei file per pubblicazione
su piattaforma più esercitazioni pratiche



40 ore



Tuta da ricercatore

Comandi avanzati di progettazione VRO

- 7.1. Interfaccia Utente
 - 7.1.1. Sistema di Finestre
 - 7.1.1.1. Introduzione
 - 7.1.1.2. Splash Screen
 - 7.1.1.3. Barra Superiore
 - 7.1.1.4. Spazi di lavoro
 - 7.1.1.5. Barra di stato
 - 7.1.1.6. Areas
 - 7.1.1.7. Regioni
 - 7.1.1.8. Schede & Pannelli
 - 7.1.1.9. Mappa dei tasti
 - 7.1.1.10. Scorciatoie comuni
 - 7.1.1.11. Mappa dei tasti predefinita
 - 7.1.1.12. Mappa dei tasti compatibile con l'industria
 - 7.1.1.13. Controlli Interfaccia
 - 7.1.1.14. Pulsanti e Controlli
 - 7.1.1.15. Pulsanti
 - 7.1.1.16. Campi
 - 7.1.1.17. Menus
 - 7.1.1.18. Contagocce
 - 7.1.1.19. Decoratori
 - 7.2. Controlli Estesi
 - 7.3. Tools & Operators
- 7.4. General
 - 7.4.1. Vista 3D
 - 7.4.2. Image Editor
 - 7.4.3. Editor UV
 - 7.4.4. Compositor
 - 7.4.5. Nodi Texture
 - 7.4.6. Geometry Node Editor
 - 7.4.7. Editor Ombreggiatori
 - 7.4.8. Editor Sequenze Video (sequencer)
 - 7.4.9. Editor Filmato
 - 7.4.10. Animazione
- 7.5. Dope Sheet
- 7.6. Editor Testi
- 7.7. Struttura (outliner)
- 7.8. Scenes
 - 7.8.1. Introduzione
 - 7.8.2. Scene Properties
 - 7.8.3. Oggetti
 - 7.8.4. Introduzione
 - 7.8.5. Object Types
 - 7.8.6. Origine Oggetto
 - 7.8.7. Selezione
 - 7.8.8. Modifica
 - 7.8.9. Proprietà
 - 7.8.10. Strumenti
 - 7.8.11. Raccolte
 - 7.8.12. Introduzione
 - 7.8.13. Raccolte
 - 7.8.14. View Layers
 - 7.8.15. Introduzione
- 7.9. Introduzione General Command VRO
- 7.10. Modes
- 7.11. Grease Pencil

- 7.12. Modificatori
- 7.13. Visual Effects
- 7.14. Animazione
- 7.15. Modes
- 7.16. Draw Mode231
- 7.17. Modalità Scolpitura
- 7.18. Modalità Modifica
- 7.19. Vertex Paint Mode
- 7.20. Weight Paint Mode
- 7.21. Animation & Rigging
- 7.22. Fotogrammi Chiave (keyframes)
- 7.23. Armature
- 7.24. Vincoli
- 7.25. Guide (driver)
- 7.26. Bind Camera to Markers
- 7.27. Chiavi Forma
- 7.28. Fisica
- 7.29. Rigid Body
- 7.33. Rendering
- 7.34. Cycles
- 7.36. Materials
- 7.40. Render Output
- 7.41. Composizione
- 7.42. Motion Tracking & Masking
- 7.44. Video Editing
- 7.45. Assets, Files, & Data System
- 61. Pittura
- 7.62. Render
- 7.63. Rigging
- 7.64. Sequencer
- 7.65. System
- 7.66. UV
- 7.67. Video Tools

Elaborazioni grafiche delle immagini

- 8.1. CORSI DI APPRENDIMENTO TOOL
 - 8.1.1. OBS STUDIO
 - 8.1.2. GIMP
 - 8.1.3. Tecnologia Mixamo
 - 8.1.4. Tecnologia City Frame - GIS
 - 8.1.5. Acquisizione mappe 3D da satellite

Accreditamento nel registro T42

VRO AE04

Trasformazione e modellazione dei file per pubblicazione
su piattaforma più esercitazioni pratiche



40 ore



Certificazione

10. Formazione in Cinematografica del Web3

- 10.1. MODULO 1 I Media Audiovisivi: nuovi trend del settore e nuovi modelli di business
- 10.2. MODULO 2 Content Creation e Crossmedialità per il settore audiovisivo e l'Entertainment
- 10.3. MODULO 3 Il processo produttivo: ruoli e funzioni nella preproduzione, produzione e postproduzione
- 10.4. MODULO 4 Comunicazione, marketing e advertising per l'Entertainment
- 10.5. MODULO 5 Aspetti giuridici: il diritto d'autore, la proprietà intellettuale e i diritti internazionali
- 10.6. MODULO 6 La distribuzione del prodotto Entertainment: reti, canali e nuove piattaforme digitali
- 10.7. MODULO 7 Acquisto e vendita di prodotti e diritti: i mercati e gli eventi dell'audiovisivo

11. Etica del Web3

12. Arte integrata nel Web3

13. Giornalismo e comunicazione dal Web2 al Web3

14. Moduli settoriali di specialità




Acquistando tutti e 4 i moduli avrai lo
sconto esclusivo web del

10%

I VANTAGGI

12 sessioni di aggiornamento in un anno.

Professionisti del settore.

| | VRO incluso | Uniforme ufficiale | Alloggio | Pranzi e cene con gli inseganti | Certificazione MSF | Condivisione del tuo Curriculum |
|---|-------------|--------------------|----------|---------------------------------|--------------------|---------------------------------|
|  | • | • | | | • | • |
|  | • | • | | | • | • |
|  | • | • | • | • | • | • |

IL METODO DI STUDIO

“Non manca accesso alle conoscenze,
manca accesso alle competenze!”

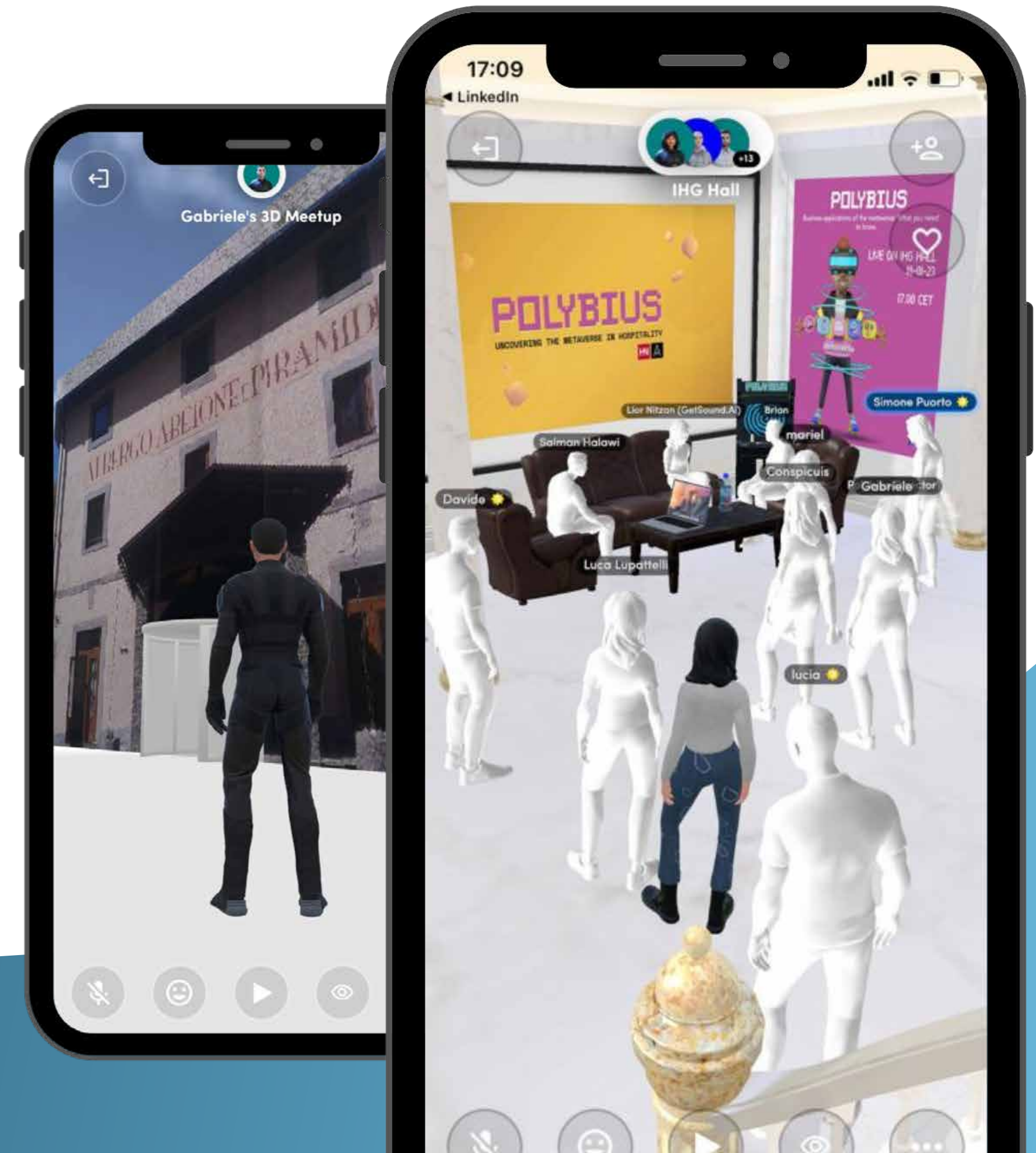
Con i nostri corsi acquisirari le competenze necessarie per entrare da subito nel mondo del lavoro

Fare pratica è il modo migliore per diventare un professionista pronto al mondo del lavoro

I moduli pratici sono il cuore di questo master.

Al termine delle lezioni e dello studio teorico potrai mettere in pratica quello che hai imparato attraverso test e prove pratiche.

Avrai modo di essere seguito e corretto dai nostri insegnanti, leader in questi settori e avrai modo di approfondire tecnicamente i moduli studiati.



I PROFESSIONISTI

Non troverai solo docenti che spiegano
lezioni,

ma professionisti che danno consigli e spunti su come migliorare
e implementare le tue competenze e la tecnica.

Massimiliano Nicolini

- Direttore Ricerca e Sviluppo sulle intelligenze artificiali e VRO per Olimaint
- Principal members del Metaverse Standard Forum
- Fondatore del programma Magellano con Philip Kottler IC



NETWORKING

E' possibile seguire il Master on-line e in web3, ma potrai sempre confrontarti con gli altri allievi e docenti all'interno della nostra community, attraverso i canali social e i gruppi dedicati.

Per chi sceglierà di frequentare il master in presenza fisica, ci sarà l'opportunità di creare contatti e stringere amicizie anche al di fuori dei momenti didattici, vivendo le giornate a stretto contatto con docenti e partecipanti.

Fare networking è fondamentale per creare una rete di conoscenze animate dalla tua stessa passione per il web3 e futuri colleghi nel lavoro.

Seguici sui
nostri canali social



@HG I-Tech



@Hg_itech



HG I-Tech

IL TALENT SERVICE

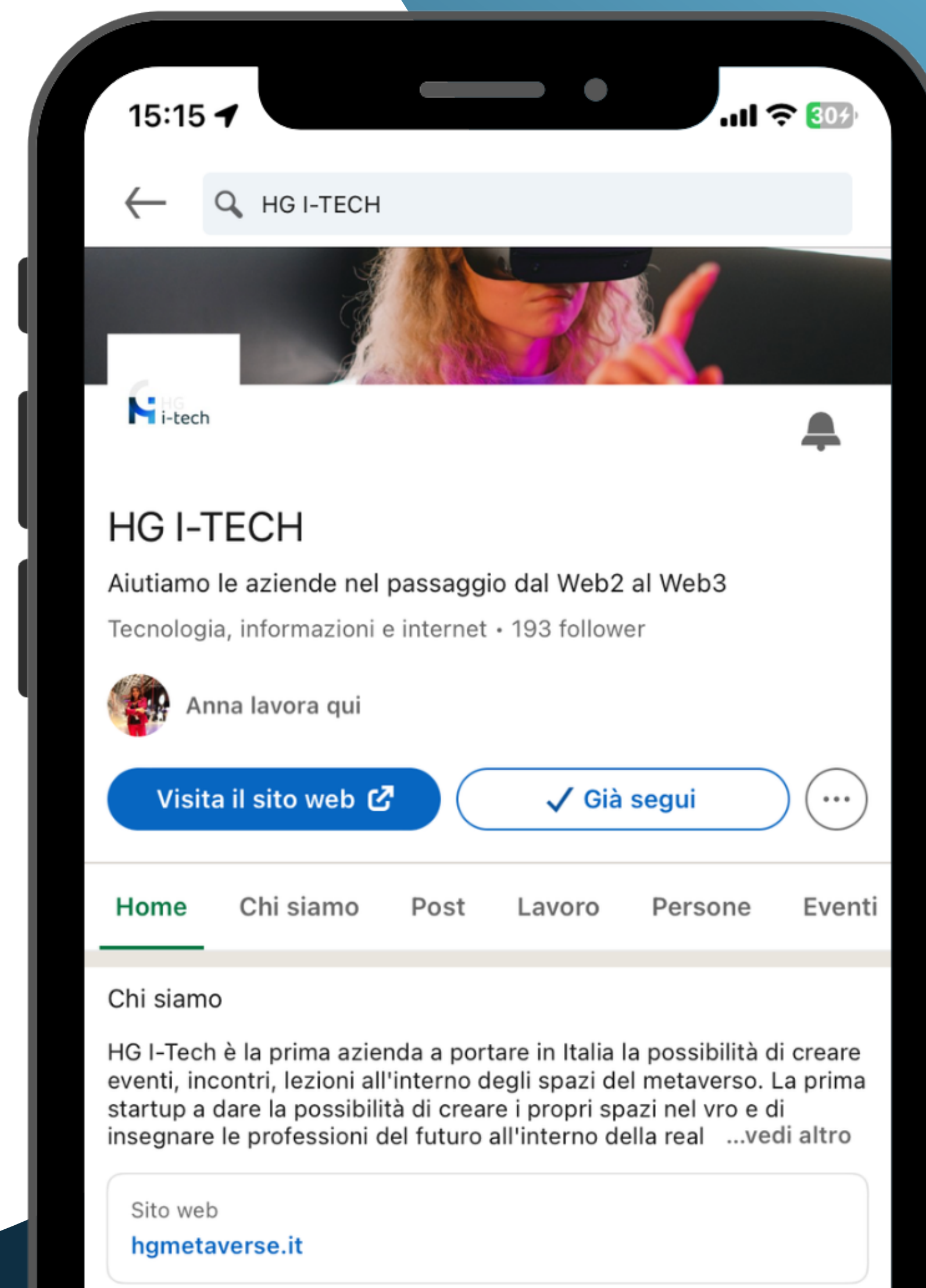
Non ci interessa solo farti acquisire competenze.

Ci interessa soprattutto vederti in un lavoro in cui le competenze acquisite ti realizzino come professionista!

Il Talent Service di HG I-Tech è l'unico servizio che condivide il tuo curriculum con le nostre Aziende Partner

Il nostro obiettivo è che ognuno dei nostri allievi trovi un lavoro al termine del Master, per diventare da subito un professionista nel Metaverso, per questo abbiamo scelto di condividere i curricula dei nostri allievi con tutti i nostri partner.

Il tuo successo è un nostro successo!



Ogni mese **per un anno**
potrai partecipare gratuitamente
a sessioni di aggiornamento
della durata minima di 2 ore!

Tutto il settore VRO e Metaverso è in continua evoluzione, è importante per noi che i nostri studenti abbiano la possibilità di aggiornare le proprie competenze nel miglior modo possibile!



IL CONFRONTO

Possibilità di scegliere come seguire il corso
(in presenza, al computer o nel metaverso)

Master
Metamanager
HG I-Tech



Master
Metaverso



Sicuramente in presenza e
online ma non nel metaverso

VRO ad alte prestazioni in regalo



Condividere il tuo profilo con i partner
per fart trovare lavoro



12 sessioni di aggiornamento gratuite



Docenti leader nel settore di riferimento



Certificazione da parte del Metaverse Standard Forum
(unico ente italiano abilitato)



Possibilità di essere segnalato sul registro
internazionale degli esperti di VRO riconosciuto a livello
internazionale



