



Unione europea
Fondo sociale europeo



Operazione Rif. PA 2019-13472/RER approvata con DGR 254/2020 del 30/03/2020 co-finanziata dal Fondo Sociale Europeo PO 2014-2020 Regione Emilia-Romagna

DONNE E COMPETENZE DIGITALI

Progetto 7

Realtà aumentata e marketing

Durata: 40 ore

Profilo

Il tecnico di AR Marketing conosce le principali applicazioni delle tecnologie di realtà aumentata per il marketing. È in grado di utilizzare semplici applicazioni mobile per l'accesso a contenuti di AR marketing e di utilizzare un visore Cardboard. Utilizza uno smartphone per ottenere fotografie e video a 360°, Street View e Tour Creator per aggiungere dettagli interattivi a prodotti multimediali; può progettare lo storyboard di una campagna di marketing attraverso gli strumenti tecnologici di base della realtà virtuale e aumentata.

Contenuti

Case studies di Realtà Virtuale e Realtà Aumentata per il web marketing

- Distinzioni concettuali di base (Realtà virtuale e Realtà aumentata);
- Principali dispositivi base per accedere ai contenuti AR/VR: smartphone, tablet, visori VR;
- Le applicazioni mobile (Android/iOS) per l'accesso a contenuti di AR marketing (Place, Amikasa, Momondo, Wanna Kicks, Tap Measure, Inkhunter);
- La rivoluzione di Google Expeditions e le piattaforme collaborative per la condivisione di contenuti AR/VR;

Simulazione di un progetto di marketing

- Periferiche: Visori e Cardboard (Oculus Rift, Oculus Quest, Samsung Gear VR, Playstation VR, Google cardboard) auricolari e wired gloves;
- Lo smartphone per ottenere fotografie e video a 360°: Panorama, Sphere, 360 Camera, Cycloramic, Fov 360 App, Fyuse, 3D foto;
- Street View e Tour Creator per aggiungere dettagli interattivi a prodotti multimediali;
- Gli strumenti di progettazione di una campagna di marketing attraverso la realtà aumentata

Requisiti

Donne in possesso di:

REQUISITI FORMALI

- **residenza o domicilio in Regione Emilia-Romagna** in data antecedente l'iscrizione al corso;
- possesso di Qualifica o Diploma professionale o Diploma di scuola media superiore o Laurea, preferibilmente in area umanistica, socio-pedagogica o artistico-culturale;
- per gli stranieri: possesso di regolare **permesso di soggiorno**

REQUISITI SOSTANZIALI

- Conoscenza di base della **lingua inglese** (livello A2)
- Competenze digitali: livello di padronanza 4 intermedio: essere in grado di individuare modalità per creare e modificare contenuti in diversi formati, esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali, elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico

Criteri di selezione

Nel caso in cui il numero delle persone idonee fosse superiore al numero dei posti e delle edizioni disponibili, verrà attivata la procedura di selezione dei partecipanti, il cui esito sarà la graduatoria degli ammessi. La selezione, previo accertamento dell'identità dei partecipanti, prevederà:

- verifica della conoscenza basilare della comprensione della lingua inglese e competenze digitali di base (digcomp 2.1 live) 2 base)
- un **colloquio** individuale/motivazionale, condotto dall'esperto di selezione e realizzato con l'utilizzo di strumenti di osservazione che garantiscano trasparenza, imparzialità e omogeneità di valutazione.

Attestato rilasciato

Attestato di frequenza

PER INFORMAZIONI E PRE-ISCRIZIONI

IRECOOP EMILIA-ROMAGNA - Sede di Rimini: via Caduti di Marzabotto 38 – 47922 Rimini
Tel. 0541/792945 – muratoric@irecoop.it

Dopo la pre-iscrizione, la persona verrà ricontattata dall'Ente che organizza il corso.

I corsi potranno essere avviati in modalità videoconferenza, per poi proseguire in aula non appena sarà possibile.

I corsi, oltre che a Rimini e Riccione, potrebbero essere svolti anche in altri comuni.

