

Operazione Rif. PA 2024-23370/RER approvata con DGR 119/2025 in data 03/02/2025 e realizzata grazie ai Fondi Europei della Regione Emilia-Romagna



ICT per la progettazione

## SVILUPPO DI APPLICAZIONI VR CON UNITY

Eco-design Digitale avanzato per la Manifattura - PG3



### Obiettivi

Il corso offre una visione rigorosa e integrata dell'intero ecosistema della realtà estesa, guidando i partecipanti dalla costruzione di una scena in Unity fino alla realizzazione di un'app XR completa e ottimizzata. L'alternanza calibrata tra teoria avanzata e laboratorio consente di padroneggiare locomozione, interazioni fisiche, illuminazione, audio e interfacce immersive con criteri professionali. Ne deriva una competenza tecnica solida e immediatamente applicabile, capace di tradurre idee progettuali in esperienze digitali coerenti, performanti e pienamente fruibili.

### Argomenti

Introduzione alla realtà estesa

- Applicativi di realtà estesa:
- app ikea ecc.
- SW di editor
- Unity
- Unreal Engine
- GoDot
- Raccomandazioni generali (motion sickness, sicurezza ecc)

Introduzione a Unity:

- editor, interfaccia,
- elementi fondamentali di una scena standard,
- pacchetti,
- asset store,
- scene
- Laboratorio: creazione della prima scena (stanza)

Creazione di una prima app e installazione su visore:

### DURATA TOTALE:

24 ore

### NUMERO PARTECIPANTI:

Minimo 8

### CALENDARIO:

dal: 25/03/2026  
al : 29/04/2026

### TERMINE ISCRIZIONI:

13/03/2026

### SEDE DI SVOLGIMENTO:

FERRARA

### REFERENTE DEL CORSO:

Raika Zanonato  
raika.zanonato@formart.it  
0532.53218

### QUOTA DI PARTECIPAZIONE:

Finanziato



- Familiarità dell'uso del visore, attenzione alla motion sickness
- Build settings
- Player settings

Introduzione al sistema di movimento all'interno della scena:

- Locomotion system
- Laboratorio: introduzione di script e principi di locomozione
- Introduzione al Grab system e ai componenti principali della fisica di Unity (rigidbody e collider)

- Laboratorio: prendere oggetti e collisione tra oggetti

Introduzione al Grab system e ai componenti principali della fisica di Unity (rigidbody e collider)

- Laboratorio: prendere oggetti e collisione tra oggetti
- Gestione degli eventi (pulsanti, leve, bottoni, cambio di scene)

- Laboratorio: gestione degli eventi sia da editor che tramite script customizzati

Gerarchia di un progetto:

- organizzare una scena: tipologie di GameObject, statici o non statici, tag e layers

- Laboratorio: messa in pratica della teoria

Gestione della fonti di luce:

- Tipi di luce
- Baking delle luci
- Skybox
- Laboratorio: messa in pratica della teoria

Gestione del suono e video:

- AudioPlayer, Audio Source, Audio Listener
- Audio spaziale vs audio locale
- VideoPlayer: video 2D e 360°
- StreamingAssets
- Laboratorio: messa in pratica della teoria - accendere la televisione - accendere la radio

Gestione dei canvas (interfaccia utente):

- World space, Camera, Overlay
- TextMeshPro
- Settings dei parametri colore e testo
- Elementi della canvas: buttons, toggle, text box ecc
- Laboratorio: creare una canvas con delle istruzioni per la scena

Creazione di una scena complessa

Creazione di un'applicazione

Best-practice di sviluppo / ergonomia / accessibilità

## Destinatari

Il corso è dedicato a chi è interessato ad affinare competenze specialistiche utili nell'ambito dei processi di ideazione, progettazione e design del settore

## Calendario

Il corso si svolgerà dal 25 marzo al 29 aprile, per 6 incontri di 4 ore ciascuno

## Docenti

Il corso è stato progettato con la collaborazione di un team di esperti

Il corso sarà realizzato solo al raggiungimento del numero minimo di iscritti.  
Le date potrebbero subire variazioni.



e professionisti del settore e dell'area tematica del corso

Docenti del corso sono Bertelli Andrea e Tampone Giulia

### **Requisiti**

Il corso è aperto a tutte le persone che, indipendentemente dalla loro posizione occupazionale, sono interessate ad inserirsi nelle imprese della filiera di riferimento e che

- sono residenti o domiciliate in Emilia-Romagna in data antecedente l'iscrizione alle attività
- hanno assolto l'obbligo di istruzione e il diritto e dovere all'istruzione e formazione

Non sono ammissibili i dipendenti assunti da Pubbliche Amministrazioni con contratti a tempo indeterminato

Inoltre, per poter frequentare con successo il percorso è richiesto il possesso di conoscenze di base relative all'informatica di base, che verrà valutato prima dell'avvio del corso attraverso un test , o aver frequentato un corso di livello base della stessa misura

Nel caso in cui le iscrizioni risultassero superiori al numero massimo dei partecipanti previsti, verrà attivato il processo di selezione sulla base dei seguenti criteri:

- - Ordine di arrivo dell'iscrizione

