



INFO.05reg_FAD La realtà aumentata per efficientare le vendite

Corso Online – FINANZIATO DA REGIONE LOMBARDIA - Bando Formazione continua - Fase VI

FINALITÀ

Il corso tratterà le cosiddette "tecnologie abilitanti" inserite all'interno del programma INDUSTRIA 4.0.

Le tecnologie prese in considerazione sono la AR (Augmented Reality), la VR (Virtual Reality) e la MR (Mixed Reality) e l'eCommerce con particolare riferimento al nuovo bando di Regione Lombardia che prenderà il via il 19.05.

Il corso introdurrà agli ambiti di applicazione, con esempi pratici che verranno realizzati tramite applicazioni/strumenti, prevalentemente on line e gratuiti

Avrà una minima parte frontale per lasciare spazio alle esercitazioni ed attività operative, affinché al termine del corso, i partecipanti possano applicare le nozioni, all'interno della propria azienda.

DESTINATARI

Il corso è rivolto a progettisti, disegnatori, responsabili marketing, responsabili di prodotto, rete di vendita.

PROGRAMMA

Articolazione del percorso

1. Introduzione

- Realtà Aumentata, Realtà Virtuale, Mixed Reality e eCommerce
 - Cosa sono
 - Tecnologia
 - Finalità
- Creare esperienze in cui la realtà si integra con il virtuale per amplificare informazione e coinvolgimento
- L'impiego nella rete di vendita, per i tecnici, i manutentori, l'assistenza
- Grazie alla Realtà Aumentata, si possono migliorare l'efficienza di operazioni complesse o l'efficacia delle strategie di vendita attraverso tablet, smartphone, visori indossabili o computer. Dall'assistenza a distanza in fabbrica alla visualizzazione di prodotti per il mercato consumer, l'AR (Augmented Reality) è la tecnologia che ha le più ampie possibilità di crescita nell'immediato futuro

2. AR, VR, eCommerce: strumenti integrati tra loro

- Connubio software e hardware
- La Realtà Aumentata, come la Realtà Virtuale, ha bisogno di strumenti hardware per generare le informazioni "virtuali" da visualizzare in contesti reali
- L'importanza di individuare la tecnologia più idonea alle proprie esigenze
- Cosa sono i marker?
- Applicazioni in AR con e senza marker
- Esempi
- Case Study: azienda nostra cliente nel campo tessile
- App AR nativa iOS e Android (senza marker), app web di vestizione in Realtà Virtuale integrata con sito eCommerce

3. Preparazione contenuti 3D

- Cosa occorre
- Importanza adattamento contenuti 3D
- Mobile App: l'impatto del 3D sui processi (GPU), sulla memoria (RAM) e sul consumo di batteria
- Disegno 3D (partendo dal CAD) esportazione e gestione dei formati
- Ottimizzazione dei file:
 - peso;





- dimensioni (come ragiona l'AR) - fattori di compressione;
- Poly Count: l'importanza del "Low Poly";
- materiali: le proprietà fisiche (plastica e metallo)
- luci e ombre (dinamiche e statiche);
- UV map

4. Demo progetto VR (Virtual Reality)

- Cos'è,
- Finalità e modi di impiego
- Esempi pratici | Case Study di una azienda nostra cliente nel campo tessile
- Esercitazione pratica con integrazione asset 3D precedentemente elaborati
- Realizzazione di un progetto demo Web (PlayCanvas)

5. Demo progetto App AR (Augmented Reality) finalizzato ai Social Media (promozione e vendita)

- Facebook: un'azienda di sviluppo software open source
- Spark AR Studio per creazione e pubblicazione di contenuti Social Media Marketing tramite i canali Facebook e Instagram.
- Cos'è, cosa si può fare (filtri in AR che espongono prodotti istantaneamente attraverso i Social con collegamento a Facebook Shop o proprio eCommerce),
- L'importanza di uno strumento "snello" in termini di creazione, performance, flessibilità e distribuzione multiplatforma.
- Finalità e modi di impiego (pubblicità e vendita tramite canali di vendita Facebook Shop)
- Esempi pratici | Case Study
- Esercitazione pratica con integrazione asset 3D precedentemente elaborati
- Realizzazione di un progetto demo di un'App AR con Spark AR Studio

6. Intelligenza Artificiale e Machine Learning

- Integrazione e controllo | AI l'intelligenza artificiale (Motion Tracker) e Machine Learning
- Cos'è
- Finalità e modi di impiego
- Spark AR Studio

7. Demo progetto App AR (Augmented Reality) React Native

- Cos'è
- Chi lo usa
- Finalità e modi di impiego:
 - come utilizzarlo come strumento di vendita
- Casi pratici ed esercitazione tramite sito expo.io

8. Riepilogo e conclusioni

- Riepilogo delle varie tecnologie ed approcci utilizzati durante il corso
- Ripasso AR, VR, MR, eCommerce
- Chiarimenti, dubbi, analisi opportunità modelli di business

DOCENZA

Romeo Mariani

SVOLGIMENTO

Calendario in definizione; avvio circa 10 giorni dopo la richiesta di domanda di voucher.

Durata totale 32 ore, avvio circa dalla seconda metà di settembre.

COSTI

€ 750,00 + iva per Aziende Associate/Non Associate





Il corso è finanziato tramite il Bando Formazione Continua Fase VI e rientra nel Catalogo delle offerte di formazione continua proposto da Servizi Confindustria Bergamo srl. Gli interventi formativi del catalogo sono finanziati attraverso un voucher riconosciuto direttamente all'impresa per fruire di corsi di formazione da scegliere nell'ambito di un catalogo regionale. Ciascun lavoratore può richiedere fino a 2.000 euro di voucher all'anno. L'azienda, invece, ha a disposizione fino a 50.000 euro l'anno. La richiesta del voucher deve essere effettuata tramite piattaforma bandi.servizirl.it.

Info: s.guerrini@serviziconfindustria.it
c.giordano@serviziconfindustria.it
formazione@serviziconfindustria.it

