

Soggetto: proposta di tirocinio

<i>ID</i>	PTI_REGGIO MARIA TERESA_02/04/2025 10.48.50
<i>Data</i>	02/04/2025 10.48.50

Supervisore del progetto

<i>Cognome</i>	REGGIO
<i>Nome</i>	MARIA TERESA
<i>Dipartimento</i>	DIPARTIMENTO MIFT
<i>Laboratorio</i>	OPEN LAB / LAB. SBA-2-2
<i>E-mail</i>	mreggio@unime.it
<i>Numero di telefono</i>	0906765043

Co-Supervisore del progetto

<i>Cognome</i>	
<i>Nome</i>	
<i>Posizione</i>	
<i>Dipartimento</i>	

<i>Laboratorio</i>	
<i>E-mail</i>	
<i>Numero di telefono</i>	

Dettagli del progetto

<i>Titolo</i>	XR4Internship: Formazione e tirocinio universitario in Extended Reality
<p><i>Descrizione dettagliata:</i> XR4Internship è un progetto formativo rivolto agli studenti universitari, nato per integrare il tirocinio curriculare con l'uso delle tecnologie di Extended Reality (XR), che includono realtà virtuale (VR), aumentata (AR) e mista (MR). L'iniziativa mira a offrire un'esperienza pratica e innovativa, combinando l'apprendimento teorico con simulazioni immersive in ambienti professionali digitalmente ricreati.</p> <p>Il progetto si sviluppa in tre fasi principali:</p> <ol style="list-style-type: none"> Formazione iniziale Gli studenti seguono un percorso introduttivo sulle basi della XR, acquisendo competenze sull'uso degli strumenti hardware e software (visori, ambienti Unity/Unreal, tool di sviluppo AR/VR) e sulle loro applicazioni nei diversi settori, tra cui sanità, ingegneria, beni culturali e formazione tecnica. Tirocinio immersivo Durante il tirocinio, gli studenti utilizzano visori avanzati (Microsoft HoloLens 2, Meta Quest 2, ecc.) per sviluppare applicazioni XR che simulano ambienti di lavoro reali. In alcuni casi, l'esperienza può essere integrata in progetti di tesi, come: <ul style="list-style-type: none"> - Un'applicazione in MR per il Museo Zoologico Cambria; - Un visualizzatore di dati clinici con controlli gestuali e vocali per l'ambiente chirurgico; - Una simulazione VR delle procedure antincendio. Valutazione delle performance Tutte le applicazioni vengono testate utilizzando strumenti di analisi delle prestazioni come il profiler di Unity e WPA di Windows, oltre a metriche standardizzate per XR, come il System Usability Scale (SUS) e il Cybersickness Test. Durante tutto il percorso, gli studenti ricevono supporto da tutor accademici e tecnici, con momenti di confronto e valutazione periodica. Il sistema prevede il monitoraggio delle attività, il tracciamento dei progressi e la fornitura di feedback mirati. <p>Obiettivi del progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorire l'acquisizione di competenze digitali avanzate, sempre più richieste dal 	

mercato del lavoro;

- Offrire opportunità di formazione accessibili anche in contesti in cui il tirocinio in presenza non è immediatamente disponibile;
- Stimolare creatività, problem solving e autonomia attraverso l'uso di tecnologie immersive.

XR4Internship rappresenta un modello formativo flessibile e scalabile, progettato per preparare figure professionali capaci di affrontare le sfide del mondo digitale.

<i>Durata (mesi – max 12)</i>	Da 2 a 6 mesi
<i>Durata (ore)</i>	da 45 a 100 ore
<i>Numero di posizioni aperte</i>	10

Competenze richieste dal tirocinio

Requisiti tecnici: Conoscenze dei principali linguaggi di programmazione, reti.

<i>Altri requisiti</i>	Conoscenze di base dei sistemi IOS e Android
------------------------	--