



TORINO, PIEMONTE

ITS ICT PIEMONTE

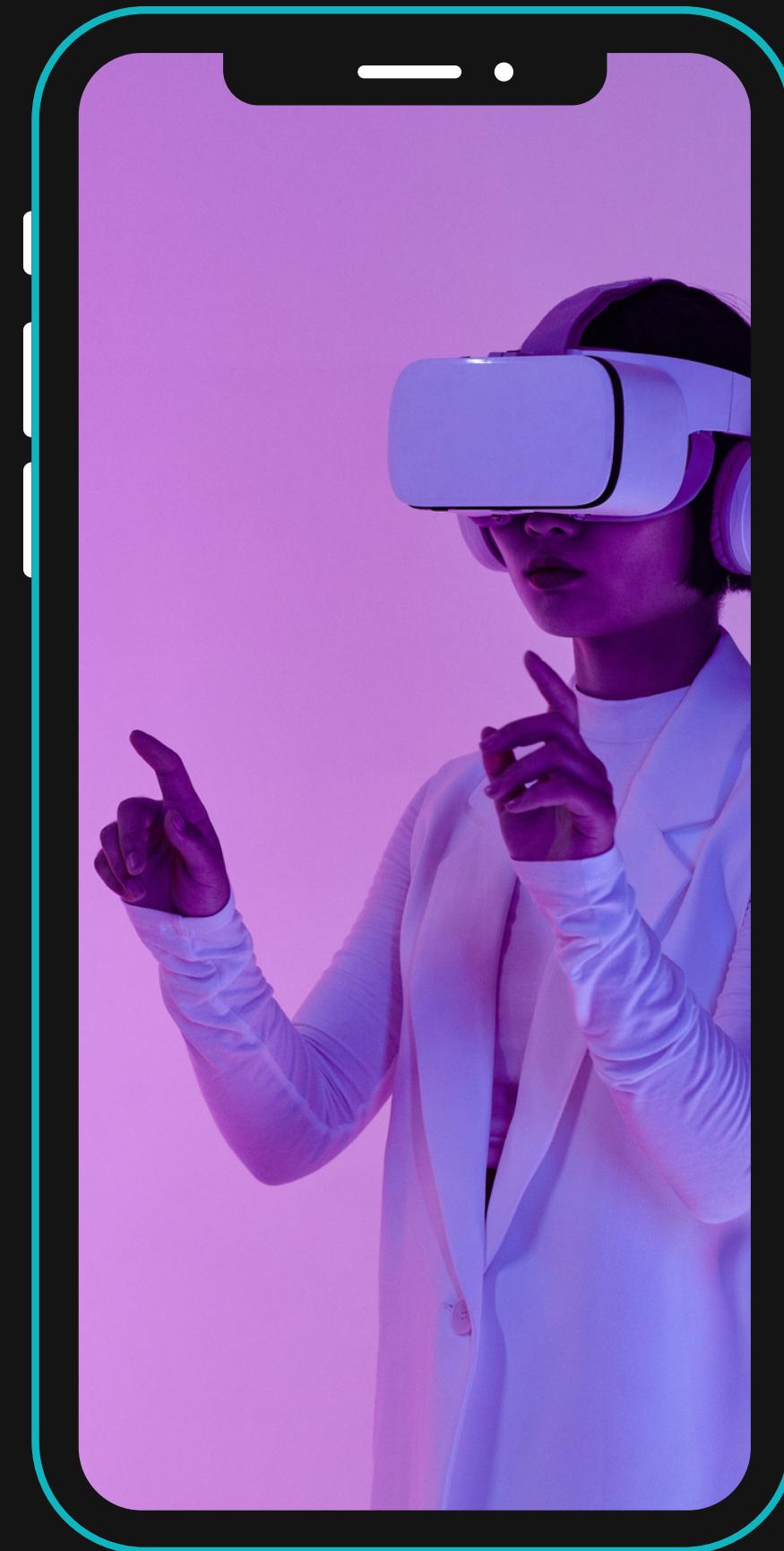
OrientaVerso



LAYOUT

 **ITS**
TECNOLOGIE
DELL'INFORMAZIONE E
DELLA COMUNICAZIONE

ITS 4.0



OrientaVerso



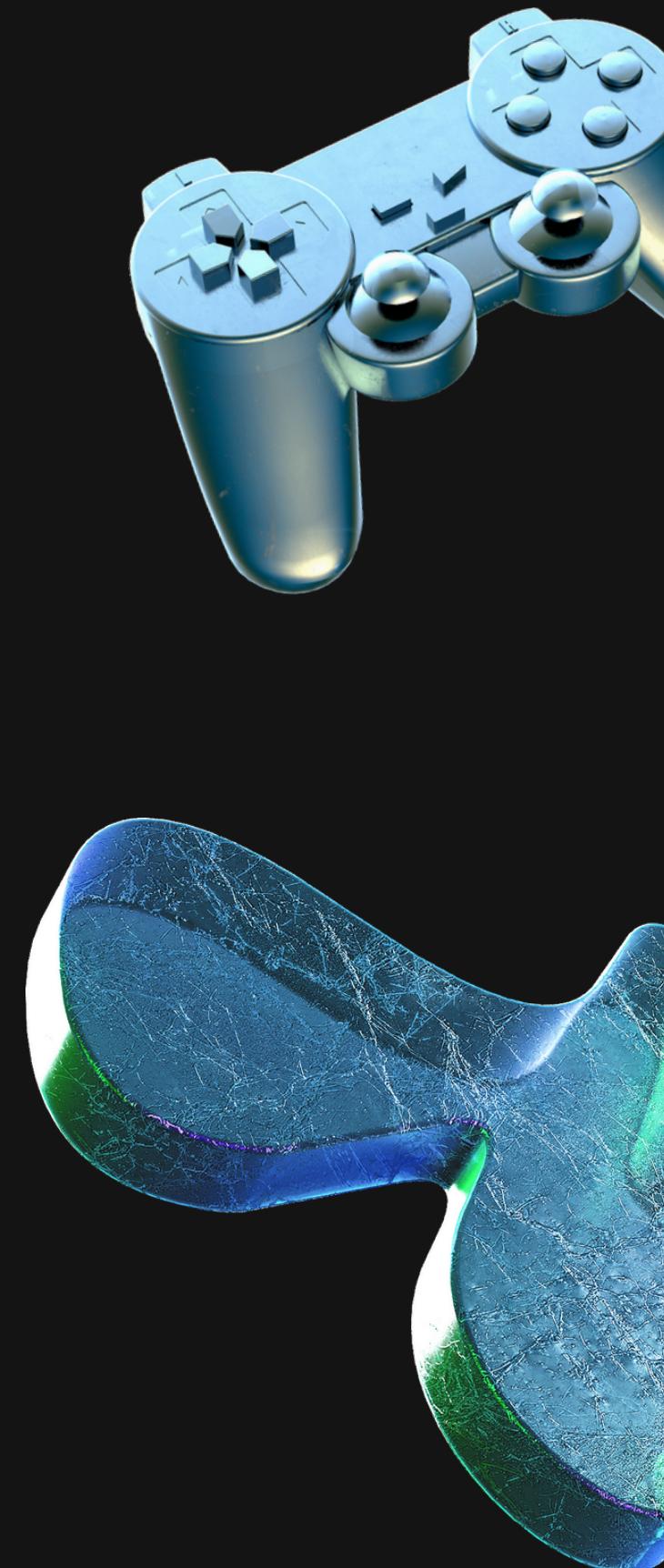
"Rendere l'esperienza di orientamento
scolastico immersiva e coinvolgente attraverso
la nuova tecnologia del Metaverso"

Azienda Partner

AYOUT

- **Sviluppo Consulenza Formazione**

Si occupano di sviluppo siti e web application, realtà aumentata, app, e-commerce, blockchain, machine learning, AI, IoT, video e motion graphics, 3D animation.

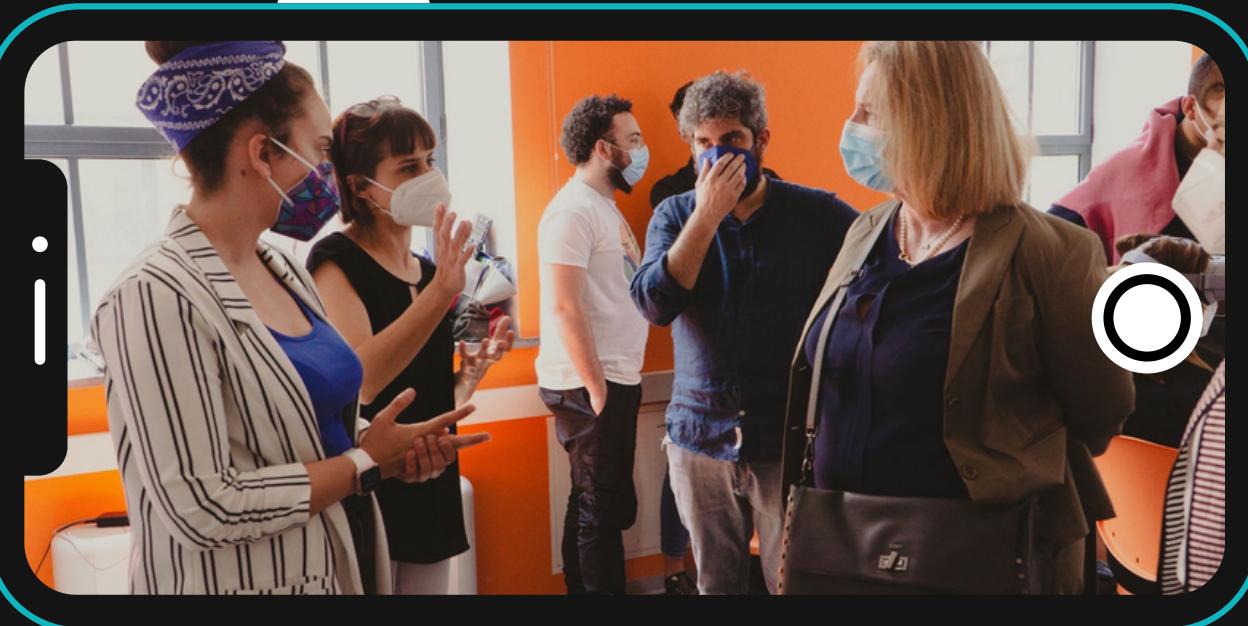
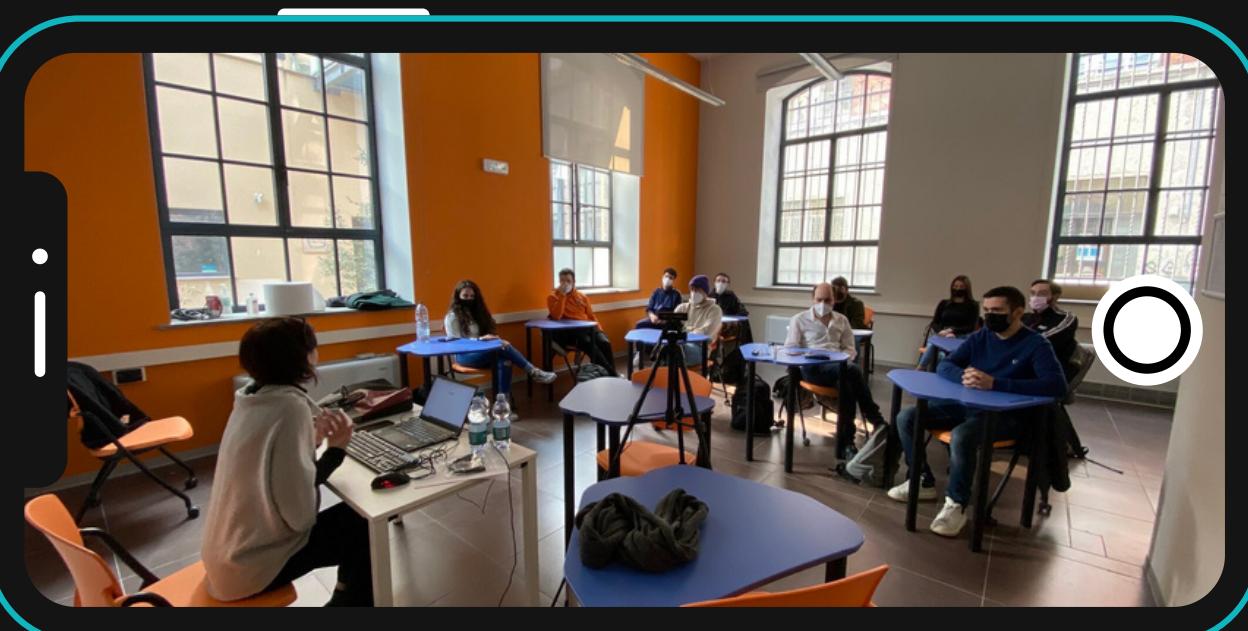


IL TEAM

Siamo 11 ragazzi appartenenti a 6 corsi diversi dell'ITS ICT Piemonte:

Digital Strategist, Security e Cloud Specialist, Web, Fintech Software e Gaming Developer.

Background diversi ma nonostante ciò siamo riusciti a lavorare insieme al progetto, la nostra non omogeneità ci ha permesso di vedere le cose da più punti di vista.



IL PERCORSO

A febbraio 2022, è iniziata la nostra avventura nel Metaverso.

Questa nuova tecnologia ci sembrava così distante da noi, ma dalle possibilità infinite.

Abbiamo quindi deciso di metterci alla prova e di provare ad implementarla nell'orientamento scolastico.

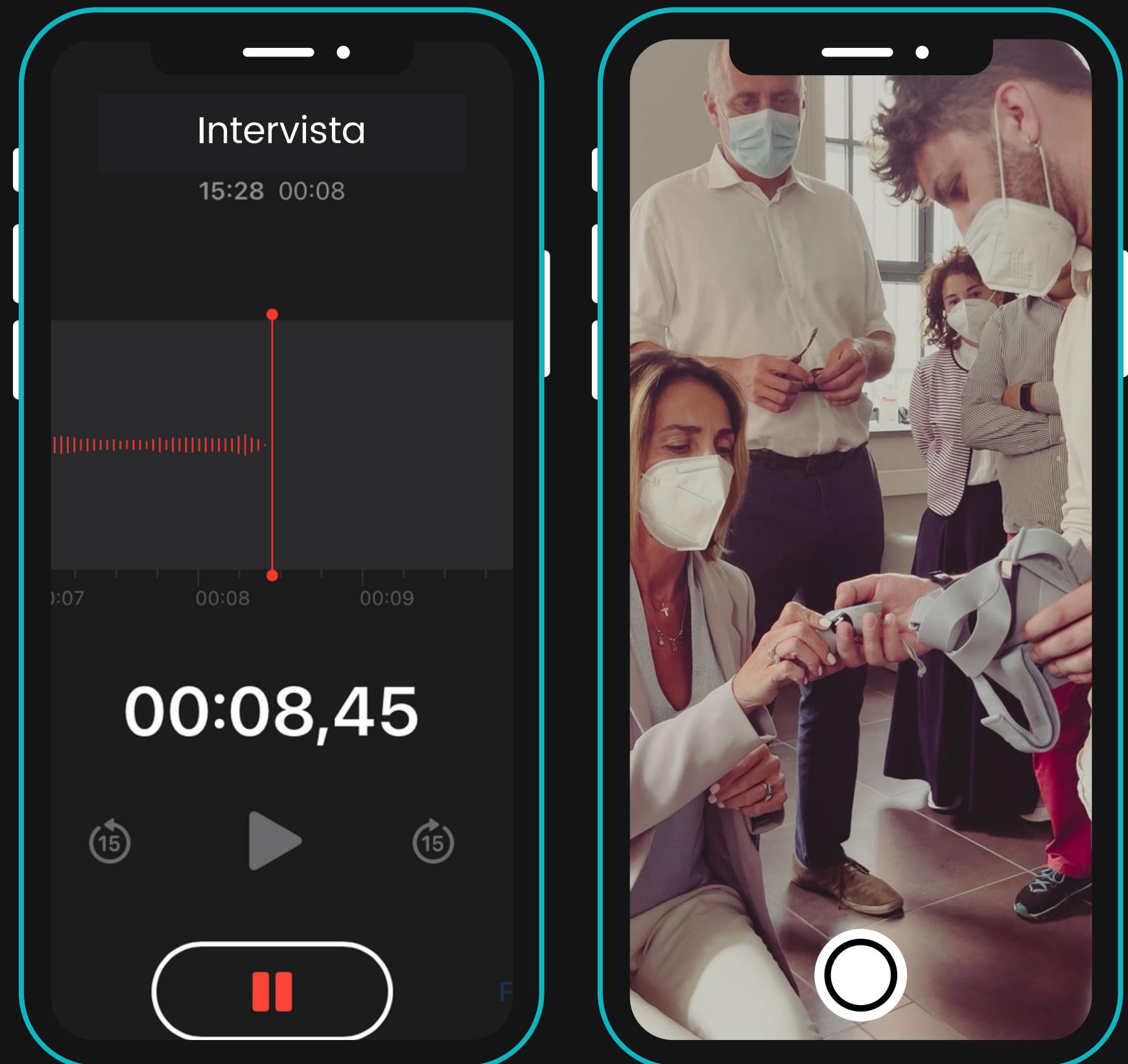
I primi incontri ci sono serviti per conoscerci e capire le competenze che abbiamo e che potevamo mettere a servizio del progetto.



IL PERCORSO

Durante la fase di Empatia abbiamo effettuato le interviste miste, sia da remoto che in presenza.

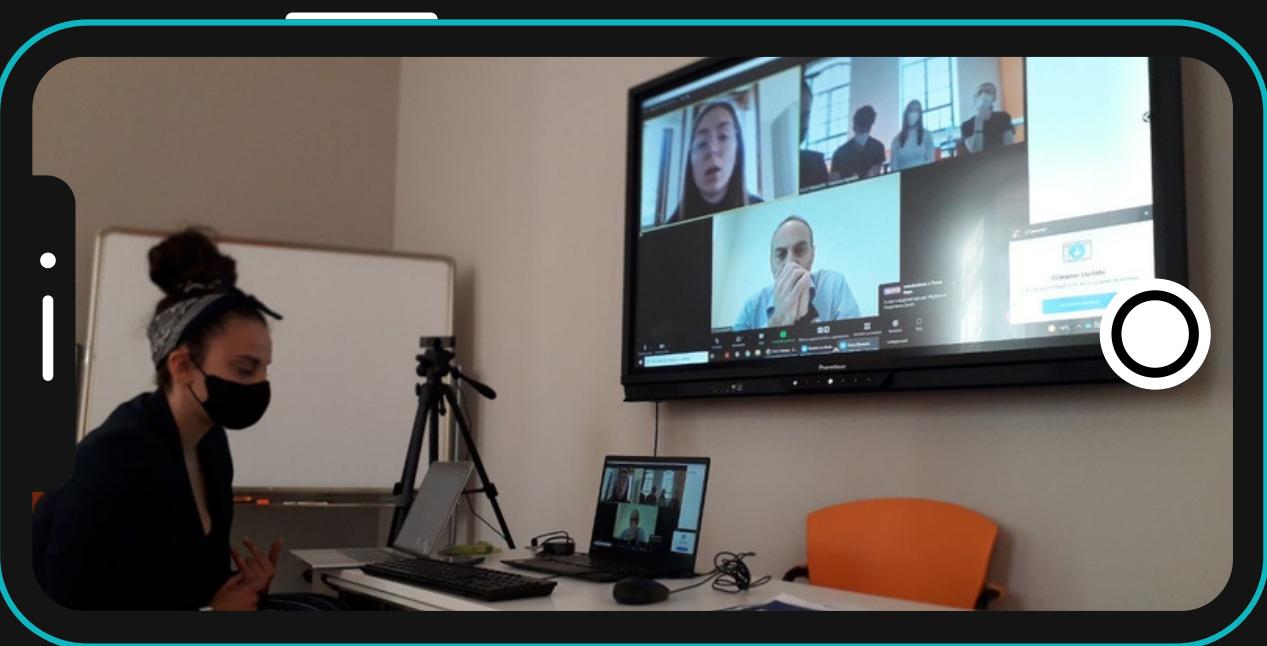
Grazie alle interviste e alle HMW question abbiamo analizzato in profondità i bisogni dei nostri utenti.



IL PERCORSO

Abbiamo poi proceduto a fare dei brainstorming di gruppo.

In questa occasione è venuta fuori la nostra diversità di percorsi, che hanno reso i brainstorming ancora più interessanti, poiché ogni corso ha portato idee differenti a seconda del proprio background.



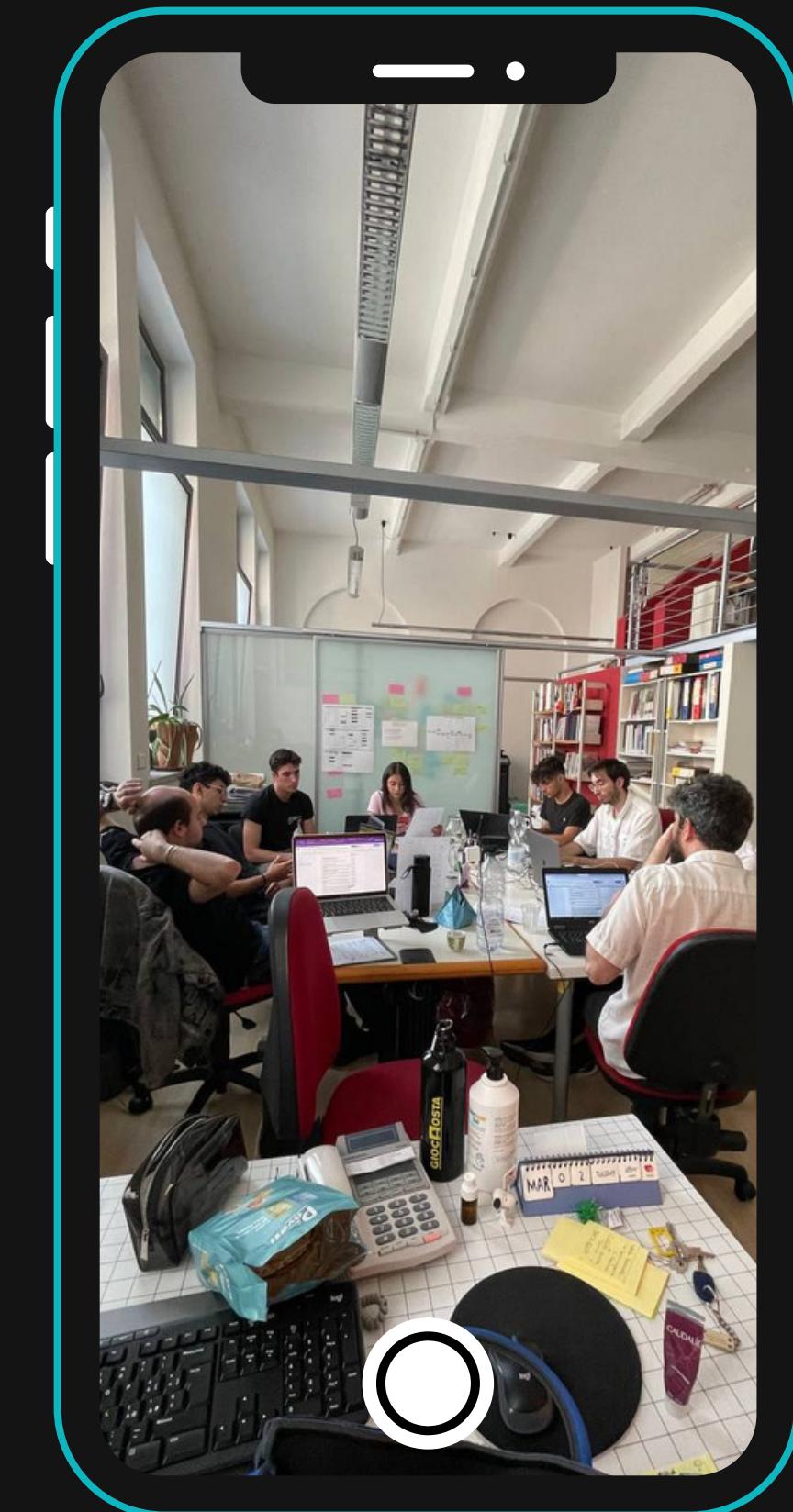
IL PERCORSO

In seguito abbiamo preso confidenza con gli strumenti che ci servivano per sviluppare il progetto.

CI siamo poi suddivisi in due gruppi per sviluppare il prototipo:

1. Sviluppo del flow di gioco
2. Programmazione e costruzione dell'ambiente virtuale

Le competenze di entrambi i team hanno permesso lo sviluppo di un prototipo finale.



IL PROTOTIPO

Alla base c'è il concetto di Gamification, l'utente accede al metaverso ed è immerso completamente nel mondo virtuale insieme ad altri utenti, è quindi in grado di interagire con essi e con l'ambiente circostante.

Inoltre, tramite la piattaforma Horizon, abbiamo potuto mettere in contatto i nostri tutor dell'orientamento con dei ragazzi delle superiori.



IL PROTOTIPO

Lo sviluppo del prototipo è avvenuto quindi tramite Minecraft, che già implementa, tramite i server, una sorta di metaverso.

Qui i player sono in grado di interagire gli uni con gli altri attraverso un avatar, sfruttando quindi questa possibilità per creare un ambiente (Hub), nel quale i giocatori possono accedere tramite il software del gioco dedicato.

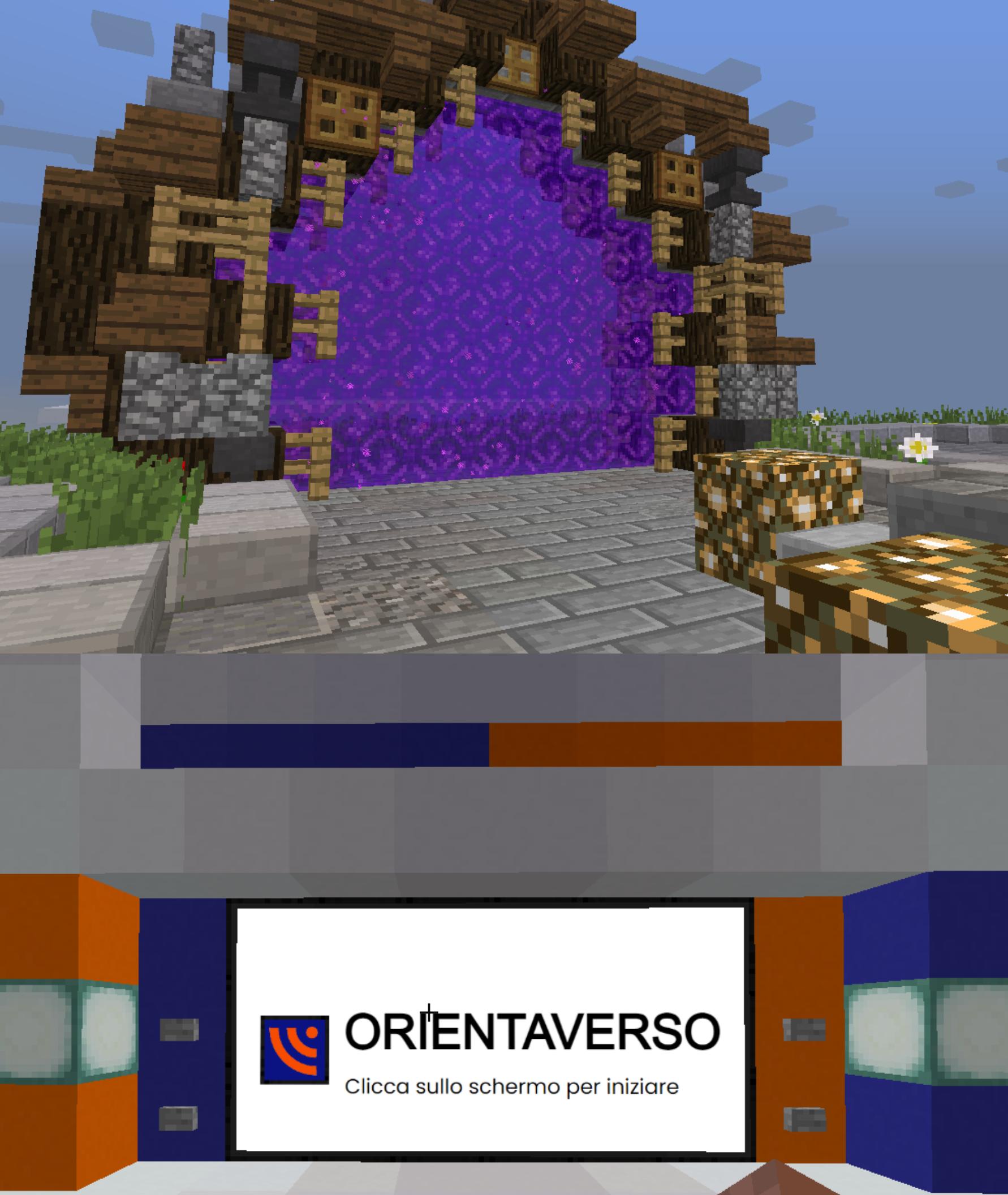
Con l'ausilio di concetti di gamification, proporremo agli utenti un quiz per indirizzarli al meglio verso la scelta del corso.



Hub di accesso comune



Gamification:
Quiz interattivo per la scelta del corso

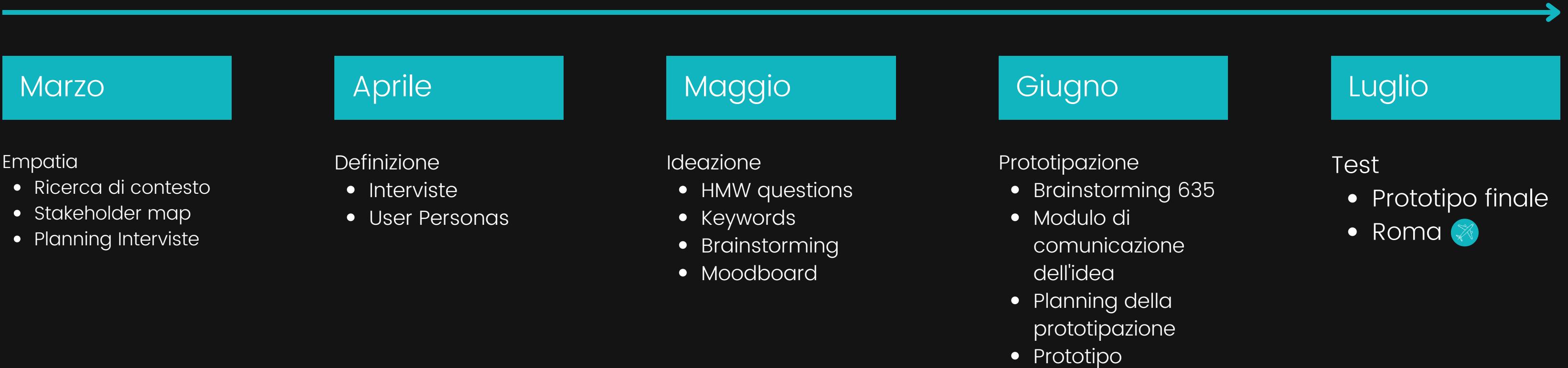


 ORIENTAVERSO

Clicca sullo schermo per iniziare

Timeline

2022





TORINO, PIEMONTE

ITS ICT PIEMONTE

OrientaVerso



LAYOUT

 **ITS**
TECNOLOGIE
DELL'INFORMAZIONE E
DELLA COMUNICAZIONE

ITS 4.0