

Piano programmatico tecnico MK04

Dipartimento olitec - progetto ARKA

Nel programma di progetto che andremo a realizzare valutiamo **l'installazione di una serie di strutture e di servizi** che oltre all'uso proprio del raggruppamento delle imprese che fanno parte del programma Arka sarà di interesse collettivo e a favore della collettività. Nel presente programma presentiamo anche quelle che sono le valorizzazioni di carattere economico dei trasferimenti di tecnologia e servizi che andremo a fornire al comune per ricambiare il comodato d'uso degli ambienti e che vengono calcolati in funzione di quanto l'ente mette a disposizione delle imprese (da considerarsi valori minimi di concambio).

All'interno degli ambienti andremo ad allestire delle sale operative di lavoro per un numero massimo per ogni gruppo di lavoro di 8 componenti, l'investimento complessivo per la realizzazione e l'adeguamento degli ambienti, che attualmente non sono in grado di poter soddisfare molte delle norme previste in materia di sicurezza degli ambienti di lavoro, sarà trasferito e lasciato al termine del comodato nella disponibilità dell'ente pubblico che di fatto non dovrà investire alcuna somma per tale lavoro di sistemazione, si stima che il valore per l'adeguamento complessivo degli ambienti per la sola parte identificata dall'edificio "1" ovvero il piano terra del palazzo comunale per una superficie complessiva di circa m 160, parametro ancora da riverificare in sede di visita di controllo pre attivazione del programma, sarà all'incirca stimabile tra i € 16.000 ed i € 19000 escluse imposte. Tale investimento comprende la sistemazione dei muri perimetrali per quanto concerne la parte inerente agli assorbimenti acustici, alle infiltrazioni d'acqua, nonché alla risistemazione e realizzazione dei controsoffitti e dei pavimenti rialzati necessari per il passaggio dei cablaggi obbligatori per il funzionamento delle apparecchiature che saranno installate all'interno; oltre ciò vi è tutto l'adeguamento di tipo impiantistico relativo alla rete infrastrutturale di trasmissione dati nonché il re adeguamento e la messa a norma di quelli che sono gli impianti elettrici e di sicurezza del piccolo presso messo a disposizione.

Nel perdurare del programma **saranno rese disponibili una serie di strutture a beneficio anche della collettività** del comune nonché del potenziale probabile aumento di visitatori dall'esterno, il programma prevede una serie di sessioni semestrali con studenti e appassionati della materia che da ogni parte del mondo si recheranno per assistere di ricercatori nel loro lavoro, apprendere le modalità operative, partecipare alle sessioni di prova e verifica delle tecnologie, e queste persone porteranno al comune continuamente ed in maniera programmata secondo i calendari pubblicati a inizio anno delle entrate indirette per quanto concerne le attività commerciali che attualmente sono strutturate nel paese e quelle che, proprio funzione di questo aspetto, andranno ad installarsi in futuro sviluppando enormemente l'economia del paese che, al momento si basa solo e unicamente sui pochi residenti stanziali.

La realizzazione della digitalizzazione in web3 delle funzioni comunali, che fra l'altro è già stata iniziata a realizzarsi ed è stata comunicata anche attraverso la stampa, avrà un valore complessivo al termine dello sviluppo di € 22.750 che saranno lasciati in disposizione del comune e mantenuti dall'azienda per tutta la durata del comodato e per i 5 anni successivi alla cessazione dello stesso.

Oltre ciò, essendo parte del programma di progetto tecnico, Sarà messa a disposizione una postazione mk22 che dovrà essere collocata in un ambiente specifico (il cui costo energetico sarà a carico del comune - basso consumo) e che permetterà ai cittadini residenti di avere a disposizione all'interno del comune l'accesso ad una serie di servizi che oggi non sono minimamente fruibili all'interno del comune (vedi capitolo Mk22 al presente progetto) e con buona probabilità non lo saranno mai, questa postazione digitale che fa parte dei programmi di ricerca e sviluppo del dipartimento è in grado di fornire servizi di assistenza sanitaria farmacologica, assistenza fiscale, e una serie di altre attività che man mano verranno implementate sviluppate. I cittadini del comune potranno beneficiare in maniera autonoma e indipendente e totalmente gratuita (ovviamente a parte quello che è il costo che servizi richiedono che però non rientrano negli introiti dell'azienda per fare un esempio su si utilizza le mk22 per ordinare dei medicinali in farmacia è ovvio che il costo dei medicinali è a carico del cittadino), Il modulo mk22 un valore totale attualmente stimato in € 41.850 e sarà messo a disposizione della collettività in maniera totalmente gratuita per tutta la durata del contratto di comodato.

Il dipartimento inoltre, come già confermato, nelle precedenti discussioni si renderà disponibile a strutturare delle applicazioni in tecnologia web per quelle che potranno essere le necessità del comune che di volta in volta verranno discusse e valutate con appositi patti di ricerca come per esempio : applicazioni immersive per la promozione turistica del territorio come già discusso negli incontri istituzionali avvenuti.

Tali realizzazioni saranno strutturate e valorizzate al momento della concettualizzazione e dell'inizio lavori e resteranno nella disponibilità e a servizio del comune fino al termine del contratto di comodato, il dipartimento pertanto si impegna a sviluppare nel periodo del comodato almeno un'applicazione di questa natura il cui valore dovrà essere ricompreso nella somma di euro 15.000 quale contributo alla ricerca che il dipartimento metterà a disposizione del comune per sostenere lo sviluppo di questo tipo di tecnologia.

L'attività degli operatori si concentrerà nello sviluppo di programmi e protocolli di ricerca in tecnologia web3 le cui finalità rientrano in un programma e patto di ricerca tra i dipartimenti e le aziende che lo sostengono.

I tempi operativi di inserimento delle strutture e del personale attivo avevano in un range temporale previsto **tra i 6 e gli 8 mesi** dal momento della firma e registrazione ufficiale del contratto di comodato Per quanto concerne le informazioni contenute nelle tabelle sottostanti saranno rilasciate nei termini previsti dalle modalità d'uso e/o a termine del contratto di comodato

Valorizzazione cessioni di beni e servizi contro comodato

Descrizione	Valore unico	Cessione temporale	Valore cessione
Lavori interni	16.000	definitiva	16.000
Applicazione Web 3 comune	22.750	8 anni	22.750
Mk22 ⁽¹⁾	41.850	3 anni	25.110
Applicazioni ATP W3 ⁽¹⁾	15.000	definitiva	15.000
		Totale Cessioni	78.860

1. calcolo del valore su base ammortamento quinquennale moltiplicato per il numero di anni di utilizzo esclusivo

Valori economici distribuiti sul territorio nel primo triennio di progetto a regime

Descrizione	Numero richiesto	Valore medio	Totale progetto
Abitazioni	16	350 ⁽¹⁾	201.600
Operatori e familiari	48	300 ⁽²⁾	518.400
Indotto esterno(3)	70	1.600(3)	336.000
		Totali apx	1.056.000

1. Valore medio affitto pro capite
2. Valore medio spesa mensile nelle attività del comune
3. Soggetti esterni con permanenza periodica, studenti, ricercatori associati, etc e spesa media stimata per periodo semestrale distribuita nel comune

Introduzione alle tecnologie WEB3/VRO XPL

Che cos'è il VRO-XPL, chi c'è dentro e perché è importante? Bene, partiamo da una possibile definizione: **il VRO-XPL si riferisce a una varietà di esperienze, ambienti e risorse e concetti virtuali non più segmentati o intermittenti ma "fusi" insieme.** In realtà, potrebbe essere più facile afferrare il concetto dicendo prima cosa non è: **non è un singolo prodotto, non è un gioco e non è stato creato da un'unica azienda.** Piuttosto, è simile a un **world wide web in 3D**, in cui le aziende, ma anche attività abitualmente svolte in ufficio, canali e mezzi di informazione e comunicazione sono immersivi e interoperabili.

In un certo senso è un **facsimile digitale di come viviamo, lavoriamo, operiamo nel mondo fisico.** Dunque, proprio come potremmo creare un documento in Microsoft Word e inviarlo tramite Gmail a un collega per leggerlo su un iPad, gli elementi nel VRO-XPL potrebbero permetterci di fare lo stesso virtualmente, poiché in grado di muoversi attraverso un ecosistema di prodotti concorrenti, mantenendo il loro valore e la loro



funzione e risultato. Un'opera d'arte virtuale acquistata come "token non fungibile" dall'azienda A, ad esempio, potrebbe in questo modo essere visualizzabile sul muro digitale di una casa in un gioco realizzato dall'azienda B.

Ma passiamo all'operatività effettiva e all'utilità offerta dal VRO-XPL. Gli esempi forniti offrono riscontri reali su come il **VRO-XPL potrebbe riscrivere l'intero spettro del mondo del lavoro** interessando tutti i suoi attori, grandi e piccoli.

VRO-XPL sì ma reale, funzionale e altamente produttivo

Collaborazione in tempo reale tra utenti e applicazioni, aumento della produttività e massimizzazione dell'interscambio di know how **abbandonando la necessità dell'ufficio fisico o il contatto fisico reale**. Con una tale piattaforma sarà possibile, già lo è, elaborare, progettare e avviare la realizzazione ad esempio di una nuova infrastruttura, un porto, una nuova area urbana, una ferrovia super-veloce o un sistema di rete a basso consumo di emissione di CO2. Questo esempio ci aiuta a comprendere le potenzialità del VRO-XPL.

Il VRO-XPL resta come concetto virtuale ma nella sua realizzazione è decisamente reale.

Cosa fare una volta dentro il VRO-XPL?

All'interno del VRO-XPL si può fare **tutto quello che ci è concesso nella vita reale**, come lavorare e giocare. Ad esempio, "Stef", giornalista o architetto, crea un avatar 3D all'interno di **Olivero** e lo utilizza nelle riunioni virtuali su progetti o elaborazioni editoriali in corso di definizione e che richiedono una pianificazione.

Dopo il lavoro, sempre "Stef" decide di **partecipare a uno spettacolo musicale sempre virtuale** con gli amici/colleghi e i **loro avatar appaiono tra le centinaia di testine tra il pubblico**. La musica finisce ma "Stef" ha notato qualcosa che lo incuriosisce quindi sfoglia i design in una bancarella virtuale proprio come farebbe oggi su Amazon, Asos o Taobao, paga per un maglione con criptovaluta e lo indossa alla riunione virtuale del giorno successivo. A questo punto, un collega potrebbe chiederlo in prestito, chissà per utilizzarlo la sera stessa all'interno di un gioco Roblox, e "Stef" glielo presta. Questo semplice scenario coinvolge strumenti di comunicazione aziendale, streaming di eventi live, e-commerce e condivisione di qualcosa di valore. Ma funziona solo se ogni provider costruisce il proprio sistema in modo da rendere compatibili e trasferibili risorse come avatar. E comunque, lo stesso schema può essere replicato interamente o esclusivamente in

ambiente lavorativo. Dipende dal provider e dal responsabile dell'azienda o da coloro che sono al timone di uno studio.

Quali reti gestiranno il VRO-XPL?

A questo punto è corretto fornire la seguente indicazione: il VRO-XPL, per quanto promettente e ambizioso, non potrà mai raggiungere il suo pieno potenziale, ovvero, centinaia di milioni di persone che accedono e vivono nel mondo virtuale ovunque, in qualsiasi momento, senza poter contare su **collegamenti Internet ultraveloce**. Basti guardare al caso del mondo online di Second Life. In realtà, le odierne connessioni di quarta generazione (4G) possono supportare app multiplayer come Fortnite, ma non possono gestire centinaia di flussi simultanei di dati sensibili al tempo. Questo è il motivo per cui i gestori di telefonia mobile di tutto il mondo stanno spendendo miliardi di dollari per costruire reti **5G**. Potrebbero aver bisogno anche del **6G** per andare oltre. Lo stesso vale a casa e in ufficio, dove schermi più grandi consumano più larghezza di banda, favorendo le connessioni in fibra ottica cablate direttamente nei locali.

Imprese ma anche studi e uffici, è in arrivo la piattaforma VRO-XPL o post-Internet

Il VRO-XPL è una scommessa? Potrebbe essere un **salto tecnologico simile agli anni '90**, quando il web è cresciuto da testo statico e immagini su una pagina a un luogo dove comprare un libro o guardare un film, e in seguito, dove frequentare lezioni universitarie e progettare prodotti in modo collaborativo. Nei prossimi due decenni, il lavoro su un VRO-XPL comporterà cambiamenti nel modo in cui percepiamo e costruiamo valore. Tutti i componenti di un VRO-XPL esistono oggi. Il pezzo mancante del puzzle è unire gli elementi costitutivi utilizzati da migliaia di aziende e creatori concorrenti.

Gli esempi fatti lo provano e si sostiene che **milioni di utenti sono pronti ad adottare la tecnologia della realtà virtuale, con le proprie cuffie, e a vivere la propria vita in ambienti online immersivi.**

Ciò potrebbe significare partecipare a una riunione di lavoro in una sala riunioni virtuale, visitare una fabbrica digitale o uscire con amici lontani in un salone simulato.

"Il VRO-XPL è la prossima frontiera".



Olitec © Laboratorio di Ricerca e Sviluppo presso
Fondazione Olitec Caritate Christi - olimaint® is a trade mark of Olimaint Company
Brescia Via Saleri 55/58 - Italy (EU)
Valmontone via Colle S. Angelo 2/O - Italy (EU)

www.olimaint.tech - desk@oliverso.it

+39 030 364332 int 5

+39 345 563 0496

VRO-XPL, il prossimo passo affidato al marketing: ma come cambierà il mondo del lavoro?

Il VRO-XPL di chi utilizza e s'immerge nei giochi online è quello più familiare al pubblico, alimentato da film come "Ready Player One" che mostrano mondi distopici in cui l'umanità trascorre la maggior parte del tempo collegata a una macchina. Quella visione oscura è qualcosa che le aziende devono superare nel presentare e nel rifare il look al VRO-XPL come un'idea amichevole e mainstream. E per questo sarà necessaria una grande attività di marketing ben calibrata e senza frontiere, in tutti i sensi. Il concetto, infatti, dovrà raggiungere una massa critica ragguardevole prima che le persone meno connesse vogliano provarlo. Secondo alcuni analisti, ci vorranno almeno tre anni prima che i visori Meta VR ottengano una base installata di 15-20 milioni di utenti. I prodotti costano centinaia di dollari, quindi non sono qualcosa che i consumatori acquistano per capriccio. Resta il fatto che le migliori aziende nei prossimi anni saranno basate su mondi connessi, inserite pienamente nel VRO-XPL e nelle sue piattaforme. **Ma su questo Olivero sarà precursore fornendo ai propri utenti un set Oculus Brandizzato in comodato d'uso gratuito per la durata del contratto di fornitura !** *(solo per utenti che hanno acquistato il servizio olivero e non spendibile in promozioni o pack di altri prodotti)*

L'obiettivo, comunque, è espandere il VRO-XPL ben oltre l'intrattenimento e il gioco, inserendolo nella vita di tutti i giorni e soprattutto nelle meccaniche e dinamiche lavorative su scala ampia non riducibile ad alcuni lavori e non ad altri. Sicuramente, l'adozione del VRO-XPL trasformerà molti aspetti del modo in cui viene svolto il lavoro.

Un esempio esistente è quello di una nuova fabbrica che ha una doppia versione 3D resa digitalmente. Lavorando nel mondo virtuale, la fabbrica è in grado di riorganizzare la produzione di un nuovo modello di prodotto in modo più rapido ed economico rispetto alla vita reale. In sostanza, anche i mondi virtuali fanno parte della spinta per addestrare il personale. Le flotte di veicoli di prova che circolano nelle principali città come San Francisco sono in grado di imparare solo dalle situazioni che incontrano. Addestrarli in scenari virtuali, versioni totalmente realistiche di città reali, è molto più veloce e sicuro. E a questo scopo il VRO-XPL s'incontra perfettamente con l'industria dell'automobile. Il design è un'altra opportunità. **Vedere come**



Olitec © Laboratorio di Ricerca e Sviluppo presso
Fondazione Olitec Caritate Christi - olimaint® is a trade mark of Olimaint Company
Brescia Via Saleri 55/58 - Italy (EU)
Valmontone via Colle S. Angelo 2/O - Italy (EU)

www.olimaint.tech - desk@olivero.it

+39 030 364332 int 5

+39 345 563 0496

appare un mobile in una versione virtuale del proprio salotto aiuterà gli acquirenti a decidere se vogliono acquistarlo.

Una nuova era di preziose esperienze umane nei mondi digitali è quindi alle porte. Ciò solleva una serie di domande. Chi possiederà il VRO-XPL? Quanto vale? Fa male alla democrazia? Dovremmo vietarlo? Ripetiamolo, **il termine "VRO-XPL" è una scorciatoia per una serie di mondi virtuali interconnessi.** Il VRO-XPL è per questi ambienti digitali ciò che Internet è per i siti web. Inizialmente apparirà come qualcosa di più elaborato di un videogioco ma meno del mondo fisico. Eppure la sua raffinatezza crescerà rapidamente.

Il VRO-XPL **conterrà ambienti in cui guadagneremo soldi veri**, in cui lavoreremo, creeremo relazioni profonde e **avremo esperienze che arricchiranno le nostre vite.** Ciò avrà un profondo effetto su come funzionano le società e su come funzionano le economie e le democrazie del mondo.

Tuttavia, l'idea di un VRO-XPL è in qualche modo più antica di quanto la maggior parte delle persone immagini. Nel VRO-XPL, le persone non stanno semplicemente leggendo o guardando un mondo immaginario ma interagiscono in esso. **È un nuovo dominio con reali opportunità sociali, economiche e politiche.** Questo è il vero potenziale.

Nonostante i motivi di ottimismo, anche il VRO-XPL deve essere però affrontato con cautela. I sostenitori del primo web hanno sottovalutato gli incentivi che hanno spinto una manciata di aziende ad agire come padroni dei nostri dati ed esperienze, cosa che i regolatori stanno ora notando.

Se questo dovesse accadere con il VRO-XPL, sarebbe catastrofico. Consentire a una o poche aziende di controllare le nostre vite virtuali finirà sicuramente in un disastro.

Per prevenire una concentrazione di potere, il VRO-XPL può basarsi sulla **tecnologia blockchain.** Ciò consentirebbe alle organizzazioni di condividere le informazioni in modo sicuro senza doversi fidare l'una dell'altra ed evitare un gatekeeper centrale. Sebbene difettosi nell'impatto ambientale e nella scalabilità, i sistemi stanno migliorando rapidamente.

Un VRO-XPL decentralizzato renderebbe il valore delle aziende costruite su di esso molto più interessante per gli investitori e gli utenti.

Precisazioni sulle VRO per neofiti

Tecnologia

Il VRO-XPL si basa su tecnologia VRO®© proprietaria, la tecnologia VRO è un sistema operativo sistemico che opera attraverso algoritmi di crittografia a 64 bit condivisi⁽¹⁾.

Nasce negli anni 90 e viene utilizzata prevalentemente come tecnologia di specifici ambiti operativi, industriale, militare e specialistico; la peculiarità è la velocità di elaborazione del kernel che interagisce direttamente a livello macchina, sfruttando quindi tutta la potenziali del processore del device.

Unità di misura

La realizzazione di applicazioni VRO viene misurata, essendo riproduzioni che devono dare senso spazio temporale all'utente, in MMQ, ovvero Metri Quadri Equivalenti. Un MMQ equivale ad un vero metro quadro nella realtà, questo per meglio rappresentare la reale simulazione della realtà nella VRO.

Introduzione di oggetti in VRO

Per inserire degli oggetti esistenti in VRO esistono due metodologie operative :

- Elaborazione dei file digitali di progettazione dell'oggetto
- Scansione diretta sull'oggetto

L'elaborazione dei file digitali di progettazione dell'oggetto è un processo lungo ed impegnativo che necessita di molta potenza di calcolo per essere realizzato, vengono presi in formati dei progetti (svg, 3ds, glb, obj, sh3d, etc...) e vengono rielaborati attraverso degli applicativi dedicati scritti in linguaggio compatibile VRO, mediamente il tempo di conversione è di 1 min per 1 Mb, in quanto il progetto deve essere scomposto e rielaborato secondo logica d'uso della VRO.

La scansione diretta sull'oggetto avviene attraverso la tecnologia Lidar®(2) che restituisce un'immagine tridimensionale con molte informazioni dell'oggetto reale anche di grandi dimensioni, poi i dati raccolti devono essere elaborati con il software di cui sopra, mediamente per scansionare un oggetto grande quanto un cerchione di un'auto servono circa 2 h e 30 min

L'etica informatica

Una vro per essere tale deve rispettare le 8 leggi del VRO-XPL (<https://fai.informazione.it/2E5F6C78-0A8D-419F-95C0-985CADC23E05/Per-frenare-la-deriva-degli-speculatori-in-criptovalute-che-si-nascondono-dietro-pseudo-metaversi-nasce-l-ottava-legge>) altrimenti non rientrano nella tipologia reale di VRO-XPL.

Ciò che noi vediamo oggi come VRO-XPL nel web non sono VRO, sono rappresentazioni digitali di ambienti tridimensionali che, in alcuni casi, sfruttano le potenzialità dei sistemi VRO realizzandone il funzionamento attraverso applicazioni che chiamiamo "ambienti di sviluppo" (decentraland, sandbox, arthur, mozilla, spatial, mettinvr, spatial vr, etc.....)

L'ambiente di sviluppo è un'applicazione che permette di far girare una VRO programmata in una sola direzione in quanto nativa in quel contesto; per quanto concerne invece la programmazione di una VRO Nativa è importante ricordare come si basi su alcuni concetti fondamentali :

- 1 – Unicità dell'applicazione
- 2 – Trasversalità di runtime

1 – Unicità dell'applicazione

Quando una VRO nasce viene accompagnata dalla creazione di una block chain che ne sancisce l'unicità di creazione, questa BC (che poi chiameremo più avanti per raggruppamento NFT), contiene molte informazioni significative dell'environment creato :

- Coordinate satellitari della superficie
- Punti grafici di composizione
- Codici colori utilizzati per singolo pixel di rappresentazione
- Superficie ed estensione



- Poligoni
- Coordinate per ogni singolo punto di contatto dei vertici dei poligoni
- Identificatore unico del registro T42⁽¹⁾
- Codice univoco del capo progetto programmazione
- Codici univoci dei membri di progettazione che hanno partecipato alla realizzazione
- Identificativo digitale del committente (qualora ci fosse, se non il parametro indica NULL)
- Marcatura della rilevazione satellitare
- Marcatura dell'invio al registro T42
- Identificativi univoci delle immagini inserite
- Chiave di attivazione dell'algoritmo di IA per la verifica unica

Domanda tradizionale : Ma è possibile copiare un ambiente già esistente ?

Nella tecnologia la parola "copia" è molto diversa che nella sensazione "visiva" della copia in quanto tale; quello che umanamente noi chiamiamo copia in realtà è una rappresentazione grafica di qualcosa di esistente (in realtà noi quando realizziamo una VRO geolocalizzata di un ambiente reale non facciamo altro che fare una "copia" di quell'ambiente), in pratica per l'uomo con la parola copia intendo qualcosa che è uguale o assomiglia o addirittura migliore della prima rappresentazione (per esempio ci sono migliaia di copie della Gioconda di Leonardo); per il mondo block chain, computistico e matematico, la copia non esiste.

La copia non esiste perché in funzione di parametri simili a quelli indicati è impossibile realizzare una combinazione di fattori tali per cui una struttura sia identica, e perché l'algoritmo condiviso di crittografia non lo potrà mai elaborare un codice uguale per due input uguali.

In un caso analogo *l'inserimento di informazioni uguali a precedenti già inserite non fa altro che mandare in blocco l'array del sistema di creazione della catena di informazioni* e quindi di fatto ne impedisce la sua generazione, o comunque chiede che qualcosa venga modificato dal creatore.

In casi di questo tipo ovviamente l'utente finale si basa solo ed unicamente sull'oggetto visivo, non comprende a volte la logica computistica, per cui, proprio per evitare questo esiste un registro chiamate

metaverserules.eu non pubblico, nel quale i creati di VRO inseriscono per unicità tutti i blocchi costitutivi di un environment; così facendo viene segnalata l'anomalia sul nascere.

Nel mondo NFT vale la prima realizzazione

Cosa significa questa affermazione, significa che in un mondo completamente al suo stadio iniziale viene considerato il "primo" l'originale, l'ambiente che per primo viene iscritto nella block chain, nonostante si possano riprodurre copie di un oggetto il primo sarà sempre il primo seppur magari anche non il migliore tra tutti.

In ambito di VRO geolocalizzate invece vige il principio di FOE (first and only existing), ovvero che il primo è l'unico ad esistere.

ATTENZIONE :

Le realizzazioni di ambienti tridimensionali, di video 360, video VR o altre applicazioni che tendono a riprodurre un qualche ambiente esistente in formato digitale non sono VRO. Che cosa distingue queste realizzazioni dalla VRO: il rispetto delle 8 leggi.

Per farla semplice: io compro un maglione di cashmere di valentino, costo 5.000 euro; dopo 5 minuti il signor Bianchi realizza un maglione dello stesso colore ma con lana di pecora della sardegna e ci scrive sopra valentino. Visivamente potrebbero sembrare uguali, ma indossati l'esperienza è notevolmente differente.

2 – Trasversalità di runtime

Le applicazioni sviluppate con la tecnologia e sistemi VRO sono trasversali, ovvero hanno la possibilità di essere caricate su qualsiasi ambiente di sviluppo di VRO-XPL.

Se per esempio vogliamo avere il nostro ambiente al quale si può accedere da decentraland sarà sufficiente avere a disposizione l'accesso al server di decentraland e poter così caricare l'ambiente VRO sul quel "VRO-XPL", stessa cosa per altri che si possono trovare su olivero.it sezione datasheet.

Quindi una volta sviluppata la mia applicazione la posso appoggiare ovunque io ne abbia reale interesse.

Centro Studi Magellano

Percorso di Formazione e Certificazione ARKA

VRO, WEB3 and Digital Marketing Academy

Magellano è un percorso di studi relativo alla formazione professionale finalizzata all'inserimento lavorativo nel mondo IT, con l'obiettivo di acquisire una professionalità nella gestione delle competenze organizzate di eventi automatizzati di IA nel comparto B2B, B2C in VRO e nella fornitura di servizi di lead generation attraverso piattaforme e tecnologie sviluppate con tecnologia Sm2p, oltre alle competenze di gestione e programmazione di block chain e competenze su sistemi operativi XPL.

Magellano unisce l'esperienza di grandi organizzazioni, Olimaint player importante nello **sviluppo di soluzioni applicative legate al mondo della lead generation**, Weevo Kotler Impact Center il **padre del marketing moderno**, Block Chain Elite il **punto di riferimento della block chain a livello europeo**, Sm2p il **dipartimento di ricerca e sviluppo più innovativo che ha generato diverse**

Il nostro percorso passa attraverso queste componenti:



in collaborazione con



Olitec © Laboratorio di Ricerca e Sviluppo presso
Fondazione Olitec Caritate Christi - olimaint® is a trade mark of Olimaint Company
Brescia Via Saleri 55/58 - Italy (EU)
Valmontone via Colle S. Angelo 2/O - Italy (EU)

www.olimaint.tech - desk@oliverso.it

+39 030 364332 int 5

+39 345 563 0496

“

La Blockchain è la più grande rivoluzione tecnologica e culturale degli ultimi 500 anni. È una

tecnologia sociale che cambierà il modo di vivere e di pensare delle persone.

Fine 2019 abbiamo deciso di creare un percorso formativo importante per fornire il giusto approccio tecnico, umano, sociale e comunicativo di questa tecnologia. 2 mesi di costruzione di un percorso coerente e completo hanno evidenziato la necessità di oltre 400 ore di corso per avere una conoscenza adeguata sulla Blockchain.

Il passaggio successivo è stato quello di coinvolgere i migliori esperti in Europa e non solo. Oggi siamo alla 4° edizione con oltre 80 allievi iscritti. La formazione è continua. Gli allievi iscritti ad una edizione possono gratuitamente partecipare a tutte le successive e quindi tenersi aggiornati continuamente o semplicemente ripassare concetti che spesso sono molto difficili. A detta di tutti oggi è il migliore e più completo corso sulla Blockchain presente in Europa.

”

Eraldo Vaccargiu, president of Block Chain Elite

“

Il marketing deve cambiare per allinearsi con gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile

”

Philip Kotler



Olitec © Laboratorio di Ricerca e Sviluppo presso
Fondazione Olitec Caritate Christi - olimaint® is a trade mark of Olimaint Company
Brescia Via Saleri 55/58 - Italy (EU)
Valmontone via Colle S. Angelo 2/O - Italy (EU)

www.olimaint.tech - desk@oliverso.it

+39 030 364332 int 5

+39 345 563 0496

“

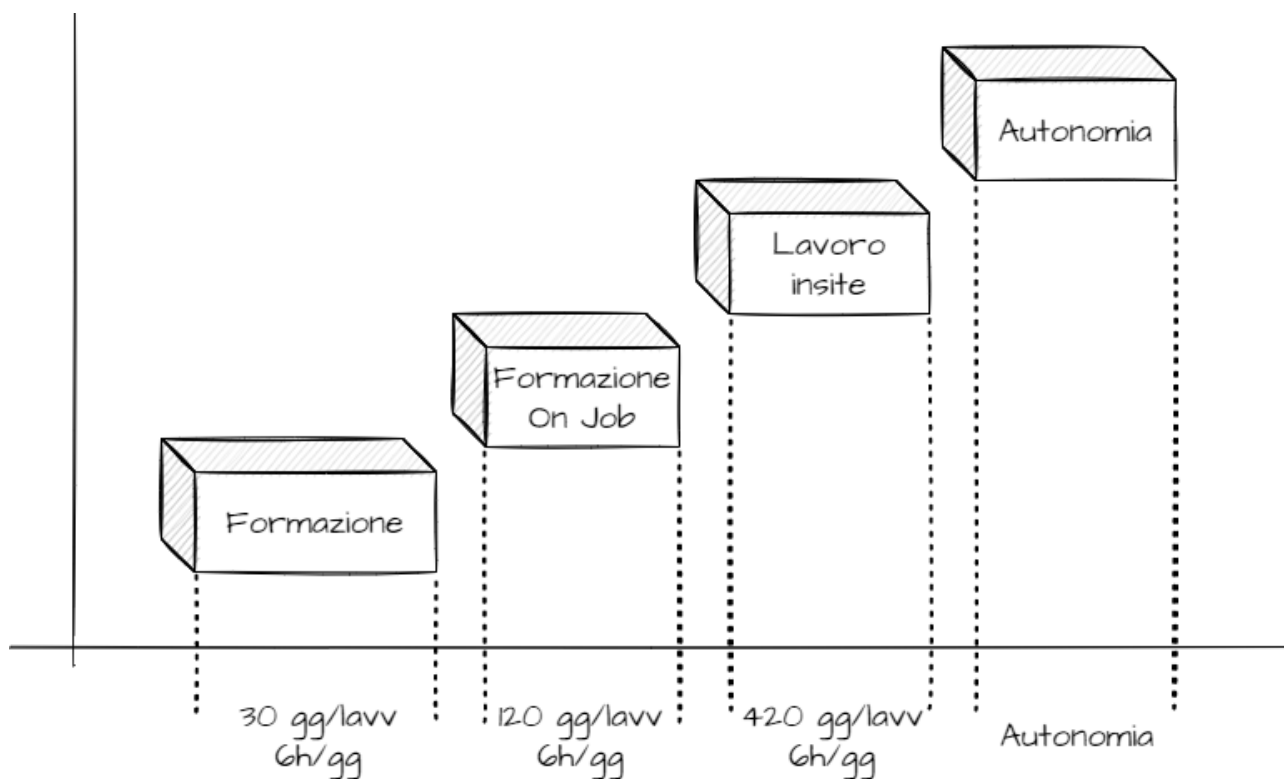
Abbiamo una visione per i prossimi dieci anni: educare imprenditori, manager e talenti a

”

creare un mondo migliore attraverso il marketing

Gabriele Carboni - Kotler Carboni School

Il percorso di formazione si articola in **18 mesi complessivi** ed è suddiviso in quattro fasi operazionali



I candidati inseriti si adopereranno per ottenere una qualifica professionale che permetterà loro di proseguire il lavoro all'interno dell'azienda promotrice in Italia o in alternativa, se stranieri, di rientrare nei paesi di origine e **avviare in collaborazione con l'azienda promotrice un'impresa sul loro territorio**, o comunque in alternativa di poter utilizzare la certificazione VRO E1 che attualmente viene riconosciuta anche a livello internazionale come grado di qualifica esperienziale. *Il percorso unisce un ambito **formativo**, di **accoglienza eventuale** e di **inserimento al lavoro** o, per chi già un ambito professionale, la situazione economico e sociale che è andata creandosi a partire dall'ultimo trimestre del 2019 porterà ad un progressivo **disfacimento di molte professioni** ed una progressiva perdita di numerosi posti di lavoro che penalizzeranno in particolar modo le fasce più deboli di lavoratori over 35/40 e delle cd fasce deboli della società. Per questo il programma è inteso ad aprirsi a chiunque perchè si sviluppa dalle fondamenta della materia per arrivare a portare il candidato ad essere il più possibile autonomo e capace di gestire un processo di programmazione e creativo in ambito di gruppo e singolarmente.*

Il percorso di formazione prevede, per i cittadini non comunitari e comunque non italiani e per tutti coloro che non hanno una conoscenza ottimale della lingua , nel **primo mese un approfondimento della lingua italiana più l'inizio dell'alfabetizzazione informatica** necessaria poi al completamento della formazione del periodo successivo.



Lo step successivo integra i primi passi della VRO ad un apprendimento alla **comunicazione marketing digitale** per insegnare agli allievi a formulare nella maniera corretta le giuste procedure



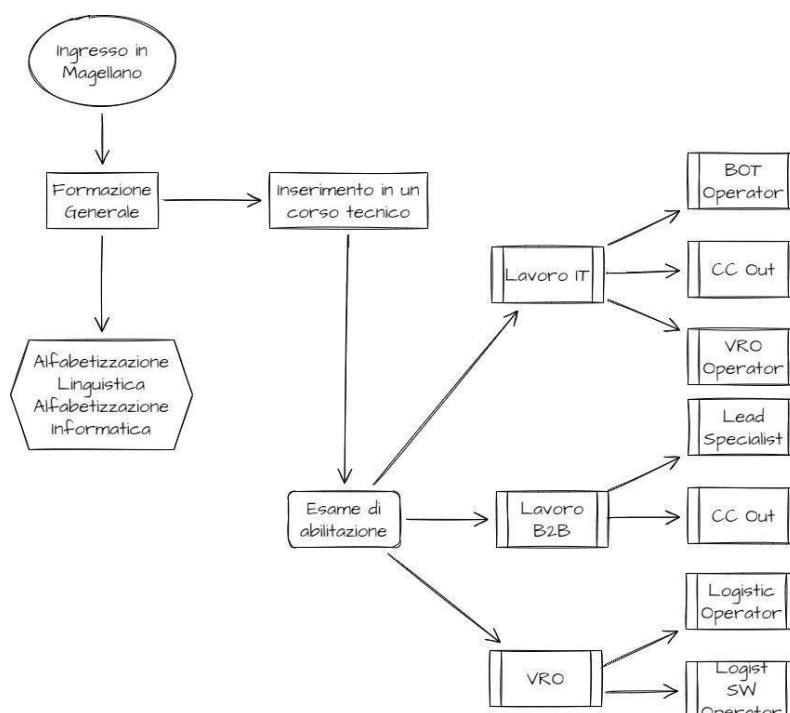
comunicative.

Sviluppo del progetto, materie ed elementi pratici, esempio funzionale

Al termine delle sessioni prima descritte si entrerà nella fase operativa dove i candidati saranno in grado di divenire anche produttori di reddito per se stessi, l'alternanza giornaliera di formazione e lavoro in gruppi monitorati da uno sviluppatore Senior di 1° livello che li coordinerà nello sviluppo di progetti autonomi e di team.

In questa parte specifica ad ogni operatore verrà assegnato un terminale virtuale e dovrà individuare e gestire un determinato numero di utenti, di questi utenti ovviamente percepirà le commissioni relative.





La parte conclusiva del percorso di certificazione prevede un tirocinio retribuito a progetto di 12 mesi, periodo nel quale al candidato sarà richiesta la gestione di utenti reali e la partecipazione a progetti complessi di VRO.

Il programma prevede la somministrazione della formazione professionale, il vitto e l'alloggio per tutto il periodo relativo al progetto e il compenso relativo alle attività lavorative svolte(1).

I candidati avranno la possibilità di **essere ospitati presso una struttura** del progetto sino ad esaurimento delle disponibilità, verranno garantite loro le condizioni base per il mantenimento, dovranno osservare il regolamento della struttura relativamente alla vita comunitaria.

L'inserimento al lavoro e la professionalizzazione sono gli obiettivi principali del percorso e vengono portati avanti secondo progetti lavorativi ben specifici, in particolar modo il progetto si concentra sull'attività per lo sviluppo di servizi legati al mondo dell'informatica e sui servizi di assistenza ai cittadini per quanto riguarda la logistica in generale, lo sviluppo di protocolli di realtà aumentata attraverso le VRO, l'intelligenza artificiale non deterministica di tipo sintattico, oltre ad una sezione che svilupperà delle professionalità relative all'utilizzo di applicazioni specifiche del

mondo B2B nonché per la gestione di BOT operator, ovvero per lo sviluppo di sistemi informatici evoluti orientati al mondo del business.

La vita nel centro è scandita da **ordine e disciplina**, gli allievi, oltre allo studio ed al lavoro, si troveranno coinvolti anche in attività di tipo comunitario dove rafforzare lo spirito di gruppo e soprattutto dove entrare nell'ottica di una disciplina personale da trasferire anche poi nel lavoro. Per questo saranno tenuti a svolgere attività organizzative e logistiche all'interno del plesso ed a frequentare i corsi sportivi annessi nel centro atletico sempre all'interno del plesso stesso.

L'**autonomia lavorativa** viene raggiunta attraverso l'apprendimento di tecniche e norme utili ed essenziali per la creazione di una propria attività indipendente e strutturata.

Gli allievi **sono organizzati per equipe tecniche** di cinque persone ciascuna più un tutor esperto che li guida nel percorso di apprendimento. Agli allievi viene fornita una coppia di **tute tecniche** da indossare durante il giorno e scarpe abbinata per il periodo invernale e una coppia di polo per il periodo primavera estate. Abbinato all'abbigliamento sono inseriti i patch dell'avanzamento di professionalità che identificano il grado di competenza dell'allievo. La retta può essere compensata con le attività lavorative prestate all'interno della struttura nel tempo del percorso al lavoro retribuito.

L'inizio, la storia, la passione

Una storia fatta di passione e impegno, così Giovanni Nicolini, figlio professionale di quello che fu il più grande degli industriali illuminati italiani, Adriano Olivetti, nel 1981 decise di avviare, fuoriuscendo dall'azienda che tutti i dipendenti e dirigenti storici chiamavano "La mamma Olivetti" nella quale era entrato ragazzino nel 1966 come "apprendista tecnico di macchine da scrivere", quella che all'epoca sembrava essere una sfida

fondazione olitec



impossibile, ovvero combattere con i giganti americani di IBM che avevano iniziato a concentrare la loro



attività sui servizi con la Ibimaint, era il 1981.

Iniziò l'avventura con la sua creatura che chiamò Olimaint concentrandosi e rilevando attività di manutenzione in tutto il territorio, formando giovani, e affiancando quelli che al tempo erano i temerari programmatori che però abbisognavano di macchine sempre funzionanti e performanti, creò un'organizzazione antesignana, potremo definirla "decentralizzata" dove tutti operano nel bene della società



in un raggruppamento di competenze sotto forme differenti ed in paesi differenti.

Il tempo passava inesorabile e l'informatica è divenuta, come oggi sappiamo, il cuore pulsante della nostra società; a distanza di quarantadue anni la Olimaint, così chiamata in onore del suo mentore, affronta con forza e con tenacia le sfide del nuovo millennio e si fa protagonista di quello che oggi chiamiamo "rivoluzione digitale".



IBM Quantum

Olitec © Laboratorio di Ricerca e Sviluppo presso
Fondazione Olitec Caritate Christi - olimaint© is a trade mark of Olimaint Company
Brescia Via Saleri 55/58 - Italy (EU)
Valmontone via Colle S. Angelo 2/O - Italy (EU)

www.olimaint.tech - desk@oliverso.it

+39 030 364332 int 5

+39 345 563 0496

Olimaint è un'impresa che da sempre è condotta da persone che hanno messo anima e corpo nella creazione di valore, etica lavorativa e qualità, e porta avanti con sé la tradizione della "Mamma".



In una società sempre più dematerializzata l'importanza di poter dialogare con un'azienda dal volto umano non ha eguali.

Oggi Olimaint opera su tutto il territorio nazionale con una rete di 168 concessionari esclusivisti che copre tutto il mercato interno, oltre alla presenza in diversi paesi europei ed extraeuropei, ed una struttura nazionale fatta di 21 filiali.

Tra queste, il fiore all'occhiello, un laboratorio di Ricerca e Sviluppo (unico nel suo genere in Italia) nel quale sono state sviluppate vere e proprie rivoluzioni come Shadow Sim, Argo e Galileo, e da ultimo la tecnologia VRO e l'avatar Biometrico (presentato al Senato della Repubblica nel maggio 2022) e le sue leggi istitutive che fanno da anima pulsante di questa nuova corrente di tecnologia libera che chiamiamo VRO-XPL.



Figura 4 - Concessionari Esclusivisti, Agenzie e Rappresentanze Estere



Figura 5 - Concessionari Esclusivisti Italia e Rappresentanze

Lo sviluppo della tecnologia nel settore della nautica è un passo importante in un mercato altamente tecnologico come quello della produzione di natanti ed accessori; ma come la tecnologia deve essere disponibile a chiunque ed ovunque anche il settore nautico noi crediamo debba essere “raggiungibile” non solo dal pubblico degli acquirenti ma anche da quello degli appassionati che

“Mai come ora possiamo dire che futuro è di chi ha un grande passato, così come l’iniziativa nata dall’esperienza di realtà con esperienza ultraquarantennale come Olimaint, siamo certi che il progresso di molti settori passi anche dal corretto uso che tempi e tecnica mettono a disposizione, come una volta si partecipava ad un’esposizione tramite un invito che arrivava via posta, poi via fax, poi via mail, ed oggi via avatar, così l’economia si presenta a quelle aziende che vedono il futuro come qualcosa di tangibile e che, partecipando a questa iniziativa non resteranno escluse dai tempi del progresso.”

Immagini



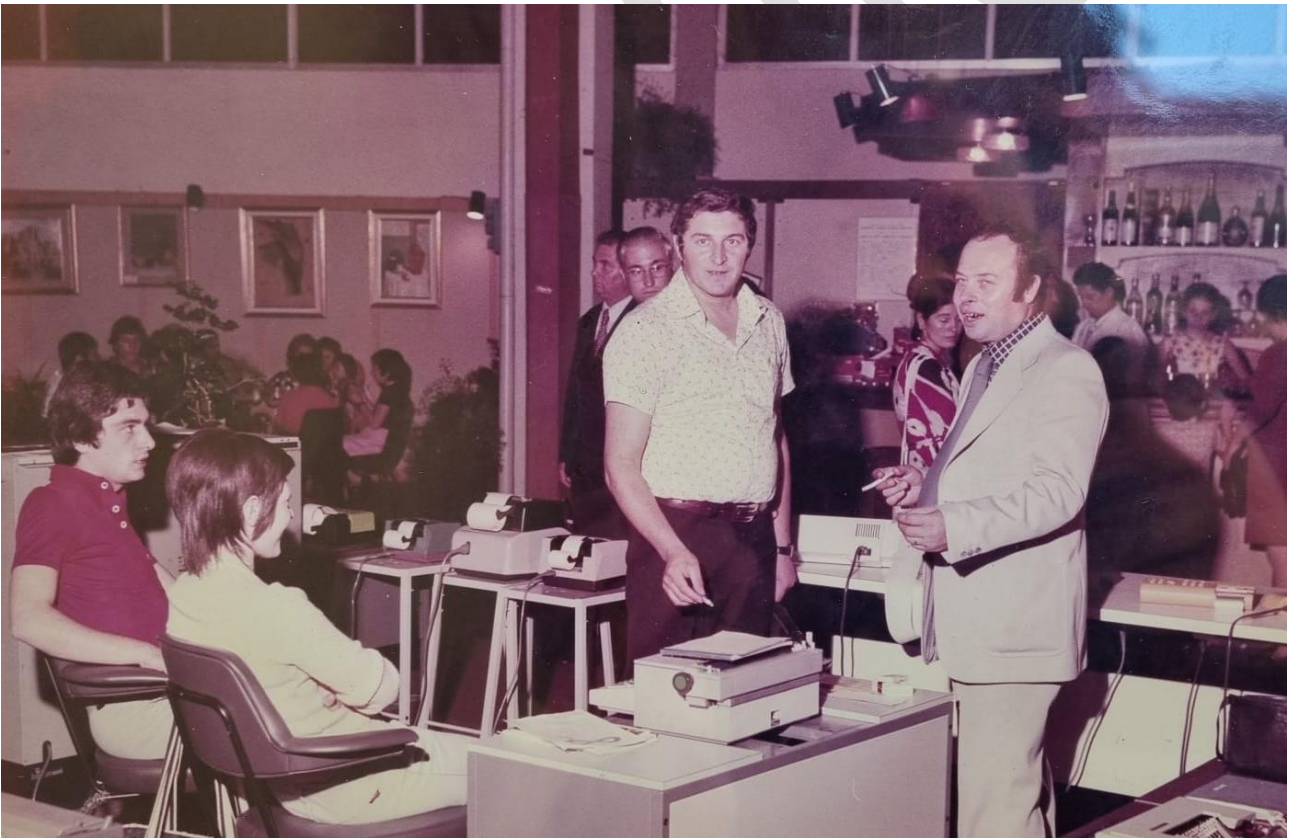
Lettera 32 Olivetti, serie prototipo S11 mai commercializzata, collezione privata Olimaint



Olivetti Macchina per Scrivere M20 – 1927 – Unico esemplare originale realizzato per i concessionari delle città indicate, serie speciale Camillo Olivetti – Collezione privata Olimaint



Tastiera Sensore, prototipo Olivetti 1925, sostituiva i tasti delle macchine da scrivere con una penna meccanica, antesignano delle moderne esperienze touch screen, brevetto realizzato in partnership con AEG – Collezione privata Olimaint



Scarmagno, Ivrea (TO), 1970, il gruppo di tecnici che hanno costituito l'anima generatrice di alcune delle tecnologie più in uso nei decenni avvenire tra i quali il fondatore di Olimaint (la testina a getto d'inchiostro per le stampanti, il montaggio di schede elettroniche primordiali su controlli numerici, la trasmissione dati su

fondazione olitec



cavo elettrico, ed altri....) a Scarmagno, come oggi a Brescia le nuove tecnologie vengono messe a disposizione dei colleghi negli ambienti comuni affinché ci sia una condivisione totale delle innovazioni.



IBM Quantum

Olitec © Laboratorio di Ricerca e Sviluppo presso
Fondazione Olitec Caritate Christi - olimaint© is a trade mark of Olimaint Company
Brescia Via Saleri 55/58 - Italy (EU)
Valmontone via Colle S.Angelo 2/O - Italy (EU)

www.olimaint.tech - desk@oliverso.it

+39 030 364332 int 5

+39 345 563 0496

Ora come allora non è cambiato nulla, solo sono cambiate le tecnologie, ed ecco qui i colleghi di oggi a testare le innovazioni di Olimaint durante i momenti di convivialità.



1981, la prima targa fuori dalla sede di Olimaint, oggi conservata presso i locali della collezione privata Olimaint con la porzione di porta originale.

PROGRAMMA DI RICERCA

1. **Intelligenza artificiale Sm2p**
2. Introduzione generale al sistema
 1. A cosa serve
 2. Come funziona
 1. Piattaforma di appoggio
3. Campi di applicazione
 1. Marketing
 2. Recruiting
 3. Inviting
 4. Reputational



Olitec © Laboratorio di Ricerca e Sviluppo presso
Fondazione Olitec Caritate Christi - olimaint© is a trade mark of Olimaint Company
Brescia Via Saleri 55/58 - Italy (EU)
Valmontone via Colle S.Angelo 2/O - Italy (EU)

www.olimaint.tech - desk@oliverso.it

+39 030 364332 int 5

+39 345 563 0496

4. Funzioni programmabili

1. MPC Inviting per creazione della rete
 1. Raccolta informazioni e mail
 2. Esportazione dei contatti e mailing list Rocket
2. Filtri di verifica sui nuovi contatti
3. MC Messaggi concatenati
 1. Livelli di concatenazione
4. Endorse
5. Commenti
 1. Post
 2. Articoli
 3. Immagini
6. Like
 1. Post
 2. Articoli
7. Inviti per eventi
 1. online
 2. fisici
8. Gruppi
 1. Inviti a partecipare ai gruppi
 2. Messaggi ai membri di un gruppo

5. Ambiente operativo

1. Formulario di attivazione del servizio
2. Form per l'invio di campagne nuove da parte dei clienti
3. Programmazione delle campagne Sales
 1. Target
 2. MPC + MC
4. Inserimento Sales Junior
- 5.

6. VRO

7. Introduzione generale

1. Scopo della VRO
 1. Sistema Operativo
 2. Linguaggio di programmazione
 3. Compilatori
2. Modalità di accesso
 1. Proprietario
 2. Affittuario
 3. Visitatore
3. Fruizioni della VRO
 1. Speaking in tempo reale
 2. Avatar parlanti
 3. Immagine video real time sovrimpressa
 4. Controllo amministratore di VRO
 5. Sviluppo di oggetti satellitari

8. Componenti dell'oliverso

1. Enviroment
2. Avatar
3. File ENVGL
 1. Progettazione
 2. Importazione
 3. Twin Digital
 1. Lidar
4. Oggetti inseribili
 1. NFT
 2. Video
 1. Apprendimento di tecniche video editing professionali
 3. Immagini

1. Apprendimenti di tecniche di elaborazione grafica
 4. File 3D
 5. Note
 6. Gif/Stuff model
 7. Hyperlink
 - 8.
- 9. HBA Human Biometric Avatar ® ©**
10. Introduzione generale
 1. Come è strutturato
 1. Campi di applicazione
 - 2.
 - 3. Marketing applicato al B2B internazionale**
 - 4.
 11. Marketing Applicato B2B
 1. Marketing e comunicazione
 1. Tecniche di comunicazione
 2. Utilizzo di canali di comunicazione
 1. Percorsi comunicativi dettagliati
 1. Utilizzo di strumenti web
 2. utilizzo di strumenti tradizionali
 1. creazione di canali di vendita diretta
 2. formazione delle reti
 2. Business-to-business
 1. storia delle fiere campionarie
 2. sviluppo del B2B internazionale
 1. la reciprocità tra Paesi nel B2B
 3. organizzazione di una fiera B2B
 1. staff necessario strumenti tecnici
 2. raccolta dei target da invitare

1. il contratto è la proposta
2. la l'accompagnamento
3. Way Out post fiera
3. raccolta dei target locali
 1. archivio settoriale dei target locali
4. schedulazione delle agende
5. organizzazione logistica dell'evento
 1. scaletta dell'evento
 2. tavoli sedute palchi
 3. interventi consigliati
 4. assistenza al tavolo
 5. Hostel
 6. allestimento dell'ambiente
 7. segni distintivi
6. stesura del business plan dell'evento
 1. calcolo dei costi
 2. elaborazione delle tariffe
4. Organizzazione di servizi post fiera
 1. assistenza giuridica e societaria
 2. regolamento generale
 3. recruiting
 4. finanziamento in conto servizi
5. database della fiera
 1. database internazionale condiviso
 2. interscambiabilità tra target invitati e locali
 3. il riconoscimento tra gli operatori
6. banche dati cumulative
7. concessionari
 1. organizzazione dei concessionari

1. personale
 1. ruoli tecnici
 2. ruoli commerciali
2. ambienti
 1. sale meeting interne
 2. uffici operativi
3. sale evento interno esterne
4. rapporto contrattuale tra concessionaria e centro
 1. esclusività
 2. riconoscimenti economici
 3. royalties
 4. partecipazione nella società locale
3. la gestione delle tecnologie di generazione dei contatti
 1. Fondamenti di informatica
 2. i dati e le informazioni
 3. la struttura del computer
 4. Le periferiche di input
 5. le periferiche di output
 6. il Soft operativo
 1. sistema Windows
 1. impostazioni di base
 2. le finestre
 3. i file le cartelle collegamenti e icone
 4. la gestione dei file
 2. reti informatiche
 1. Cos'è una rete LAN
 2. internet
 3. la posta elettronica
 4. Sicurezza Informatica

3. suite di gestione
4. manutenzione ordinaria
 1. manutenzione periodica dell'hardware
 2. manutenzione periodica del software

12. BLOCK CHAIN

1. introduzione argomenti
 1. definizione di token | test
 2. unicità dei token | test
 3. utilità dei tokens | test
 4. cosa possono rappresentare i tokens | test
 5. il token e il diritto | test
 6. cosa è possibile tokenizzare | test
 7. nft | test
 8. come si crea un nft | test
 9. cryptocurrency | test
2. introduzione alla tecnologia dlt
 1. a cosa serve la blockchain?
 2. bitcoin, la prima blockchain
 3. bitcoin, la prima criptomoneta
 4. esploratore di bitcoin
 5. exchange coinbase
 6. pseudo privacy
 1. applicazioni pratiche
 - 2.
3. introduzione a solidity e remix
 1. primo smart contract
 2. hello world 1
 3. hello world 2
 4. registrare sulla blockchain

5. variabili e funzioni
6. integers e array
7. proprietà degli array
8. approfondimento integers
9. boolean, bytes e string
10. set and get
11. array dinamico

13. Comandi avanzati di progettazione VRO

1. Interfaccia Utente

1. Sistema di Finestre

1. Introduzione
2. Splash Screen
3. Barra Superiore
4. Spazi di lavoro
5. Barra di stato
6. Areas
7. Regioni
8. Schede & Pannelli
9. Mappa dei tasti
10. Scorciatoie comuni
11. Mappa dei tasti predefinita
12. Mappa dei tasti compatibile con l'industria
13. Controlli Interfaccia
14. Pulsanti e Controlli
15. Pulsanti
16. Campi
17. Menus
18. Contagocce
19. Decoratori

2. Controlli Estesi

1. Menu Blocco dati
2. List View
3. Selettore Colore
4. Widget Rampa Colore
5. Tavolozza dei Colori
6. Widget Curva
7. Cerca
8. Nodi

3. Tools & Operators

1. Sistema di Strumenti
2. Operators
3. Annulla & Ripristina
4. Annotazioni
5. Selezione

4. General

1. Vista 3D
2. Image Editor
3. Editor UV
4. Compositor
5. Nodi Texture
6. Geometry Node Editor
7. Editor Ombreggiatori
8. Editor Sequenze Video (sequencer)
9. Editor Filmato
10. Animazione

5. Dope Sheet

1. Timeline
2. Editor Grafi

3. Drivers Editor
4. Nonlinear Animation
5. Scripting
6. Editor Testi
 1. Python Console
 2. Info Editor
 3. Dati
7. Struttura (outliner)
 1. Proprietà
 2. File Browser
 3. Asset Browser
 4. Spreadsheet
 5. Preferenze
8. Scenes
 1. Introduzione
 2. Scene Properties
 3. Oggetti
 4. Introduzione
 5. Object Types
 6. Origine Oggetto
 7. Selezione
 8. Modifica
 9. Proprietà
 10. Strumenti
 11. Raccolte
 12. Introduzione
 13. Raccolte
 14. View Layers
 15. Introduzione

9. Introduzione General Command VRO

1. Modes
2. Mesh
 1. Introduzione
 2. Structure
 3. Primitives
 4. Strumenti
 5. Selezione
 6. Modifica
 7. Proprietà
 8. UV
 9. Analisi mesh
 10. Retopology
3. Curve
 1. Introduzione
 2. Strumenti
 3. Structure
 4. Primitives
 5. Selezione
 6. Modifica
 7. Proprietà
 8. Curve Display
4. Superfici
 1. Introduzione
 2. Barra degli strumenti
 3. Structure
 4. Primitives
 5. Selezione
 6. Modifica

7. Proprietà
5. Metaball
 1. Introduzione
 2. Barra degli strumenti
 3. Structure
 4. Primitives
 5. Modifica
 6. Proprietà
6. Testo
 1. Introduzione
 2. Selezione
 3. Modifica
 4. Proprietà
7. Volumes
 1. Introduzione
 2. Proprietà
 3. Empties
 4. Primitives
 5. Modifica
 6. Proprietà
 7. Uso
8. Modificatori
 1. Introduzione
 2. Common Modifier Options
 3. Modifica
 4. Generazione
 5. Deformazione
 6. Fisica
9. Geometry Nodes

1. Introduzione
 2. Inspection
 3. Attributes
 4. Campi
 5. Instances
 6. Tipi di Nodi
 1. Introduzione
 2. Pennello
 3. Introduzione
 4. Brush Settings
 5. Navigazione
10. Modes
1. Sculpting
 1. Introduzione
 2. Barra degli strumenti
 3. Strumenti
 4. Strumento Impostazioni
 5. Adaptive Sculpting
 6. Modifica
 2. Pittura Texture
 1. Introduzione
 2. Texture Paint Tools
 3. Strumento Impostazioni
 3. Vertex Paint
 1. Introduzione
 2. Vertex Paint Tools
 3. Strumento Impostazioni
 4. Modifica
 4. Weight Paint

1. Introduzione
2. Weight Paint Tools
3. Strumento Impostazioni
4. Using Vertex Groups
5. Modifica
5. Curves Sculpting
 1. Introduzione
 2. Strumenti
 3. Common Settings
11. Grease Pencil
 1. Introduzione
 2. Quick Start
 3. Oggetto
 4. Visibility
 5. Structure
 6. Points
 7. Modifica Linee
 8. Strokes
 9. Primitives
 10. Vuota
 11. Stroke
 12. Monkey
 13. Scene Line Art
 14. Collection Line Art
 15. Object Line Art
 16. Selezione
 17. Select Menu
 18. Seleziona collegato
 19. Select Alternated

- 20. Select Random
- 21. Select Grouped
- 22. Select Color Attribute
- 23. Select First/Last
- 24. Select More/Less
- 25. Multiframe
- 26. Uso
- 27. Proprietà
- 28. Object Data
- 29. Livelli
- 30. Maschere
- 31. Onion Skinning
- 32. Strokes
- 33. Viewport Display
- 12. Modificatori
 - 1. Introduzione
 - 2. Generazione
 - 3. Deformazione
 - 4. Colore
 - 5. Modifica
- 13. Visual Effects
 - 1. Introduzione
 - 2. Tipi
 - 3. Materials
 - 4. Introduzione
 - 5. Proprietà
- 14. Animazione
 - 1. Introduzione
 - 2. Interpolation

- 3. Animation Tools
- 15. Modes
- 16. Draw Mode231
 - 1. Introduzione
 - 2. Drawing Tools
 - 3. Strumenti
 - 4. Tools Settings
 - 5. Stroke Placement
 - 6. Drawing Planes
 - 7. Guide
- 17. Modalità Scolpitura
 - 1. Introduzione
 - 2. Sculpting Tools
 - 3. Brush Settings
- 18. Modalità Modifica
 - 1. Introduzione
 - 2. Editing Tools
 - 3. Curve Editing
 - 4. Grease Pencil Menu
 - 5. Stroke Menu
 - 6. Point Menu
- 19. Vertex Paint Mode
 - 1. Introduzione
 - 2. Vertex Paint Tools
 - 3. Brush Settings
 - 4. Modifica
- 20. Weight Paint Mode
 - 1. Introduzione
 - 2. Weight Paint Tools

3. Pennello
 4. Weights Menu
 5. Object Mode
 6. Convert to Geometry
 7. Trace Images to Grease Pencil
21. Animation & Rigging
 1. Introduzione
 2. Animazione
 3. Rigging
 22. Fotogrammi Chiave (keyframes)
 1. Introduzione
 2. Modifica
 3. Keying Sets
 23. Armature
 1. Introduzione
 2. Ossa
 3. Proprietà
 4. Structure
 5. Skinning
 6. Posing
 7. Lattice
 8. Modifica
 9. Proprietà
 10. Uso
 24. Vincoli
 1. Introduzione
 2. Interfaccia
 3. Motion Tracking
 4. Transform

5. Tracciamento
6. Relazioni
7. Actions
8. Working with Actions
9. Proprietà
25. Guide (driver)
 1. Introduzione
 2. Uso
 3. Drivers Panel
 4. Workflow & Examples
 5. Risoluzione problemi
 6. Markers
 7. Tipi
 8. Visualization
 9. Add Marker
 10. Selezione
 11. Modifica
26. Bind Camera to Markers
27. Chiavi Forma
 1. Introduzione
 2. Shape Keys Panel
 3. Flusso di Lavoro
 4. Percorsi di Movimento
 5. Opzioni
 6. Esempio
28. Fisica
 1. Introduzione
 2. Quick Effects
29. Rigid Body

1. Introduzione
2. Proprietà
3. Rigid Body World
4. Rigid Body Constraints
5. Tips
6. Cloth
7. Introduzione
8. Impostazioni
9. Esempi
30. Soft Body
 1. Introduzione
 2. Impostazioni
 3. Forces
 4. Collision
 5. Esempi
 6. Fluid
 7. Introduzione
 8. Tipo
 9. Materials
31. Particle System
 1. Introduzione
 2. Particle System Panel
 3. Emitter
 4. Hair
 5. Texture Influence
 6. Particle Edit Mode
32. Dynamic Paint
 1. Introduzione
 2. Pennello

3. Tela
4. Forces
5. Gravity
6. Force Fields
7. Collision
8. Opzioni
9. Esempi
10. Hints
11. Baking Physics Simulations
12. Opzioni
13. Baking
33. Rendering
 1. Introduzione
 2. Eevee
 3. Introduzione
 4. Render Settings
 5. Materials
 6. Mondo
 7. Light Settings
 8. Light Probes
 9. Limitations
34. Cycles
 1. Introduzione
 2. Render Settings
 3. World Settings
 4. Object Settings
 5. Material Settings
 6. Light Settings
 7. GPU Rendering

8. Experimental Features
9. Precalcolo del Render
10. Optimizing Renders

35. Workbench

1. Introduzione
2. Grease Pencil
3. Performance
4. Illuminazione
5. Colore
6. Opzioni
7. Viewport Display
8. Campionatura
9. Camere
10. Proprietà
11. Lights
12. Light Objects
13. World Environment

36. Materials

1. Introduzione
2. Components
3. Assignment
4. Anteprima
5. Impostazioni
6. Line Art
7. Legacy Textures

37. Nodi Shader

1. Introduzione
2. Ingresso
3. Output

4. Shader
5. Texture
6. Colore
7. Vector
8. Converter
9. Gruppo
10. Open Shading Language
11. Color Management
12. Flusso di Lavoro
13. Render Settings
14. Image Files
15. OpenColorIO Configuration
16. Default OpenColorIO Configuration
38. Freestyle
 1. Introduzione
 2. Render Properties
 3. View Layer Properties
 4. Material Properties
 5. Python Scripting
39. Layers & Passes
 1. Introduzione
 2. Visualizza Livello
 3. Passes
40. Render Output
 1. Introduzione
 2. Output Properties
 3. Audio Rendering
 4. Rendering Animations
 5. Animation Player

41. Composizione

1. Introduzione
2. Getting Started
3. Esempi
4. Dimensione Immagine
5. Salvataggio della tua Immagine Composta
6. Sidebar
7. View
8. Opzioni
9. Tipi di Nodi
10. Nodi Ingresso
11. Nodi Uscita
12. Color Nodes
13. Converter Nodes
14. Filter Nodes
15. Vector Nodes
16. Matte Nodes
17. Distort Nodes
18. Gruppo
19. Layout Nodes

42. Motion Tracking & Masking

1. Introduzione
2. Motion Tracking
3. Introduzione
4. Clip View
5. Graph View
6. Dope Sheet View

43. Mascheramento

1. Introduzione

2. S-Curves
3. Selezione
4. Modifica
5. Sidebar

44. Video Editing

1. Introduzione
 1. Setup Your Project
 2. Introduzione
 1. Directory Structure
 3. Edit Your Project
 1. Introduzione
 2. Montage

45. Assets, Files, & Data System

1. Introduzione
2. Struttura (outliner)
3. Opening & Saving
4. Packed Data
5. Blend-Files Previews
6. Rinomina
7. Blocchi-Dati
8. Tipi di blocchi-dati
9. Life Time
10. Sharing
11. Making Single User
12. Cancellare blocchi-dati
13. Custom Properties
14. Linked Libraries
15. Link & Append
16. Proxies

- 17. Library Overrides
- 46. Asset Libraries
 - 1. Introduzione
 - 2. Asset Catalogs
 - 3. Media Formats
 - 4. Supported Graphics Formats
 - 5. Supported Video & Audio Formats
 - 6. Importing & Exporting Files
 - 7. Alembic
 - 8. Collada
 - 9. Universal Scene Description
 - 10. Wavefront OBJ
 - 11. STL
 - 12. Scalable Vector Graphics (SVG) as Grease Pencil
 - 13. Portable Document Format (PDF) as Grease Pencil
- 47. Add-ons Category Listings
- 48. Vista 3D
- 49. Add Curve
- 50. Add Mesh
- 51. Animazione
- 52. Camera
- 53. Sviluppo
- 54. Import-Export
- 55. Interfaccia
- 56. Illuminazione
- 57. Materials
- 58. Mesh
- 59. Nodo
- 60. Oggetto

61. Pittura
 62. Render
 63. Rigging
 64. Sequencer
 65. System
 66. UV
 67. Video Tools
14. ELABORAZIONE GRAFICA DELLE IMMAGINI
1. CORSI DI APPRENDIMENTO TOOL
 1. OBS STUDIO
 2. GIMP
15. ACCREDITAMENTO VRO NEL REGISTRO T42

Informatica

Settore per sbocco lavorativo impiego nell'ambito dell'information Technology

Gli allievi del centro ricerca (ovvero i ricercatori) dopo una prima fase di formazione generale che prevede anche un approfondimento della lingua italiana per quanto concerne gli allievi di nazionalità straniera, vengono poi introdotti in un percorso della durata di 4 mesi di formazione che piano piano si tramuterà in un percorso di formazione lavoro.

Come sarà meglio esemplificato in seguito in questo documento l'obiettivo di questo programma è quello di realizzare un ciclo continuo di formazione e inserimento al lavoro ed accompagnamento verso un lavoro esterno o addirittura, nel caso dei cittadini di nazionalità straniera, la possibilità di ritornare al proprio paese con una nuova professionalità e con il supporto di un'impresa **tutor** che lo sosterrà nell'apertura e nello sviluppo di una filiale nel paese di origine dell' allievo.



Quindi all'interno di questo settore verranno istruiti sull'informatica anche chi ha zero competenze verrà messo in condizione di poter svolgere dei piccoli lavori di data entry o di gestione di postazioni di call center che gli permetteranno di poter sì da una parte offrire al mercato del lavoro con una professionalità riconosciuta da delle aziende di interesse nazionale, che sono quelle che sostengono il programma, e di acquisire quelle competenze che gli permetteranno di poter rientrare nel caso di utenti stranieri nel proprio paese di origine e di avviare un'attività economica autonoma supportata da una azienda tutor che lo ha affiancato sin dal principio del suo ingresso in questo programma. L'utente imparerà a gestire dei software applicativi.

Disponibilità di accessi gratuiti per paese di provenienza⁽¹⁾

Paese	Posti	Paese	Posti
Italia	30	Marocco	5
Tunisia	5	Libia	5
Algeria	5	Egitto	5
Etiopia	10	Somalia	10
Brasile	20	Argentina	5
Venezuela	10	Euador	5
Nicaragua	5	Cile	10
Colombia	10	Paraguay	10
Messico	10	Turchia	5

fondazione olitec



Albania	3	Kosovo	3
Macedonia	3	Serbia	3
Bosnia	3	Ucraina	10
Moldavia	10	Estonia	3
Lettonia	3	Lituania	3
Germania	1	Francia	1
Belgio	1	Spagna	1
Portogallo	1	Romania	10
Ungheria	10	Polonia	10
Iran	5	Senegal	10
Nigeria	10	Sud Africa	5
Giappone	1	Corea del Sud	1
Montenegro	1	Inghilterra	1
Svezia	1	Norvegia	1
Finlandia	1	Olanda	1
Slovenia	1	Repubblica Ceca	1
Emirati Arabi	1	Kuwait	1
Qatar	1	Bielorussia	10



Olitec © Laboratorio di Ricerca e Sviluppo presso
Fondazione Olitec Caritate Christi - olimaint® is a trade mark of Olimaint Company
Brescia Via Saleri 55/58 - Italy (EU)
Valmontone via Colle S. Angelo 2/O - Italy (EU)

www.olimaint.tech - desk@oliverso.it

+39 030 364332 int 5

+39 345 563 0496

Russia	10	India	10
Pakistan	10	USA	1
Canada	3	Austria	1
Svizzera	1	Cuba	10
Cina	5	Dubai	1
Thailandia	10	Filippine	10
Costa d'Avorio	10	Sierra Leone	10
Ghana	10	Gambia	10
Bulgaria	10	Vietnam	5
Sri Lanka	5	Congo	5
Bolivia	10	Perù	10
Colombia	5		

1. Si intende la sola copertura del costo formativo, a carico del candidato restano alloggio e attrezzature personale (pc, tel, etc...)

MK22 - La postazione digitale che avvicina il metaverso

L'applicazione di postazione digitale per la **somministrazione di servizi MK22** è una struttura che può essere realizzata in maniera indipendente attraverso una struttura prefabbricata o può essere costruita all'interno di un ambiente reale esistente che viene messo a disposizione per permettere agli utenti di fruire della tecnologia.



Olitec © Laboratorio di Ricerca e Sviluppo presso
Fondazione Olitec Caritate Christi - olimaint® is a trade mark of Olimaint Company
Brescia Via Saleri 55/58 - Italy (EU)
Valmontone via Colle S. Angelo 2/O - Italy (EU)

www.olimaint.tech - desk@oliverso.it

+39 030 364332 int 5

+39 345 563 0496



All'interno l'utente **non dovrà far altro che sedersi** nell'apposita postazione e i sensori inseriti all'interno delle colonne comunicheranno all'operatore che è collegato dal centro operativo che c'è un utente che ha necessità di essere servito

A questo punto di fronte alla persona seduta **comparirà sullo schermo principale l'avatar dell'operatore** all'interno dell'ambientazione tridimensionale che replica la struttura nella quale vogliamo far fruire il servizio può essere questa una farmacia un centro sanitario o per esempio un centro di assistenza fiscale o quant'altro di necessità dell'utente.

Un utente quindi non dovrà far altro che dialogare all'interno di questa ambientazione con l'operatore che poi si preoccuperà di fornirgli tutti quei servizi per i quali lui ha fatto richiesta e di attivarne le relative procedure.

Nel caso in cui sia necessario fornire una copia di documentazione esiste all'interno della struttura accanto alla seduta **uno scanner verticale** dove sarà sufficiente appoggiare la documentazione da inviare

all'operatore e questa verrà immediatamente trasferita in formato digitale



Nel caso in cui siano necessarie delle operazioni attraverso le quali l'utente deve **firmare o sottoscrivere dei documenti** sulla destra della stazione è disponibile un lettore di carta elettronica d'identità ed un lettore di sensori NFC per permettere all'utente semplicemente di autenticarsi e di fornire con correttezza tutte le

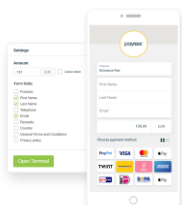


informazioni relative al proprio identificativo

Questo tipo di struttura può essere particolarmente indicata per tutte quelle realtà che non hanno la comodità di avere vicini dei servizi in particolar modo anche per quelle persone che non hanno la disponibilità di poter attivare e utilizzare dei sistemi informatici evoluti parliamo quindi di persone anziane o di fasce che non si possono permettere questo tipo di tecnologia

Oltre a questo invece per tutto quanto riguarda la gamma completa dei servizi che possono essere offerti all'interno della struttura digitale tutti gli utenti potranno utilizzarla in maniera libera e ho secondo gli accordi

di fornitura di servizi che vari operatori andranno man mano proponendo e sottoscrivendo con le amministrazioni locali o con i fornitori globali di servizi



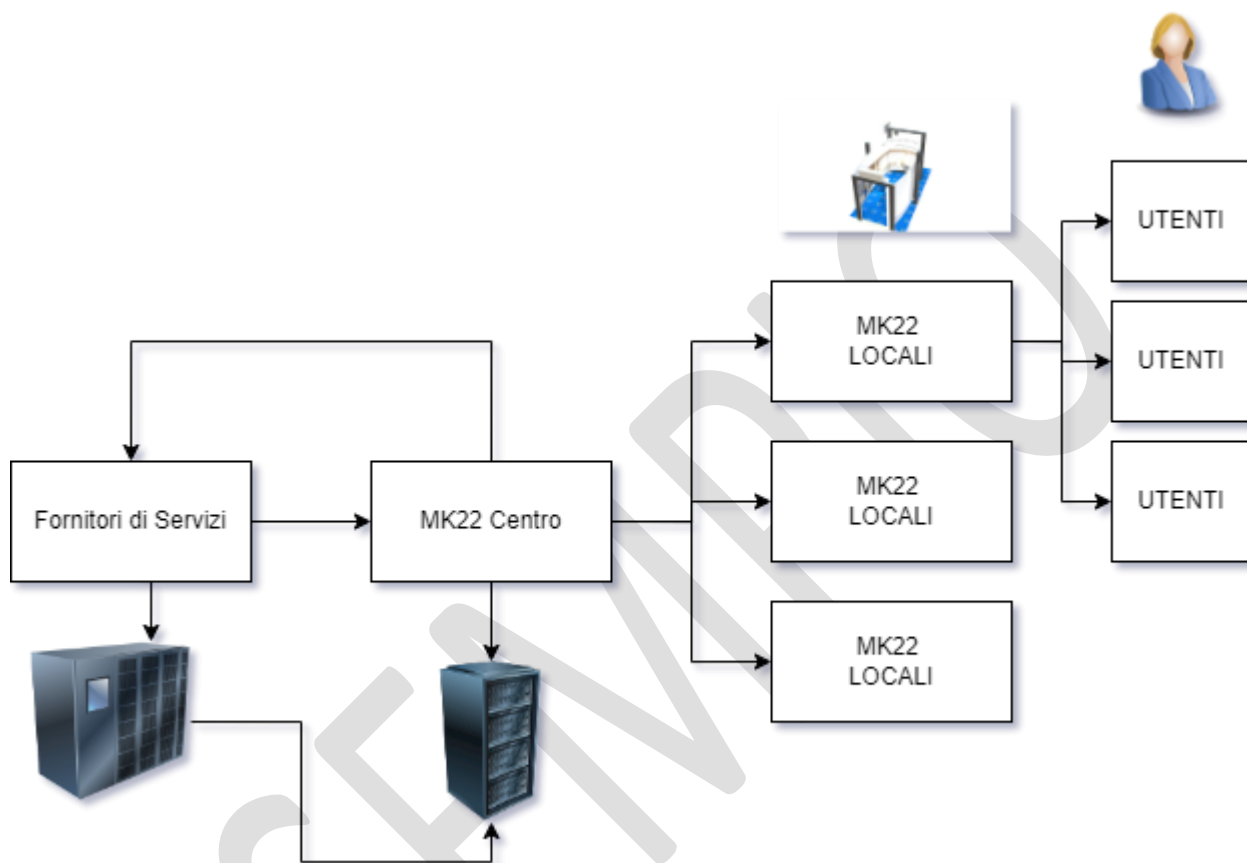
La struttura può essere anche dotata di un sistema di **pagamento** collegato con i servizi che vengono erogati di tipo contactless e virtual di modo che la persona che fruisce del servizio può effettuare anche il pagamento direttamente sull'applicazione del soggetto che ha erogato il servizio.

Servizi Erogabili di default

- Farmacia Digitale
- CAF
- Servizio Legale
- Teleconsulto Sanitario
- CUP
- Supporto per operatori telefonici
- Consulenza di vario genere
- Altri da inserire a richiesta

Il software di ingegnerizzazione che permette l'attivazione automatica e riconoscimento automatico dell'utente laboratori di ormai e porta il nome di Olimaint Permitted and Access (OPA), Questo algoritmo permette di riconoscere l'individuo quando si siede o accede all'interno dell'ambiente dedicato e lo porta direttamente in collegamento con il centro operativo per soddisfare tutte quelle che sono le sue richieste

una volta che la persona è uscita dall' ambiente vengono azzerati completamente tutti i dati acquisiti Durante la sessione di lavoro e vengono cancellati anche da i file temporanei di sistem.



Questo sistema permette di **avvicinare le persone alla tecnologia immersiva del metaverso** senza obbligatoriamente dover impegnare nessuno a dover acquistare dei costosi visori o doversi attrezzare in maniera anche di formazione culturale nel campo dell'informatica.

Le aziende che offrono servizi possono inserirsi nel MK22 fornendo il loro servizio sia gratuito sia a pagamento agli utenti.

Perchè si dovrebbe installare questa postazione quando comodamente da casa posso fruire dello stesso servizio magari tramite portale online o per telefono ?

L'MK22 è uno strumento estremamente versatile, permette l'interazione con il mondo web3 **senza l'obbligo da parte degli utenti di acquistare costosi visori**, di comprendere le dinamiche (in evoluzione continuativa del metaverso), di ottenere ciò per cui chiedono supporto avendo a disposizione un'operatore reale.

In realtà non potrò mai fruire dello stesso servizio perchè dietro all'MK22 ci sono persone reali con le quali interagire che offrono supporto alla risoluzione di problematiche complesse e supporto nella gestione di piattaforme di servizio online che solitamente risultano di difficile uso per un pubblico non abituato alla fruizione tramite tecnologia.

Oltre ciò è uno sportello sempre aperto che non necessita di presidio, è come entrare in un grande centro commerciale dei servizi con la funzionalità di essere presente in ogni posto senza doversi spostare mai e con la priorità e la gestione degli stessi.

L'MK22 non è solo un hardware, è un sistema composto di hardware, software e servizi gestiti da personale reale che assiste l'utente nell'erogazione del servizio, è un modo per portare la persona all'interno del web 3 e delle sue potenzialità senza obbligarla ad imparare qualcosa di nuovo e ad investire del denaro in attrezzature, è uno strumento che permette anche l'installazione in ambienti consoni ed adatti alla fruizione, come per esempio piccoli comuni non serviti, strutture ricettive, ambienti pubblici, nella strutturazione di centri di servizio automatizzati attivi h24 (come il servizio farmaceutico per esempio).

L'MK22 può essere anche offerto in versione **light o domestica o solo software** per gli utenti abilitati ed avvezzi all'uso della tecnologia.