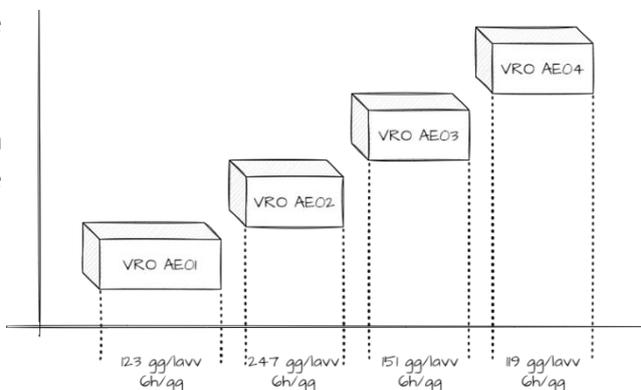


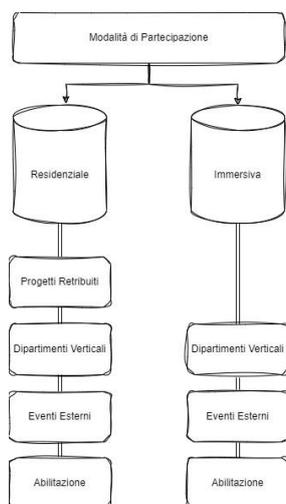
PERCORSO MAGELLANO

Il percorso di addestramento Magellano permette di formare le persone nell'utilizzo della tecnologia della realtà immersiva e di tutti i protocolli di programmazione e sviluppo integrati con questa tecnologia nonché i linguaggi di programmazione per lo sviluppo e la creazione di algoritmi non deterministici, quello che normalmente siamo abituati sentire riportare sotto il nome di intelligenze artificiali in asservimento all'immersività.



Il percorso ha una durata di due anni e si divide in quattro principali moduli addestrativi, che in totale necessitano di 3.842 ore di formazione e di 1.800 ore di sperimentazione pratica suppletiva.

Esistono due tipologie di somministrazione dell'addestramento che vengono riassunte in:



- addestramento di tipo residenziale
- addestramento immersivo

Per quanto riguarda la parte relativa all'addestramento di tipo **residenziale** va specificato che in diverse strutture appartenenti alla Fondazione è previsto che gli allievi restino all'interno della struttura nell'apprendimento delle materie e nell'esecuzione degli esercizi quindi previsto per loro anche il vitto e l'alloggio e il rispetto di un regolamento comunitario che tutti i discenti devono rispettare una volta che richiedono di aderire ad un programma di questa natura

Per quanto concerne invece l'addestramento **immersivo** è possibile effettuarlo attraverso l'utilizzo dell'ecosistema immersivo della Fondazione che mette a disposizione dei discenti un sistema che permette loro di poter seguire i percorsi di addestramento e parallelamente di poter proseguire nella loro vita quotidiana sia lavorativa che familiare senza la necessità di rimanere distanti, [approfondisci](#).

LIVELLI DI ADDESTRAMENTO

Esistono per l'appunto quattro livelli di addestramento ognuno dei quali porta al rilascio di una abilitazione riconosciuta a livello internazionale.



Nel **primo livello** l'allievo apprende le capacità per poter divenire un utilizzatore altamente professionale con la possibilità di costruire dei piccoli ecosistemi immersivi e di poter intervenire nella manutenzione di applicazioni di tipo VR0, può fra le altre cose anche essere formatore di piccoli gruppi di utilizzatori e ha la possibilità di accedere ai livelli successivi di certificazione nonché di poter presentare progetti e di poter utilizzare l'abilitazione quale certificato di abilità tecnica riconosciuta a livello internazionale.



Nel **secondo livello** l'allievo acquisisce la padronanza di strumenti tecnici molto approfonditi che lo portano alla creazione di ambienti ed ecosistemi immersivi digitali estremamente complessi ed alla realizzazione di applicazioni immersive indipendenti con la capacità di gestione di realtà immersiva, virtuale, aumentata, con la possibilità di integrazione di software di plugin e di applicazioni a corollario utili per la creazione di sistemi indipendenti; questo tipo di imitazione di fatto rende autonomo il discente nella creazione delle applicazioni e soprattutto lo rende capace di poter gestire situazioni e sistemi estremamente complessi attraverso anche la capacità di utilizzo di strumenti di analisi complessi e di tool di modellazione e di programmazione altamente professionali, una persona che si forma che si addestra ottenendo questa seconda abilitazione può tranquillamente svolgere questa attività come professione indipendente o essere inserito in ambiti aziendali come capo struttura o capo centro tecnico o sviluppatore senior di medie e grandi aziende.



Nel **terzo livello** si passa allo studio della programmazione di livello base ovvero all'apprendimento di linguaggi di programmazione in grado di poter far sviluppare applicativi e soluzioni di intelligenza artificiale evoluta e di automazione industriale oh sanitaria integrati con la realtà immersiva, ovvero anche la capacità di comandare e programmare oggetti a distanza attraverso l'utilizzo dei protocolli opm integrati con routine scritte con linguaggi di programmazione appositi ehi, una figura professionalizzata a questo livello ha innumerevoli opportunità che gli vengono offerte e può operare con sicurezza in ambiti estremamente delicati come quelli poc'anzi citati e può sviluppare applicazioni complesse per il mondo dell'impresa ma anche molto richieste nel mondo della pubblica amministrazione.



Nel **quarto livello** abbiamo un percorso di sperimentazione e addestramento che permette di avere un'abilitazione e una esperienza in applicazioni anche ad uso militare e in questo caso le opportunità lavorative sono prevalentemente connesse al mondo delle imprese pubbliche e private che operano prevalentemente in questo specifico settore.

Materie Somministrate

Il percorso di addestramento si svolge in un numero di più di 800 lezioni somministrate ad ogni singolo allievo alle quali vanno a sommarsi le attività di laboratorio pratico e di sperimentazione, la composizione e la scelta degli argomenti virgola e dei relativi tool è stata fatta in funzione del principio prevalente di base della modalità divulgativa open source alle quali i padri fondatori si sono ispirati nella creazione della tecnologia sistemica immersiva, quindi quello che gli allievi impareranno sarà anche la capacità di utilizzare in maniera completa applicazioni evolute ed al contempo la capacità di costruire e creare dei plugin e dei protocolli che potranno essere poi distribuiti a livello globale a tutta la comunità di sviluppatori mondiale, comunità che offre agli allievi già innumerevoli librerie create secondo il medesimo principio, pertanto lo studio e il lavoro dei colleghi che precedono va sempre a beneficio dei colleghi che arrivano successivamente e che ovviamente hanno l'obbligo morale di contribuire allo sviluppo delle tecnologie attraverso la loro capacità e le loro intuizioni.

Materia	Ore Teoria	Ore Pratica	Ore EXPER	Progetti Attivi	VRO AE	Lezioni	VR0 AEO1	VR0 AEO2	VR0 AEO3	VR0 AEO4
Storia Fondazione e Generale	10				1		10	0	0	0
Alfabetizzazione Informatica	20				1	10	20	0	0	0
Sweet Home	18	30			1	9	48	0	0	0
Spatial	40	120	400		1	5	560	0	0	0
Evolimi	100				1		100	0	0	0
Blender	40	120	250		2	164	0	410	0	0
Unity	40	120	250		2	34	0	410	0	0
OBS	5	25	25		2	58	0	55	0	0
GIMP	5	25	25		2	23	0	55	0	0
Public Speaking	10	20	15		2	20	0	45	0	0
Etical Hacking	35				2	71	0	35	0	0
Twin Motion	13	30	30		2	27	0	73	0	0
Filmora	20	20	30		2	40	0	70	0	0
Filosofia del digitale	20				2		0	20	0	0
Unreal Engine	40	120	150		2	39	0	310	0	0
Html	30	90	20		3	22	0	0	140	0
Java	30	90	50		3	43	0	0	170	0
Wordpress	25	20	20		3	49	0	0	65	0
C#	22	50	20		3	43	0	0	92	0
Python	30	90	100		3	130	0	0	220	0
Rust	30	90	100		3	30	0	0	220	0
Progettazione generale				714	4		0	0	0	714
Totale	583	1060	1485	714		817				

Ore	738	1483	907	714	6h/gg
Giorni	123	247	151	119	25gg/mth
Mesi	4,9	9,9	6,0	4,8	26

Modalità di iscrizione

Per chiedere di partecipare e di essere inseriti nei percorsi di addestramento Magellano è necessario compilare un formulario che si trova all'interno del sito Internet della Fondazione (<https://olimaint.tech/centro-studio-magellano/>) è sufficiente selezionare la dicitura voglio candidarmi posta al fondo della pagina.



Voglio candidarmi,
registrazione per
informazioni

La modalità di partecipazione è suddivisa in due categorie : residenziale e immersiva.

Addestramento residenziale

questa modalità di partecipazione presuppone che l'allievo si trasferisca a vivere all'interno del centro nel quale viene assegnato che non necessariamente sarà il centro più vicino alla sua zona di origine, viene garantito il vitto e l'alloggio e ovviamente la somministrazione dell'addestramento, i partecipanti devono rispettare il regolamento che c'è in ogni struttura. L'allievo non è tenuto al pagamento di alcuna quota per il proprio mantenimento limitatamente ai costi di alloggio e di vitto, questo fino al momento in cui non viene inserito in progetti lavorativi retribuiti che anche non necessariamente si debbano riferire all'attività oggetto dell'addestramento, questo perché l'attività sociale della Fondazione presuppone anche la formazione umana del soggetto e una preparazione al mondo del lavoro generale attivandosi al fine di poter procurare dei lavori che gli allievi possono svolgere durante le ore nelle quali non viene somministrato l'addestramento. La permanenza all'interno della struttura può proseguire anche al termine dell'addestramento qualora l'allievo venga inserito in un dipartimento verticale.

Addestramento immersivo

l'addestramento immersivo ha la peculiarità che si svolge senza l'obbligatorietà della residenzialità quindi l'allievo continuerà a vivere nel proprio luogo di residenza e frequenterà l'elezioni oggetto dell'addestramento attraverso dispositivi di realtà immersiva e comunque sempre secondo le modalità definite dalle procedure interne, ovvero la presenza fisica all'interno di un'aula di formazione per un numero obbligatorio di ore quotidiane.

Approfondisci <https://olimaint.tech/addestramento-immersivo/>

Spese a carico dell'allievo

Gli allievi devono versare per la loro partecipazione al corso una quota di iscrizione che varia in funzione del paese di provenienza e le quote relative ad ogni singolo esame che deve essere sostenuto, queste quote sono indifferenti dal fatto che l'allievo sia in un percorso residenziale o immersivo e sono comuni a tutti quanti, le quote di iscrizione e il pagamento degli esami sono tutte da versarsi una tantum in momenti temporalmente distanti e differenti tra di loro, la quota di iscrizione viene versata al momento dell'accettazione mentre invece il pagamento della quota relativa all'esame da sostenere al termine del percorso di ogni singolo modulo deve essere versata all'inizio del modulo e comunque non oltre 7 giorni dall'avvio delle lezioni, per quanto concerne il primo modulo è buona norma che venga versata l'iscrizione più la quota dell'esame in un'unica soluzione.

Tabella 1 Quote di iscrizione ed esami a carico discenti

Cittadinanza	Iscrizione	Esame			
		VROAE01	VROAE02	VROAE03	VROAE04
Italiana	500,00 €	150,00 €	250,00 €	250,00 €	250,00 €
C	500,00 €	150,00 €	250,00 €	250,00 €	250,00 €
P1	500,00 €	150,00 €	250,00 €	250,00 €	250,00 €
P2	1.500,00 €	150,00 €	250,00 €	250,00 €	250,00 €
P3	2.500,00 €	150,00 €	250,00 €	250,00 €	250,00 €

Per quanto riguarda i **cittadini italiani** esiste la possibilità di avere delle agevolazioni in rapporto al loro reddito complessivo ISEE che deve essere inoltrato in allegato alla domanda di iscrizione.

Tabella 2 Agevolazioni ISEE per cittadini italiani

Reddito ISEE	Retta Annuale (€)
0 - 12.000	0
12.001 - 28.000	300
28.001 - oltre	500

Per quanto concerne invece i **paesi delle fasce P1,P2,P3,C**, il costo dell'iscrizione è valutato in funzione del paese di provenienza o di cittadinanza, quindi cittadini di paesi appartenenti alle categorie sopraindicate ma aventi permesso di soggiorno in Italia non rientrano nella classificazione dei cittadini italiani o comunitari e quindi sono tenuti indistintamente al pagamento delle quote sopra riportate nella tabella 1.

Tabella 3 Elenco Classificazione Cittadinanza

Paese	Fascia	Paese	Fascia	Paese	Fascia	Paese	Fascia
Austria	C	Bielorussia	P1	Albania	P2	Brasile	P3
Belgio	C	Bolivia	P1	Algeria	P2	Canada	P3
Bulgaria	C	Congo	P1	Argentina	P2	Cina	P3
Francia	C	Costa d'Avorio	P1	Bosnia	P2	Corea del Sud	P3
Germania	C	Cuba	P1	Cile	P2	Dubai	P3
Italia	C	Estonia	P1	Colombia	P2	Ecuador	P3
Lettonia	C	Etiopia	P1	India	P2	Egitto	P3
Olanda	C	Filippine	P1	Messico	P2	Emirati Arabi	P3
Polonia	C	Gambia	P1	Moldavia	P2	Finlandia	P3
Portogallo	C	Ghana	P1	Montenegro	P2	Giappone	P3
Repubblica Ceca	C	Lituania	P1	Nicaragua	P2	Inghilterra	P3
Romania	C	Macedonia	P1	Perù	P2	Iran	P3
Slovenia	C	Paraguay	P1	Sri Lanka	P2	Kuwait	P3
Spagna	C	Senegal	P1	Tunisia	P2	Libia	P3
Ungheria	C	Serbia	P1	Turchia	P2	Marocco	P3
		Sierra Leone	P1	Venezuela	P2	Nigeria	P3
		Somalia	P1			Norvegia	P3
		Ucraina	P1			Pakistan	P3
		Vietnam	P1			Qatar	P3
						Russia	P3
						Sud Africa	P3
						Svezia	P3
						Svizzera	P3
						Kosovo	P3
						Thailandia	P3
						USA	P3

Borse di studio per donne

Periodicamente vengono messe a disposizione delle borse di studio per la copertura delle spese di partecipazione ai percorsi di addestramento, non si garantisce l'ottenimento dell'agevolazione in quanto sono sino ad esaurimento.

Le borse sono destinate unicamente alle donne maggiorenni secondo i posti disponibili descritti nella tabella numero 4, si fa presente che per le persone che vogliono usufruire di questa agevolazione e che scelgono di partecipare attraverso la modalità immersiva, l'eventuale costo di vitto e alloggio è a carico loro, mentre invece per le persone che partecipano e aderiscono alla modalità residenziale (sempre limitatamente alla disponibilità di alloggi) L'eventuale contributo che dovranno riconoscere avverrà solo nel momento in cui saranno inserite in programmi di lavoro retribuiti.

Tabella 4 Borse di studio per donne

Paese	Posti	Fascia	Paese	Posti	Fascia	Paese	Posti	Fascia
Albania	13	P2	Finlandia	1	P3	Paraguay	10	P1
Algeria	5	P2	Francia	1	C	Perù	10	P2
Argentina	5	P2	Gambia	5	P1	Polonia	10	C
Austria	1	C	Germania	1	C	Portogallo	1	C
Belgio	1	C	Ghana	5	P1	Qatar	1	P3
Bielorussia	10	P1	Giappone	1	P3	Repubblica Ceca	1	C
Bolivia	1	P1	India	10	P2	Romania	10	C
Bosnia	3	P2	Inghilterra	1	P3	Russia	10	P3
Brasile	20	P3	Iran	5	P3	Senegal	5	P1
Bulgaria	10	C	Italia	30	C	Serbia	5	P1
Canada	3	P3	Kosovo	13	P3	Sierra Leone	5	P1
Cile	10	P2	Kuwait	1	P3	Slovenia	1	C
Cina	5	P3	Lettonia	3	C	Somalia	10	P1
Colombia	10	P2	Libia	5	P3	Spagna	1	C
Congo	5	P1	Lituania	3	P1	Sri Lanka	5	P2
Corea del Sud	1	P3	Macedonia	3	P1	Sud Africa	5	P3
Costa d'Avorio	5	P1	Marocco	25	P3	Svezia	1	P3
Cuba	10	P1	Messico	10	P2	Svizzera	1	P3
Dubai	1	P3	Moldavia	10	P2	Thailandia	10	P3
Ecuador	5	P3	Montenegro	1	P2	Tunisia	5	P2
Egitto	5	P3	Nicaragua	5	P2	Turchia	5	P2
Emirati Arabi	1	P3	Nigeria	10	P3	Ucraina	10	P1
Estonia	3	P1	Norvegia	1	P3	Ungheria	10	C
Etiopia	10	P1	Olanda	1	C	USA	1	P3
Filippine	10	P1	Pakistan	10	P3	Venezuela	10	P2