



MTM Project srl - Società Unipersonale

70043 Monopoli (Ba) | Via Ludovico Ariosto, 25

Tel/Fax: +39 080 8978493

Info: info@mtmproject.com | Web: www.mtmproject.com

PI-CF: 07066530721 | Cod. Rea: 529546



Scuola VR

Argomento 1: Store Scuola VR (09/02/2024)

1. Panoramica dello store
2. Illustrazione acquisto contenuti
3. Differenza tra crediti ad hoc e flat
4. Creazione utenze docente
5. Download modelli 3D
6. Caricamento di un contenuto

Argomento 2: Regia VR (09/02/2024)

1. Panoramica della regia
2. Gestione contenuti
3. Gestione e sincronizzazione dispositivi
4. Avvio e interruzione contenuti
5. Mirroring
6. Utilizzo del contenuto "Professore Virtuale"

Blender

Argomento 1: Introduzione a Blender e Navigazione dell'Interfaccia (BASE - 16/02/2024)

1. Presentazione di Blender e panoramica delle sue capacità.
2. Tour dell'interfaccia utente di Blender.
3. Movimento, zoom e rotazione nella vista 3D.

Argomento 2: Modellazione di Base in Blender (BASE - 23/02/2024)

1. Introduzione ai principi di modellazione in Blender.
2. Utilizzo di primitive per creare oggetti di base.
3. Modificatori di oggetti e trasformazioni.

Argomento 3: Materiali (MEDIO - 01/03/2024)



MTM Project srl - Società Unipersonale

70043 Monopoli (Ba) | Via Ludovico Ariosto, 25

Tel/Fax: +39 080 8978493

Info: info@mtmproject.com | Web: www.mtmproject.com

PI-CF: 07066530721 | Cod. Rea: 529546



1. Creazione e applicazione di materiali.
2. Introduzione alle texture in Blender.

Argomento 4: Esportazione (BASE - 01/03/2024)

1. Esportazione del progetto in formati comuni per l'uso in altri software o piattaforme.

Unity

Argomento 1: Introduzione a Unity, Navigare nella scena e oggetti di base (BASE - 08/03/2024)

1. Presentazione di Unity e del suo ambiente di sviluppo.
2. Panoramica dell'interfaccia utente di Unity.
3. Creazione di un nuovo progetto e gestione dei file.
4. Lavorare con oggetti 3D: cubi, sfere, e piani.
5. Trasformazioni e movimento degli oggetti nella scena.
6. Utilizzo della gerarchia per organizzare gli oggetti.
7. Import oggetti esterni

Argomento 2: Materiali, luci e fisica (BASE - 15/03/2024)

1. Applicazione di materiali agli oggetti.
2. Panoramica sul sistema di illuminazione di Unity.
3. Creazione di effetti luminosi di base.
4. Concetti di fisica in un ambiente di gioco.
5. Applicazione di componenti di rigidbody per il movimento.
6. Utilizzo di collider per le collisioni.

Argomento 3: Interfaccia utente e animazioni (BASE - 05/04/2024)

1. Introduzione all'interfaccia utente di Unity.
2. Creazione di elementi di interfaccia utente, come pulsanti e testo.
3. Gestione degli eventi utente.
4. Introduzione al sistema di animazione di Unity.
5. Creazione di animazioni di base per gli oggetti.
6. Controllo delle animazioni tramite script.



MTM Project srl - Società Unipersonale

70043 Monopoli (Ba) | Via Ludovico Ariosto, 25

Tel/Fax: +39 080 8978493

Info: info@mtmproject.com | Web: www.mtmproject.com

PI-CF: 07066530721 | Cod. Rea: 529546



Argomento 4: Scripting con Unity (Parte 1) (BASE - 12/04/2024)

1. Introduzione ai concetti di scripting.
2. Creazione di script in C#.
3. Gestione delle variabili e degli input utente.

Argomento 5: Scripting con Unity (Parte 2) (MEDIO - 19/04/2024)

1. Logica di controllo di base con condizioni e cicli.
2. Interazione tra script e oggetti in Unity.
3. Creazione di comportamenti semplici con script.

Argomento 6: Realtà Virtuale e Oculus (Parte 1) (AVANZATO - 26/04/2024)

1. Panoramica dei concetti di base della realtà virtuale.
2. Configurazione del progetto per supportare la VR.
3. Introduzione al pacchetto Oculus Integration.
4. Dimostrazione progetto "base" che MTM fornirà
5. Spiegazione del progetto "base"

Argomento 7: Realtà Virtuale e Oculus (Parte 2) (AVANZATO - 03/05/2024 e 10/05/2024)

1. Input utente in VR: mani e controller Oculus.
2. Creazione di interazioni VR tramite script.
3. Test su dispositivi Oculus e ottimizzazione per la VR.
4. Gestione/Sviluppo con il progetto "base"
5. Logica obiettivi (simulazione assistita e simulazione non assistita)

Argomento 8: Progetto finale e distribuzione (BASE - 10/05/2024)

1. Distribuzione per lo store di SVR.