

Metaverse Emotional Training



MODULO BASE

Modulo Base: Metaverse Evolution

Il primo modulo esplora l'**origine e l'evoluzione dei mondi immersivi**, partendo dal Web 1.0 fino al Web 3.0 e allo spatial computing e, in sequenza l'**impatto sul business** con le possibili **nuove opportunità di business e modelli**.

Si analizzano i **diversi scenari, le ricerche e il valore del metaverso**, insieme alle tecnologie abilitanti come la realtà virtuale (VR), la realtà aumentata (AR), la realtà mista (MR) e la blockchain.

Questo modulo offre una **panoramica completa sui settori di applicazione del metaverso**, includendo casi di studio e best practices sia nazionali che internazionali. Viene esaminato l'impatto del metaverso in vari settori, come il retail, l'entertainment, la formazione e le riunioni di lavoro.

Un focus particolare è dedicato alle principali piattaforme disponibili, analizzandone caratteristiche e potenzialità.

Uno degli obiettivi principali del corso è **comprendere appieno il concetto di 'presence'** nella realtà virtuale, utilizzando i visori Quest per un'esperienza immersiva.

Viene spiegato come l'immersività rappresenti un nuovo paradigma in cui il **linguaggio, le emozioni e l'immaginazione giocano un ruolo determinante**.

Il corso guida i partecipanti attraverso il processo di creazione di un avatar personalizzato con Avatar Maker e l'utilizzo di avatar e gruppi di lavoro nelle riunioni su Microsoft Teams.

Inoltre, viene trattato lo storytelling immersivo, evidenziando come dare senso alla nostra presenza nel metaverso attraverso l'uso di avatar.

Questo modulo introduttivo fornisce una solida base per comprendere le dinamiche del metaverso e le sue applicazioni pratiche nel mondo aziendale

MODULO BASE

Modulo Base: impatto sul Business

Sempre il **Modulo Base** prende anche in esame come il metaverso e la realtà estesa (XR) possono trasformare interi settori e creare **nuove opportunità di business e modelli di revenue**.

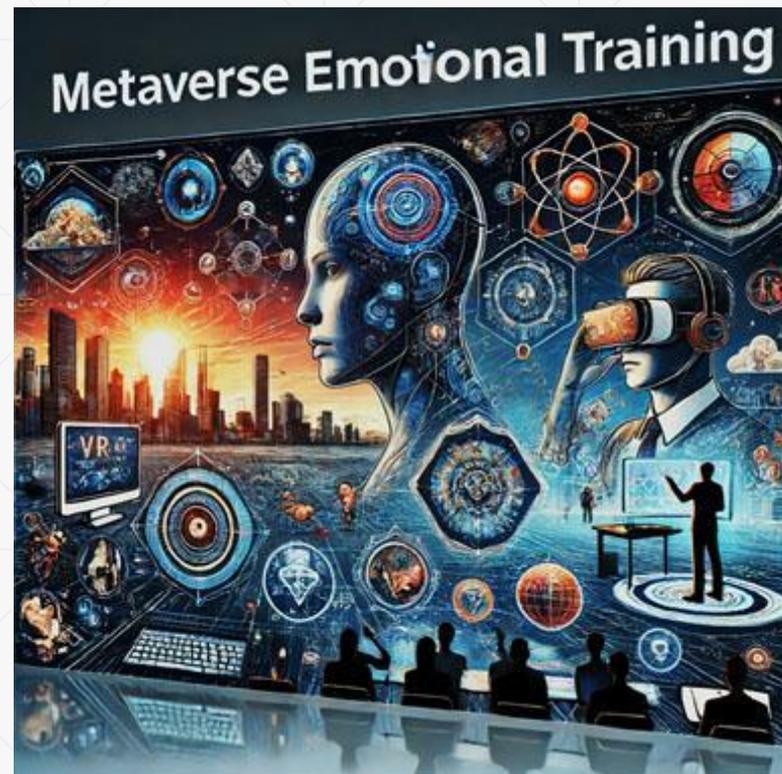
Il modulo include una **simulazione strategica** per integrare il metaverso e la XR nelle strategie aziendali. Gli argomenti trattati includono la **valutazione delle esigenze tecniche**, la **scelta delle piattaforme** adeguate, lo **sviluppo di contenuti** e la **gestione delle relazioni** con gli utenti.

Attraverso case study e best practices, i partecipanti imparano come implementare queste tecnologie in modo efficace.

Questo tema è essenziale per comprendere il potenziale del metaverso nel **migliorare le**

- **operazioni aziendali**, dall'**ottimizzazione dei processi** interni alla creazione di **nuove esperienze per i clienti**.

L'obiettivo è fornire strumenti pratici per sfruttare appieno le opportunità offerte dal metaverso e dalla XR nel contesto aziendale.



MODULI AGGIUNTIVI (4 ore cad.)

Il Modulo Base deve essere accompagnato da almeno un modulo aggiuntivo tra quelli presenti in questa pagina

❑ **Storytelling immersivo** (come narrare coinvolgendo i nostri pubblici).
Nuovi paradigmi: si passa dalla fruizione passiva su uno schermo piatto al vivere in diretta immersi con il proprio avatar in ambienti 3D.
Identità e fisiognomica di una presenza metaversica coniugate con l'identità del proprio brand (con Neuro Marketing e Intelligenza Emozionale)

❑ **Project Work: laboratorio marketing.**
Attraverso un project work su un caso pratico (studio di un progetto e redazione di un brief, indagine dei bisogni, definizione degli obiettivi ed utilizzo, pubblici a cui è rivolto, NPC coinvolti e personaggi, promozioni e collegamenti sito/mondo immersivo, e-commerce/mondo immersivo, ecc.)

❑ **Retail e piattaforme specifiche.** Dai virtual shop come Emperia VR alle esperienze su piattaforme come Spatial, Decentraland e Roblox.
Approfondimento sul tema: acquisto o noleggio di una land. Quali piattaforme scegliere e perché: approfondimento sulle piattaforme decentralizzate e blockchain

❑ **Il mercato dell'immateriale.** Simulazioni avanzate di Immaterial Project Management per la prototipazione rapida e verifica attiva di prodotti ed eventi.

❑ **Eventi, emozioni e metaversi.**
Creazione e gestione di eventi onlife, dalla chat room aziendale all'evento pubblico. Tra mondi reali, web e virtuali.

IL CORSO: MODALITA' DI LAVORO E DESTINATARI

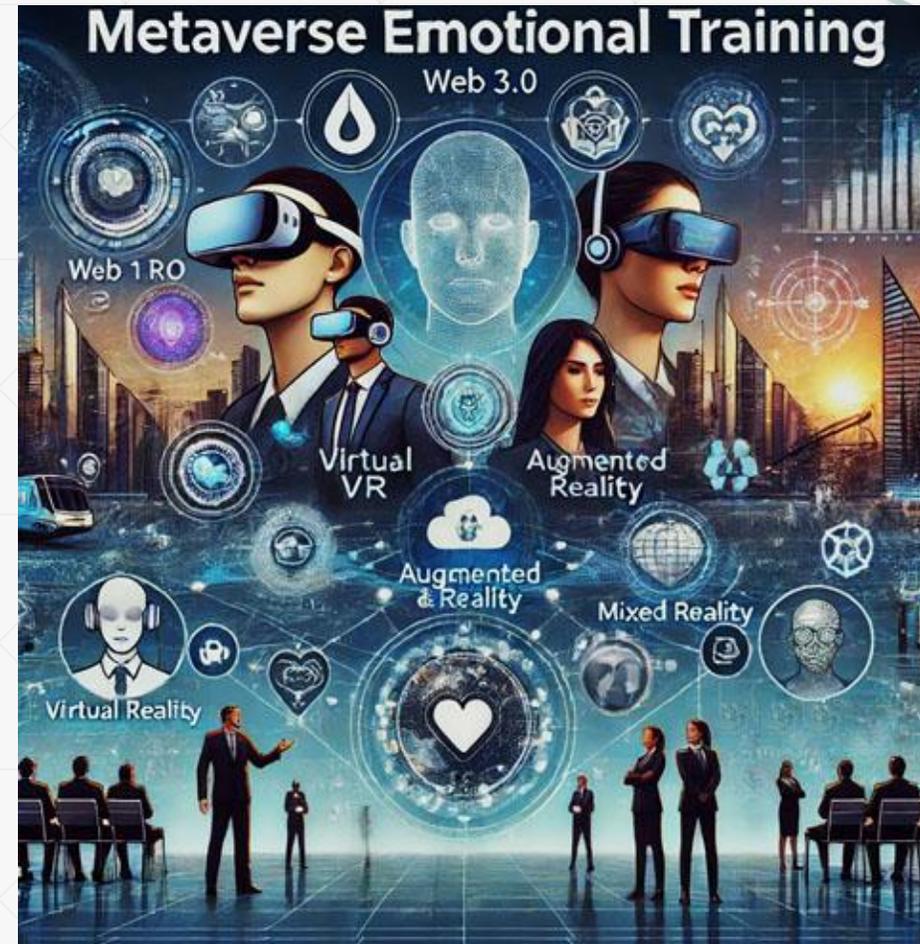
Corso

Il corso è **In House**, si svolge **in presenza** ed è organizzato (nel pacchetto basic) su **due moduli di 4 ore** ciascuno (cioè il **Modulo Base** declinato in due momenti e uno o più **Moduli Aggiuntivi** - i Moduli Aggiuntivi attivabili sono segnalati nella pagina precedente) comprendenti le esercitazioni e le esperienze con i visori.

Target

Il corso è rivolto a professionisti, titolari di aziende e responsabili marketing che intendano conoscere il metaverso, le sue applicazioni, le opportunità di business e di brand awareness attraverso una sessione formativa laboratoriale.

A seconda delle sessioni tematiche seguite permette di avere una panoramica delle piattaforme e saperle scegliere a seconda delle esigenze aziendali, di fornire un brief efficace all'agenzia e ai creator, di comprendere le tecnologie abilitanti e definire le esperienze più adatte al proprio brand e settore merceologico.



IL CORSO. PREMIUM MASTERCLASS

Il corso è completato da una Masterclass con experience onlife:

Phyigital Experience

Una esperienza in presenza in un centro di eccellenza dell'innovazione immersiva milanese, con visita in ambienti immersivi con e senza visori.

Remote Talk

Incontro da remoto con:

Massimo Giordani, presidente AISM
(Associazione Italiana Sviluppo Marketing),
Colpo Wexler, tra i più quotati Metaverse
Designer al mondo.





CORSO E MASTERCLASS: L'INVESTIMENTO

CORSO

L'investimento prevede il Modulo Base più un Modulo Aggiuntivo

1.400 € + IVA.

Gli altri moduli aggiuntivi avranno un costo di 400 € + IVA cad. Nel caso si acquistino più moduli aggiuntivi verrà applicato uno sconto del 15%.

MASTERCLASS

400 € + IVA.

Sono comprese le spese per la visita immersiva.

I costi indicati comprendono gli onorari professionali per le attività descritte e le fasi laboratoriali compreso l'uso dei visori.

Esclusioni: costi eventuali di trasferta e ogni altra voce non indicata nel preventivo. Fatturazione: viene richiesto un anticipo del 50%.





CHI SIAMO

Fabrizio Bellavista

Partner Emotional Marketing Lab e Digital Transformation Consultant, fa interagire il mondo digitale con l'emotional and neuro marketing – con la massima attenzione all'Etica digitale. E' co-autore dei libri: "Idee", 2001; "La Logica del Fluire. Che mercato saremo", 2016; "Io, tu NOI, gli altri", 2018; "UltraSoma. Corpi, ultracorpi e robot nelle organizzazioni del III millennio", 2020. Con AINEM coordina uno studio sull'Embodiment nel Metaverso.

Stefano Lazzari

Co-founder di Digitalguys.it, consulente di innovazione e cultura dei media digitali. Nel 2008 ha iniziato una continua ricerca ed esperienza nella realtà virtuale in tutti i suoi aspetti: le tecnologie, gli ambienti grafici, le attività e le community dei mondi sociali virtuali. Autore di numerosi articoli, è con Stefania Operto e Fabrizio Bellavista autore del libro "Ultrasoma: Corpi, ultracorpi, robot e organizzazioni del III millennio" edito nel 2020. Con AINEM coordina uno studio sull'Embodiment nel Metaverso.

Simonetta Pozzi

E' una consulente e formatrice in corporate storytelling e marketing per XR e metaverso. E' presidente della delegazione Piemonte e Valle d'Aosta dell'Associazione Italiana Formatori. Dopo una lunga esperienza in azienda come product manager e formatrice in Academy è diventata libera professionista da otto anni, specializzandosi nelle tecnologie digitali ed immersive e project management per progetti complessi. Nel 2022 ha lanciato un progetto di empowerment femminile con la pubblicazione del libro "Women in the Metaverse. Storie di donne che ispirano le donne".



Digital Guys
<https://www.digitalguys.it>