



## SVILUPPATORE DI ESPERIENZE IMMERSIVE PER IL RICICLO

### WHAT'S MY JOB?

#### Descrizione

**Il Sviluppatore di Esperienze Immersive per il Riciclo utilizza la realtà aumentata (AR) e la realtà virtuale (VR) per educare il pubblico sul riciclaggio e la sostenibilità. Creando installazioni interattive ed educative, questo ruolo garantisce che i materiali siano accessibili a diverse capacità cognitive e li integra nei programmi scolastici e nelle comunità. Queste esperienze semplificano concetti complessi, incoraggiando il pubblico ad adottare comportamenti sostenibili e promuovendo una cultura della responsabilità ambientale. Le esperienze immersive sviluppate hanno dimostrato di aumentare significativamente i tassi di riciclaggio tra i partecipanti. Grazie alle simulazioni AR e VR, le persone comprendono meglio le corrette pratiche di riciclaggio e sono più motivate a separare correttamente i rifiuti.**

#### I MIEI STUDI

- **Laurea in Design e Arti Visive**
- **Laurea in Studi Ambientali o Sostenibilità**
- **Laurea in Educazione e Pedagogia**
- **Laurea in Tecnologia e Innovazione**
- **Certificato in Scienze Sociali e Studi Culturali**
- **Certificato in Project Management e Collaborazione**



# I TUOI TALENTI SPECIALI

## Soft Skills



- **Creatività:** Capacità di pensare in modo innovativo per progettare esperienze immersive che catturino l'attenzione e ispirino cambiamenti comportamentali verso la sostenibilità.
  - **Empatia:** Sensibilità verso le esigenze e le prospettive del pubblico target, comprese diverse demografie e gruppi culturali, per creare esperienze inclusive ed educative.
  - **Adattabilità:** Flessibilità nel gestire i cambiamenti e adattarsi a nuove tecnologie, metodologie di design e necessità del pubblico
  - **Problem-Solving:** Capacità di risolvere problemi in modo efficace e rapido, affrontando le sfide che possono sorgere durante la progettazione e l'implementazione delle esperienze immersive.
  - **Lavoro di squadra:** Abilità nel collaborare efficacemente con team multidisciplinari, inclusi esperti di tecnologia, educatori, artisti e stakeholder comunitari, per sviluppare progetti complessi.
  - **Leadership:** Capacità di guidare e motivare il team di progettazione, fornendo una visione chiara e coordinando gli sforzi per raggiungere obiettivi comuni.
  - **Comunicazione:** Eccellenti capacità di comunicazione verbale e scritta per collaborare con direttori, produttori, altri sviluppatori e membri del team tecnico.
  - **Networking:** Capacità di costruire e mantenere una rete professionale nel settore, utile per trovare opportunità di lavoro e collaborazioni future
- Orientamento ai risultati:** Focus sul raggiungimento di obiettivi specifici legati alla sensibilizzazione ambientale e alla promozione di comportamenti sostenibili tra il pubblico.

## Hard Skills



- **Gestione della Catena di Approvvigionamento:** Comprensione delle pratiche di gestione sostenibile della catena di approvvigionamento, inclusa la ricerca di materiali da fonti riciclate o rinnovabili e la gestione della logistica per minimizzare l'impatto ambientale.
- **Educazione Ambientale:** Conoscenza delle problematiche ambientali e delle pratiche di sostenibilità, necessaria per creare contenuti educativi rilevanti e accurati.
- **Design Interattivo:** Competenze avanzate nel progettare esperienze interattive utilizzando tecnologie come la realtà aumentata (AR) e la realtà virtuale (VR). Capacità di creare interfacce utente intuitive, layout e ambienti virtuali coinvolgenti.
- **Sviluppo Software:** Conoscenza pratica nello sviluppo di software e applicazioni per esperienze immersive. Competenza nell'utilizzo di piattaforme di sviluppo AR/VR per creare scenari e simulazioni interattive.
- **Gestione dei Contenuti Digitali:** Competenza nella gestione e produzione di contenuti digitali, inclusi video, grafica 3D, animazioni e audio. Capacità di integrare efficacemente questi elementi nelle esperienze immersive.
- **Tecnologie Immersive:** Conoscenza approfondita delle tecnologie AR, VR e Mixed Reality (MR). Capacità di selezionare e implementare le tecnologie più adatte per raggiungere specifici obiettivi educativi.
- **Design Universale in ICT:** Capacità di progettare ambienti digitali e interfacce accessibili a tutti, indipendentemente dalle abilità individuali e tecniche. Ad esempio, integrare AR/VR con tecnologie assistive come lettori di schermo o software di riconoscimento vocale.
- **Gestione dei Progetti:** Capacità di pianificare, eseguire e supervisionare progetti complessi dall'ideazione alla realizzazione, assicurando il rispetto di tempistiche e budget, mantenendo alti standard di qualità e sostenibilità.
- **Pensiero Progettuale Inclusivo:** Abilità nell'incorporare il pensiero progettuale inclusivo durante tutto il processo di sviluppo, dall'ideazione iniziale all'implementazione finale e iterazione.
- **Valutazione e Analisi:** Competenze nella valutazione dell'impatto delle esperienze immersive sull'educazione e sul cambiamento comportamentale. Capacità di analizzare dati e feedback per migliorare continuamente le esperienze offerte.



## COSE FANTASTICHE CHE FARAI

- **Creare e sviluppare installazioni interattive, applicazioni AR/VR e altri formati immersivi per educare e sensibilizzare sull'importanza del riciclo e della sostenibilità.**
- **Sviluppare materiali educativi accessibili e culturalmente rilevanti che possano essere integrati nei programmi scolastici e utilizzati in workshop e eventi pubblici.**
- **Collaborare con membri della comunità, istituzioni educative, esperti del settore e gruppi locali per co-progettare esperienze che affrontino le esigenze specifiche della comunità e riflettano le loro esperienze e conoscenze.**
- **Gestire l'implementazione delle esperienze immersive, dal concetto alla realizzazione pratica, assicurando il rispetto dei tempi, dei budget e dei requisiti di accessibilità e inclusività.**
- **Valutare l'efficacia delle esperienze attraverso il feedback del pubblico, l'analisi dei dati e la misurazione dell'impatto sull'educazione ambientale e sul cambiamento comportamentale verso pratiche più sostenibili (ad es. aumento del tasso di riciclo tra i partecipanti).**
- **Condurre sessioni di formazione e workshop per educatori, studenti e il pubblico in generale su temi legati al riciclo e alla sostenibilità, utilizzando esperienze immersive come strumento educativo.**
- **Collaborare con i team di marketing e comunicazione per promuovere e sensibilizzare sulle esperienze immersive e sulle iniziative legate al riciclo e alla sostenibilità.**