

IL METAVERSO

Biagio Teseo

ESPERTO DI INNOVAZIONE DIGITALE, FOUNDER BDESIGN ITALIA
AUTO DEL LIBRO "METAVERSO, REALTA' VIRTUALE E AVATAR"

www.biagioteseo.biz

Panoramica

II Metaverso non è nuovo



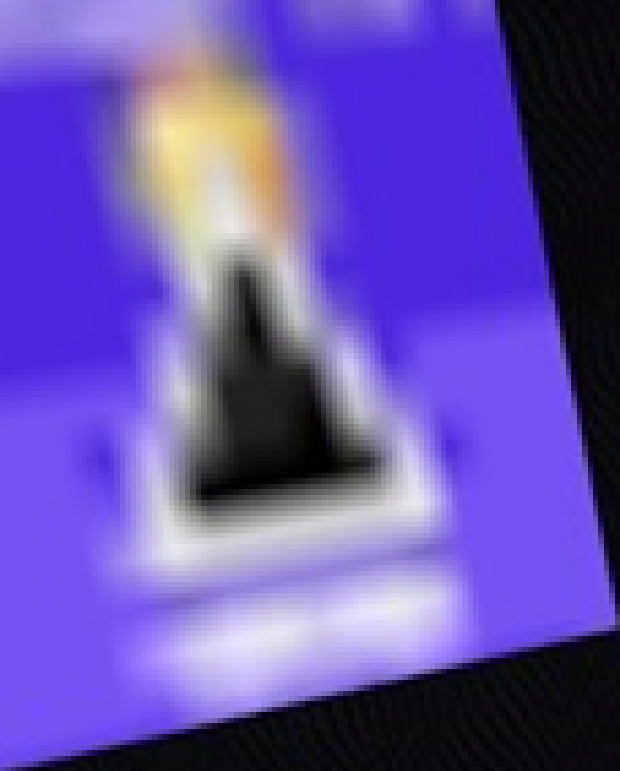


**Cos'è il
Metaverso**
Un nuovo
modo di
creare e
fruire
contenuti
digitali

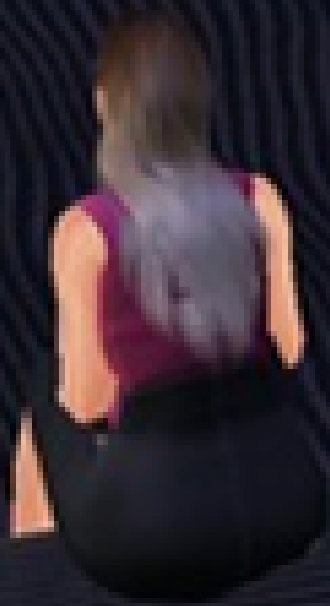


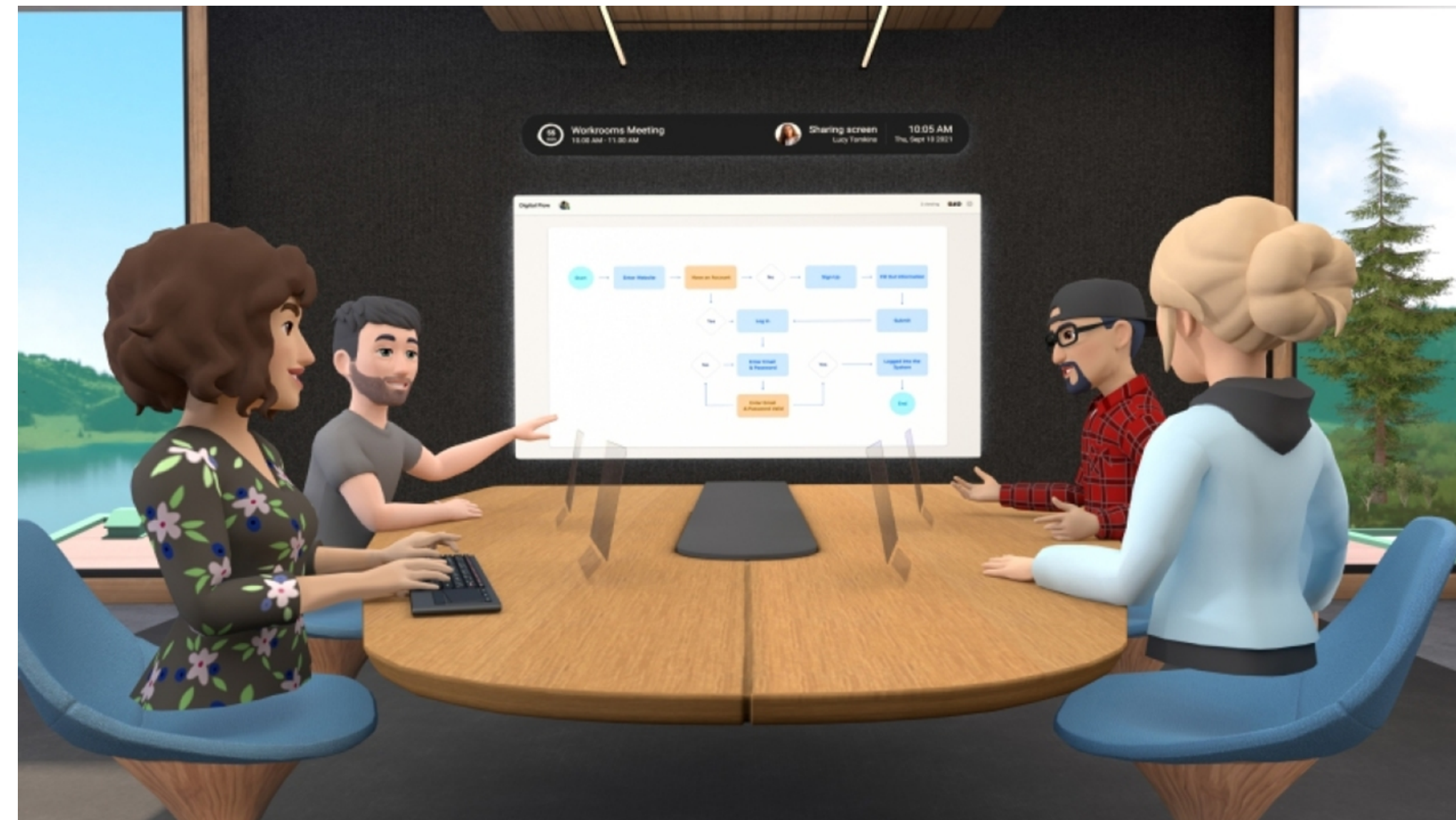
Cos'è il Metaverso

**E' un Universo
con tanti mondi
che offrono
esperienze
diverse ma non
solo...**



MEMBERS





Opportunità

Plasmare il futuro: l'Università del Michigan e Coursera collaborano per esperienze di apprendimento immersivo potenziate da XR

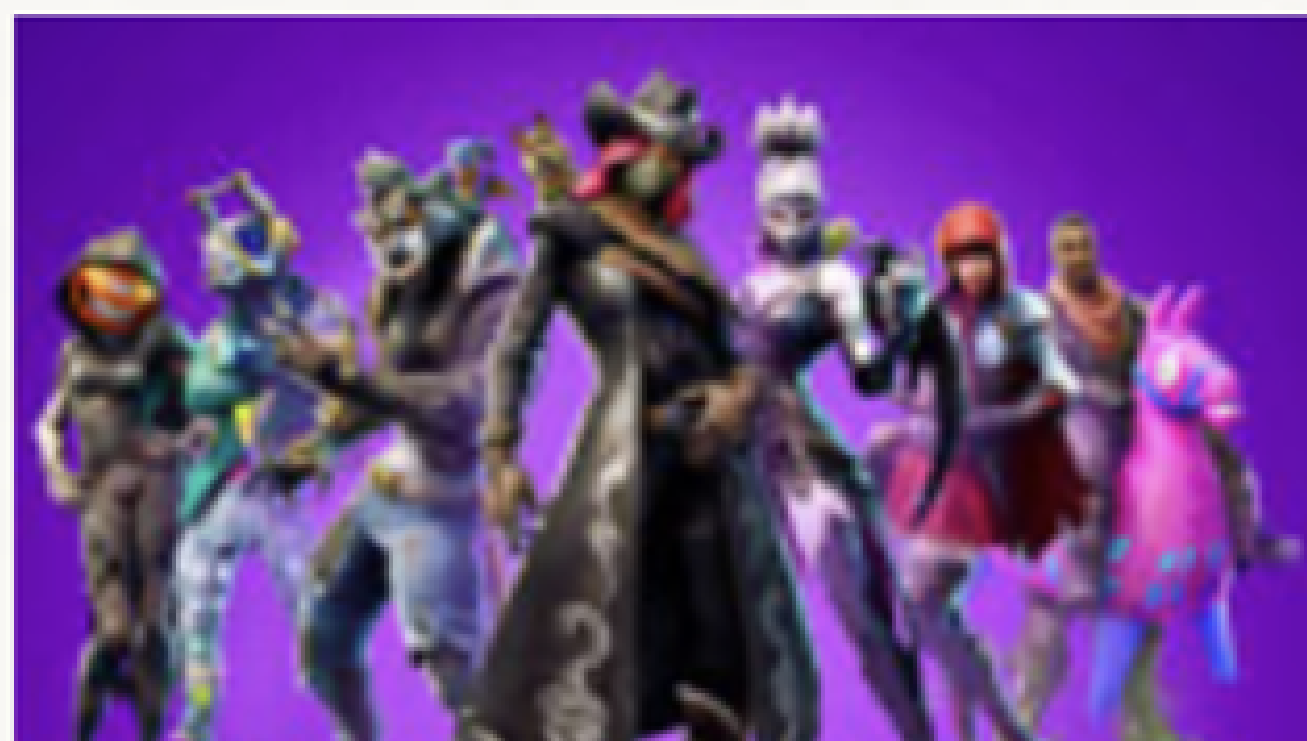
19 aprile 2022



Come uno dei partner fondatori di Coursera 10 anni fa, U-M continua a innovare e guidare la trasformazione digitale dell'istruzione superiore. U-M ha raggiunto quasi 8 milioni di studenti globali attraverso i suoi 190 corsi aperti, tre programmi MasterTrack[®] e tre lauree su Coursera. Nel campus, il 96% degli studenti universitari utilizza strumenti online sviluppati dal Center for Academic Innovation, che modella i programmi di apprendimento online di U-M. Per prepararsi a un futuro misto, l'università continua ad espandere il suo portafoglio digitale sfruttando al contempo le nuove tecnologie. U-M ha lanciato un'iniziativa XR nel 2019 per vedere come XR potrebbe far progredire l'insegnamento e l'apprendimento ed è diventata un'università leader nel settore.

XR, compresi i video interattivi a 360 gradi, la realtà aumentata dei telefoni cellulari (AR) e la realtà virtuale (VR), ha il potere di trasformare l'esperienza di apprendimento. Il 72% degli studenti ha riportato un aumento dei risultati di apprendimento attraverso l'apprendimento VR. Rispetto all'apprendimento di persona, la realtà virtuale può aiutare le aziende a formare i dipendenti quattro volte più velocemente, aumentando al contempo la fiducia dei dipendenti nell'applicazione delle competenze nel loro lavoro. U-M ha intervistato più di 50 leader del settore per informare la loro ultima strategia XR e ha collaborato con aziende leader a livello globale, tra cui Novartis, GM e Microsoft.

Sony e la famiglia LEGO investono 2 miliardi in Epic Games: soldi freschi per il metaverso



Sony e KIRKBI, la società di investimento a conduzione familiare dietro il Gruppo LEGO, hanno deciso di investire un miliardo di dollari a testa in Epic Games, casa madre di Fornite. L'obiettivo è sostenerne gli sforzi per creare l'Internet del futuro, il cosiddetto "metaverso".

di [Manolo De Agostini](#) pubblicata il 12 Aprile 2022, alle 09:31 nel canale

[VIDEOGAMES](#)

Sony

Epic



Settori lavorativi

- Turismo
- Real estate
- Show business
- Medicina
- Moda



Professionalità richieste

- Grafici, designer, artisti visuali
- Sound designer, musicisti
- UX/UI Designer
- Scrittori, sceneggiatori
- Esperti di moda e fashion designer
- Filosofi
- Psicologi
- Legali
- Esperti di economia
- Coreografi
- Registi
- Sviluppatori software
- Social media manager

**Regolamentazione
Privacy, ecc.**



R U L E S

R E C O G

GRAZIE PER
L'ATTENZIONE

www.biagioteseo.biz

