

**Allegato A**

<b>UNINT – DIPARTIMENTO DI SCIENZE UMANISTICHE E SOCIALI INTERNAZIONALI</b>			
<b>INCARICHI DI INSEGNAMENTO OGGETTO DELLA MANIFESTAZIONE DI INTERESSE</b>			
<b>A.A. 2026-2027</b>			
<p>* Le lezioni del primo semestre si terranno dal 28 settembre 2025<sup>6</sup> al 19 dicembre 2026, mentre le lezioni del secondo semestre si terranno dal 15 febbraio 2027 al 22 maggio 2027</p> <p align="center">/</p> <p><i>Courses scheduled in the first semester will be held between September 28 2026 and December 19 2026, while courses scheduled in the second semester will be held between February 15 2027 and May 22 2027</i></p>			
<b>Corso di laurea magistrale in “Ingegneria informatica per tecnologie immersive e intelligenza artificiale” (LM-32)</b>			
<b>Titolo dell'Insegnamento</b>	<b>S.S.D.</b>	<b>Ore di docenza</b>	<b>Semestre*</b>
<p><b>English for engineering and ICT</b></p> <p>Il corso mira a sviluppare le competenze necessarie per comprendere e produrre inglese tecnico in ambito ingegneristico, informatico e delle tecnologie digitali, con particolare attenzione a lessico specialistico, strutture discorsive e convenzioni dei testi tecnico-scientifici, della documentazione e della comunicazione professionale e divulgativa.</p> <p><b>Profilo richiesto:</b></p> <p>Il candidato possiede una solida competenza in lingua inglese, con particolare padronanza del lessico tecnico-scientifico dell'ingegneria e, ed è in grado di condurre attività didattiche interattive in lingua. Dimostra esperienza nella gestione di corsi orientati all'inglese scientifico e nella preparazione degli studenti all'uso professionale dell'inglese in contesti accademici e lavorativi internazionali.</p> <p>Saranno oggetto di specifica valutazione l'esperienza accademica, didattica e professionale.</p> <p><b>Retribuzione:</b> il compenso sarà definito sulla base del profilo del docente, in considerazione della sua formazione e dell'esperienza acquisita in ambito professionale e/o accademico.</p>	ANG L- 01/C	48	I
<p><b>Laboratorio di Simulazione Immersiva e Physics Engines</b></p> <p>Il corso introduce in modo applicativo i principi e le tecniche della simulazione immersiva, con particolare attenzione all'uso dei physics engine per modellare il comportamento fisico di oggetti e personaggi in ambienti XR e alla creazione di esperienze interattive coerenti,</p>	/	48	II

<p>anche in ottica di digital twin e di scenari basati su modelli reali. Gli studenti sviluppano competenze operative nella progettazione, realizzazione e test di micro-prototipi immersivi, integrando elementi visivi, fisici e interattivi per l'ottimizzazione delle dinamiche e delle interazioni in contesti ludici o sociali.</p> <p><b>Profilo richiesto:</b></p> <p>Il candidato possiede una solida esperienza nel settore dei sistemi di elaborazione delle Informazioni relativa anche allo sviluppo di applicazioni XR e nella progettazione di ambienti immersivi interattivi basati su motori grafici e physics engine, con capacità di modellare e simulare dinamiche fisiche complesse per oggetti e personaggi. Dimostra competenze operative nell'ingegneria informatica e in particolare nella realizzazione di prototipi immersivi, nella gestione di progetti che integrano componenti visive, fisiche e interattive, e nella traduzione dei concetti di digital twin e simulazione di scenari reali.</p> <p>Saranno oggetto di specifica valutazione l'esperienza accademica, didattica e professionale.</p> <p><b>Retribuzione:</b> il compenso sarà definito sulla base del profilo del docente, in considerazione della sua formazione e dell'esperienza acquisita in ambito professionale e/o accademico.</p>			
---	--	--	--