

Nuove skill
per vecchi
mestieri nella
realtà virtuale

Mestieri virtuali

Dagli architetti ai designer ai narratori: le vecchie professioni diventano digitali nella realtà del metaverso

I profili più richiesti. Competenze digitali di base necessarie per tre assunzioni su cinque

Nuove skill per vecchi mestieri Architetti, designer e narratori nella realtà del metaverso

Pagina a cura
DI ANTONIO LONGO

La nuova frontiera del metaverso offre interessanti opportunità lavorative. Dagli architetti ai creatori, dagli «sceriffi» ai narratori sono tanti coloro che potranno cimentarsi nello sviluppo dei nuovi mondi digitali immersivi, su cui anche numerosi big del tech stanno investendo miliardi di euro, e grazie ai quali sarà possibile stringere relazioni, lavorare, fare acquisti, condividere esperienze, gestire proprietà e attività. Una replica del mondo reale che si snoderà su internet, dove i rapporti sociali saranno dominati dalla realtà virtuale, dalla realtà aumentata, dalla blockchain, dalle criptovalute. Il portale degli studenti Skuola.net, grazie al supporto della Geeks Academy, ha individuato le professioni tecnologiche che saranno indispensabili

nei prossimi mesi per lavorare nel metaverso. «Stiamo entrando nell'internet a tre dimensioni, il metaverso sarà la continuazione del reale nel digitale, al cui interno verranno riproposte, tra le altre cose, tutte le professioni esistenti nel mondo reale che, però, avranno come denominatore comune, nonché prerequisito essenziale, le competenze digitali», sottolinea Antonio Venece, direttore della Geeks Academy.

Nel 2020 la dimensione del business legato al metaverso si attestava attorno ai 50 miliardi di dollari ma, secondo una stima effettuata dal gestore di criptovalute Grayscale, già nel 2024 dovrebbe raggiungere un valore di 800 miliardi, per toccare la quota dei 1.000 miliardi poco dopo. E una buona parte degli investimenti si concentrerà sul reclutamento non solo di nuovi professionisti ma anche delle professioni attuali che si adatte-

ranno alle tecnologie di ultima generazione. E così, saranno sempre più richiesti architetti del metaverso, incaricati di immaginare e di ideare mondi completamente nuovi e i costruttori (programmatori, sviluppatori, ingegneri del software ed esperti di blockchain) per sviluppare l'infrastruttura alla base del metaverso, tramutando la visione degli architetti in realtà. Serviranno anche digital product & fashion designers che lavorino allo sviluppo di oggetti e vestiti fruibili, ossia oggetti digitali unici associati a veri e propri certificati di proprietà



di tutto ciò che si possiede nei mondi digitali, e gli «sceriffi» del metaverso, ossia esperti di cybersecurity chiamati a bloccare gli attacchi hacker in tempo reale e ad assicurare che i protocolli informatici vengano aggiornati al fine di renderli in grado di affrontare le nuove minacce e i rischi. E ancora, si apriranno nuovi orizzonti professionali per smart contract developers, tecnici in grado di controllare che gli interessi e i termini di accordo dei vari utenti siano preservati e codificati su blockchain in modo corretto, privacy & data protection specialists, figure che si occupano di tutelare la privacy e i dati dei vari utenti, esperti di marketing per concepire, creare ed eseguire campagne pubblicitarie o esperienze immersive e coinvolgenti. Infine, le aziende cercheranno storytellers che avranno il compito di pianificare chiavi di ricerca, esperienze di vario genere e tour immersivi per consentire agli utenti di esplorare la dimensione virtuale e gli organizzatori di eventi nel metaverso per celebrare eventi virtuali per ricorrenze o momenti speciali della vita.

La difficile ricerca dei profili. In generale, nell'attuale mercato del lavoro, le competenze digitali di base sono richieste per 3 assunzioni su 5. Ma risulta difficile la ricerca per le aziende per il 34,9% dei profili richiesti. Il gap domanda - offerta è più elevato nel Nord - Est. È quanto emerge dall'analisi dei dati dell'indagine 2021 del **Sistema Informativo Excelsior** di **Unioncamere** e Anpal, realizzate in collaborazione con il Centro Studi delle **Camere di commercio** G. Tagliacarne. Se quasi il 71% delle imprese ha investito in tecnologie digitali, nuove formule organizzative aziendali e nuovi modelli di business nel 2021 e il 42% delle imprese adotta strategie di investimento integrate in grado di combinare le tre aree della digital transformation, le imprese hanno domandato com-

petenze digitali di base per la comunicazione visiva e multimediale a 2,8 milioni di profili professionali ricercati (pari al 60,5% del totale delle entrate), abilità relative all'utilizzo di linguaggi e metodi matematici e informatici a 2,3 milioni di posizioni (il 50,5%) e capacità di gestione di soluzioni innovative 4.0 a 1,7 milioni di entrate (il 36,4%). Le difficoltà di reperimento si intensificano al crescere del grado di importanza attribuito all'eskil richiesto per lo svolgimento della professione. In particolare, per le competenze digitali di base si passa da una difficoltà di reperimento pari al 34,9% nel caso di richiesta della competenza al 37,8% per il grado di importanza elevato; per le capacità matematico-informatiche il gap è anche più ampio (dal 36% al 40,3%), mentre per le competenze 4.0 la difficoltà varia dal 37% al 40,9%. La domanda di eskil mix, ossia la padronanza di almeno due delle tre competenze digitali, ha riguardato 646 mila posizioni. Per tali mix di competenze le difficoltà di reperimento raggiungono il 40% della domanda che, nell'ambito delle professioni specialistiche, si concentrano nelle figure legate all'implementazione dei processi di digitalizzazione nell'organizzazione aziendale, quali ingegneri elettrotecnici (il 77,9% delle entrate per le quali il mix di competenza è ritenuto strategico è di difficile reperimento), progettisti e amministratori di sistemi informatici (65,0%) e analisti e progettisti di software (64,2%).

Le figure che mancano all'appello. Ingegneri, tecnici e profili IT sono i più difficili da trovare. Competenze e specializzazione sono le due parole che meglio descrivono il mercato del lavoro in epoca post Covid-19. Le aziende stanno cercando, non senza difficoltà, ingegneri elettronici, progettisti di sistemi informatici, analisti, esperti di cyber sicurezza, ma anche disegnatori industriali e tecnici pro-

grammatori. «Dopo due anni segnati dall'emergenza sanitaria ed economica», precisa Francesca Contardi, managing director di EasyHunters, «iniziamo a vedere fortunatamente segnali di ripresa. In un quadro già di per sé confortante, poi, ci sono alcuni ambiti in cui, addirittura, l'offerta di lavoro supera la domanda». Ottime opportunità di carriera, contratti stabili e retribuzioni più alte della media anche per le risorse più giovani. Data la carenza di talenti per coprire le posizioni vacanti, le aziende sono disposte a offrire, anche in ingresso, stipendi più elevati della media e contratti a tempo indeterminato. Un ingegnere elettronico con 5 anni di esperienza, ad esempio, può guadagnare fino a 50 mila o 60 mila euro lordi all'anno che arrivano anche a 80 mila per chi ha 10 anni di lavoro alle spalle. Un esperto di sicurezza informatica, invece, può arrivare anche a stipendi a 6 cifre.

A caccia di esperti di sicurezza informatica. Nel 2021 i cyber attacchi sono aumentati. Un aumento che, secondo le ultime stime dell'Agenzia Nazionale per la Cyber Sicurezza, si tradurrebbe, in Italia, nella richiesta di oltre 100 mila esperti di cyber security. «Con la smaterializzazione degli uffici, la sicurezza informatica è diventata ancora più cruciale per tutte le aziende, di qualunque tipologia e dimensione» sottolinea Luca Balbo, executive manager della divisione ICT & Digital di Hunters, «la connettività e il fatto di poter lavorare da ovunque rappresentano rischi molto seri che non possono essere sottovalutati. Ed è per questo che le aziende stanno investendo risorse nella cyber security, per scongiurare attacchi che possono rivelarsi fatali per il business». Si tratta di figure quali il cyber security specialist, cryptographer, informatico forense, penetration tester (hacker etico), chief information security officer.

— © Riproduzione riservata — ■

Le nuove professioni del metaverso

Architetto	Figura creativa incaricata di immaginare e di ideare mondi completamente nuovi e coinvolgenti
Costruttore	Si occupa di sviluppare l'infrastruttura alla base del metaverso, tramutando la visione degli architetti dei metaversi in realtà
Digital Product & Fashion Designers	Designer che lavora allo sviluppo di oggetti e vestiti fruibili al suo interno, oggetti digitali unici associati a veri e propri "certificati di proprietà" di tutto ciò che si possiede nei mondi digitali
"Sceriffo"	Esperto di cybersecurity chiamato a bloccare gli attacchi hacker in tempo reale e ad assicurare che i protocolli informatici vengano aggiornati
Smart Contract Developers	Tecnici in grado di controllare che gli interessi e i termini di accordo dei vari utenti siano preservati e codificati su blockchain in modo corretto
Privacy & Data Protection Specialists	Figure che si occupano di tutelare la privacy e i dati dei vari utenti
Esperti di marketing	Professionisti che si occupano di concepire, creare ed eseguire campagne pubblicitarie o esperienze immersive e coinvolgenti
Storytellers	Professionisti che hanno il compito di pianificare chiavi di ricerca, esperienze di vario genere e tour immersivi per consentire agli utenti di esplorare la dimensione virtuale
Organizzatori di eventi	Professionisti che organizzano eventi virtuali per ricorrenze o momenti speciali della vita, abbattendo i vincoli fisici del mondo reale

Fonte: studio di Skuola.net con il supporto della Geeks Academy