

Esperto Universitario

Nuove Produzioni Transmediali





Esperto Universitario Nuove Produzioni Transmediali

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/business-school/specializzazione/specializzazione-nuove-produzioni-transmediali

Indice

01

Benvenuto

pag. 4

02

Perché studiare in TECH?

pag. 6

03

Perché scegliere il nostro programma?

pag. 10

04

Obiettivi

pag. 14

05

Struttura e contenuti

pag. 18

06

Metodologia

pag. 26

07

Profilo dei nostri studenti

pag. 34

08

Direzione del corso

pag. 38

09

Impatto sulla tua carriera

pag. 42

10

Benefici per la tua azienda

pag. 46

11

Titolo

pag. 50

01 Benvenuto

Le produzioni multimediali sono sempre più impegnate nella transmedialità per offrire agli utenti un'esperienza più ricca, in cui essi stessi sono parte integrante. I consumatori non vogliono più solo leggere un libro, guardare un film o divertirsi con un videogioco, ora più che mai vogliono seguire la loro storia attraverso diversi media. Per questo motivo, gli imprenditori sono sempre più coinvolti in questo tipo di eventi e si impegnano a creare nuovi franchising che nascono con la popolarità dei prodotti di origine. Grazie a questo programma, gli studenti saranno in grado di gestire qualsiasi tipo di azienda legata alla produzione transmediale, ottenendo un clamoroso successo nella loro attività.



Esperto Universitario in Nuove Produzioni Transmediali.
TECH Università Tecnologica



“

Grazie alla tua specializzazione in business transmediale, sarai in grado di gestire le attività più redditizie del mercato”

02

Perché studiare in TECH?

TECH è la più grande scuola di business 100% online del mondo. Si tratta di una Business School d'élite, con un modello dotato dei più alti standard accademici. Un centro internazionale ad alto rendimento per la formazione intensiva di competenze manageriali.



“

TECH è l'università all'avanguardia della tecnologia, che agglomera tutte le risorse a sua disposizione con l'obiettivo di aiutare lo studente a raggiungere il successo aziendale”

In TECH Università Tecnologica



Innovazione

L'università offre un modello di apprendimento online che combina le ultime tecnologie educative con il massimo rigore pedagogico. Un metodo unico con il più alto riconoscimento internazionale che fornirà allo studente le chiavi per inserirsi in un mondo in costante cambiamento, in cui l'innovazione è concepita come la scommessa essenziale di ogni imprenditore.

"Caso di Successo Microsoft Europa" per aver incorporato l'innovativo sistema multi-video interattivo nei nostri programmi.



Massima esigenza

Il criterio di ammissione di TECH non è economico. Non è necessario investire eccessivamente per studiare in questa università. Tuttavia, per ottenere un titolo rilasciato da TECH, i limiti dell'intelligenza e della capacità dello studente saranno sottoposti a prova. I nostri standard accademici sono molto alti.

Il 95%

degli studenti di TECH termina i suoi studi con successo



Networking

In TECH partecipano professionisti provenienti da tutti i Paesi del mondo al fine di consentire allo studente di creare una vasta rete di contatti utile per il suo futuro.

+100.000

manager specializzati ogni anno

+200

nazionalità differenti



Empowerment

Lo studente cresce di pari passo con le migliori aziende e professionisti di grande prestigio e influenza. TECH ha instaurato alleanze strategiche e una preziosa rete di contatti con i principali esponenti economici provenienti dai 7 continenti.

+500

Accordi di collaborazione con le migliori aziende



Talento

Il nostro programma è una proposta unica per far emergere il talento dello studente nel mondo imprenditoriale. Un'opportunità unica di affrontare i timori e la propria visione relativi al business.

TECH si propone di aiutare gli studenti a mostrare al mondo il proprio talento grazie a questo programma.



Contesto Multiculturale

Gli studenti che intraprendono un percorso con Tech possono godere di un'esperienza unica. Studierai in un contesto multiculturale. Lo studente, inserito in un contesto globale, potrà addentrarsi nella conoscenza dell'ambito lavorativo multiculturale mediante una raccolta di informazioni innovativa e che si adatta al proprio concetto di business.

Gli studenti di TECH provengono da più di 200 nazioni differenti.

TECH punta all'eccellenza e dispone di una serie di caratteristiche che la rendono unica:



Analisi

In TECH esploriamo il tuo lato critico, la tua capacità di affrontare le incertezze, la tua competenza nel risolvere i problemi e risaltare le tue competenze interpersonali.



Eccellenza accademica

Tech fornisce allo studente la migliore metodologia di apprendimento online. L'università unisce il metodo Relearning (una metodologia di apprendimento post-laurea che ha ottenuto un'eccellente valutazione a livello internazionale) al Metodo Casistico. Un difficile equilibrio tra tradizione e avanguardia, visto l'esigente contesto accademico nel quale è inserito.



Economia di scala

TECH è la più grande università online del mondo. Possiede più di 10.000 titoli universitari. Nella nuova economia, **volume + tecnologia = prezzo dirompente**. In questo modo, garantiamo che lo studio non sia eccessivamente costoso rispetto ad altre università.



Impara dai migliori del settore

Il personale docente di TECH contribuisce a mostrare agli studenti il proprio bagaglio di esperienze attraverso un contesto reale, vivo e dinamico. Si tratta di docenti impegnati in una specializzazione di qualità che permette allo studente di avanzare nella sua carriera e distinguersi in ambito imprenditoriale.

Professori provenienti da 20 nazionalità differenti.



In TECH avrai accesso ai casi di studio più rigorosi e aggiornati del mondo accademico

03

Perché scegliere il nostro programma?

Studiare con TECH significa moltiplicare le tue possibilità di raggiungere il successo professionale nell'ambito dell'alta direzione aziendale.

È una sfida che comporta sforzo e dedizione, ma che apre le porte a un futuro promettente. Lo studente imparerà dai migliori insegnanti e con la metodologia educativa più flessibile e innovativa.





“

Possediamo il personale docente più prestigioso e il programma più completo del mercato, che ci permette di offrire un percorso educativo di altissimo livello accademico”

Questo programma fornirà molteplici vantaggi professionali e personali, tra i quali:

01

Dare una spinta decisiva alla carriera dello studente

Gli studenti di TECH saranno in grado di prendere le redini del loro futuro e sviluppare il loro pieno potenziale. Grazie a questo programma acquisirai le competenze necessarie per ottenere un cambiamento positivo nella tua carriera e in un breve periodo di tempo.

Il 70% dei partecipanti a questa specializzazione ottiene un cambiamento di carriera positivo in meno di 2 anni.

02

Svilupperai una visione strategica e globale dell'azienda

TECH offre una visione approfondita della gestione generale per comprendere come ogni decisione influenzi le diverse aree funzionali dell'azienda.

La nostra visione globale di azienda migliorerà la tua visione strategica.

03

Consolidare lo studente nella gestione aziendale superiore

Studiare in TECH significa aprire le porte ad un panorama professionale di grande rilevanza affinché gli studenti possano ottenere il ruolo di manager di alto livello e acquisiscano un'ampia visione dell'ambiente internazionale.

Lavorerai con più di 100 casi reali di alta direzione.

04

Assumerai nuove responsabilità

Durante il programma, verranno presentate le ultime tendenze, gli sviluppi e le strategie che consentono allo studente di lavorare in un contesto in continuo cambiamento.

Il 45% degli studenti ottiene una promozione interna nel proprio lavoro.

05

Accesso a una potente rete di contatti

TECH promuove l'interazione dei suoi studenti per massimizzare le opportunità. Si tratta di studenti che condividono le stesse insicurezze, timori e il desiderio di crescere professionalmente. Questa rete consentirà di condividere partner, clienti o fornitori.

Troverai una rete di contatti essenziali per la tua crescita professionale.

06

Svilupperai il progetto di business in modo rigoroso

Lo studente acquisirà una profonda visione strategica che lo aiuterà a sviluppare il proprio progetto, considerando le diverse aree dell'azienda.

Il 20% dei nostri studenti sviluppa la propria idea di business.

07

Migliorerai le *soft skills* e competenze direttive

TECH aiuta gli studenti ad applicare e sviluppare le conoscenze acquisite e a migliorare le loro capacità interpersonali al fine di raggiungere una leadership che fa la differenza.

Migliora le tue capacità di comunicazione e di leadership e dai una svolta alla tua professione.

08

Farai parte di una comunità esclusiva

Ti offriamo l'opportunità di far parte di una comunità di manager d'élite, grandi aziende, istituzioni rinomate e professori qualificati delle Università più prestigiose del mondo: la comunità TECH Università Tecnologica.

Ti diamo l'opportunità di specializzarti con un personale docente di rinomato prestigio internazionale.

04 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Nuove Produzioni Transmediali è quello di offrire ai professionisti del settore le linee guida reali da seguire per rendere le loro aziende le più redditizie e di successo sul mercato. In questo modo, al termine degli studi, saranno in grado di gestire contenuti transmediali focalizzati sul proprio pubblico di riferimento, soddisfacendo le sue aspettative e le esigenze della propria azienda.



“

*Diventerai un'esperto nella gestione
del business transmediale"*

TECH rende propri gli obiettivi dei suoi studenti.

Lavoriamo insieme per raggiungerli.

L'Esperto Universitario in Nuove Produzioni Transmediali prepara lo studente a:

01

Gestire e conoscere concettualmente l'ambito del Transmedia *Storytelling* e comprenderne la rilevanza in diversi ambiti professionali (pubblicità, marketing, giornalismo, spettacolo)

04

Approfondire la metodologia pratica nella costruzione di contenuti transmediali, coprendo dalla fase di ricerca e documentazione, fino a piattaforme e meccaniche partecipative

02

Acquisire i fondamenti della creazione transmediale, dalla narrazione alla produzione, la dinamizzazione nelle comunità sociali e la monetizzazione economica

03

Approfondire gli sviluppi più recenti del Transmedia *Storytelling* in campi tecnologici come la realtà virtuale o i videogiochi



05

Padroneggiare le basi dei modelli di business transmediali

06

Conoscere le tipologie, le forme di monetizzazione e i dettagli del business transmediale

07

Approfondire la relazione tra lo *storytelling* transmediale e l'industria dei videogiochi

08

Comprendere il ruolo del videogioco come punta di diamante dell'esperienza dell'utente nel mondo transmediale



05

Struttura e contenuti

La creazione di contenuti narrativi multimediali è progredita drasticamente con la comparsa e il progresso delle nuove tecnologie. Inoltre, la società sta diventando sempre più specializzata e richiede produzioni di qualità superiore, quindi l'uso di tecniche transmediali è essenziale per catturare l'attenzione del pubblico. Con queste premesse, TECH Università Tecnologica ha progettato un programma di 3 moduli, con il quale gli studenti potranno specializzarsi in tutto ciò che riguarda questo campo d'azione.



“

Grazie a questo programma, sarai in grado di gestire franchise transmediali che raggiungono un pubblico di massa”

Piano di studi

Le nuove produzioni transmediali hanno favorito il contatto con il pubblico. In questo senso, la comunicazione ha smesso di essere emessa da un trasmettitore a un ricevitore ed è diventata uno scambio costante di idee, a cui i produttori devono interessarsi e che devono includere nelle loro creazioni. Oggi più che mai, un film di successo è in grado di rappresentare una grande rivoluzione per il mercato, offrendo ad esempio fumetti, *Merchandising*, letture o incontri virtuali. In questo modo, l'industria si è diversificata e gli spettatori e le aziende sono entusiasti di tutto ciò che questa nuova industria ha da offrire.

Tutto ciò attira l'attenzione dei professionisti del settore che, alla ricerca di nuovi settori in cui investire, puntano su tutto ciò che riguarda la creazione di contenuti multimediali per vedere come aumentare i propri profitti. Per questo motivo, TECH Università Tecnologica ha ideato questo programma, grazie al quale gli studenti non solo avranno una conoscenza esaustiva di un nuovo settore in cui investire, ma potranno anche diventare veri e propri specialisti del settore.

Gli studenti potranno così approfondire lo studio della produzione di contenuti transmediali, ma anche capire quali sono i principali franchise di questo settore, concentrandosi, in questo caso, sull'industria dei videogiochi e sul suo impegno nell'uso dello *Storytelling* transmediale.

Questo Esperto Universitario ha la durata di 6 mesi e si divide in 3 moduli:

- Modulo 1.** Produzione di contenuti transmediali
- Modulo 2.** Franchising transmediale
- Modulo 3.** Transmedia *Storytelling* nell'industria dei videogiochi



Dove, quando e come si impartisce?

TECH offre la possibilità di svolgere questo Esperto Universitario in Nuove Produzioni Transmediali completamente online.

Durante i 6 mesi della specializzazione, lo studente potrà accedere a tutti i contenuti di questo programma in qualsiasi momento, il che gli consente di autogestire il suo tempo di studio.

*Un'esperienza educativa
unica, chiave e decisiva
per potenziare la tua
crescita professionale e
dare una svolta definitiva.*

Modulo 1. Produzione di contenuti transmediali

1.1. La fase di ideazione del progetto

- 1.1.1. La storia
- 1.1.2. Piattaforme
- 1.1.3. Pubblico

1.2. Documentazione, ricerca, benchmarking

- 1.2.1. Documentazione
- 1.2.2. Parametri di riferimento di successo
- 1.2.3. Imparare dagli altri

1.3. Strategie creative: alla ricerca della premessa

- 1.3.1. La premessa
- 1.3.2. Necessità della premessa
- 1.3.3. Progetti coerenti

1.4. Piattaforme, narrazione e partecipazione: Un processo iterativo

- 1.4.1. Processo creativo
- 1.4.2. Collegamento tra i diversi pezzi
- 1.4.3. Le narrazioni transmediali come processo

1.5. La proposta narrativa: storia, archi, mondi, personaggi

- 1.5.1. La storia e gli archi narrativi
- 1.5.2. Mondi e universi
- 1.5.3. I personaggi come centro della storia

1.6. Il supporto ottimale per la narrazione: Formati e piattaforme

- 1.6.1. Il mezzo e il messaggio
- 1.6.2. Selezione della piattaforma
- 1.6.3. Selezione del formato

1.7. Progettare l'esperienza e la partecipazione: Conoscere il pubblico

- 1.7.1. Scoprire il proprio pubblico
- 1.7.2. Livelli di partecipazione
- 1.7.3. Esperienza e memorabilità

1.8. La bibbia della produzione transmediale: approccio, piattaforme, percorso dell'utente

- 1.8.1. La bibbia della produzione transmediale
- 1.8.2. Approccio e piattaforme
- 1.8.3. Viaggio dell'utente

1.9. La bibbia della produzione transmediale: estetica del progetto, esigenze materiali e tecniche

- 1.9.1. Importanza dell'estetica
- 1.9.2. Possibilità e produzione
- 1.9.3. Requisiti tecnici e materiali

1.10. La bibbia della produzione transmediale: casi di studio di modelli di business

- 1.10.1. Modello di design
- 1.10.2. Adattamento del modello
- 1.10.3. Casi

Modulo 2. Franchising transmediale

| | | | |
|---|--|---|--|
| <p>2.1. Denominazione e delimitazione dei termini: franchising dei media e delle imprese, <i>licensing, merchandising, consumer products</i></p> <p>2.1.1. Transmedia e media franchising vs Franchising aziendale</p> <p>2.1.2. Franchising di media transmediali</p> <p>2.1.3. <i>Consumer products, licensing e merchandising</i></p> | <p>2.2. Elementi per i modelli di business transmediali</p> <p>2.2.1. Tecnologia</p> <p>2.2.2. Cultura <i>Mainstream</i></p> <p>2.2.3. Fenomeno fan</p> | <p>2.3. Modelli di business transmediali: creazione, monetizzazione, ciclo di vita</p> <p>2.3.1. Origini del franchising transmediale e tipologie di franchising</p> <p>2.3.2. Monetizzazione dell'attività in franchising</p> <p>2.3.3. Ciclo di vita del franchising</p> | <p>2.4. Evoluzione storica dei franchising transmediali</p> <p>2.4.1. Contesto</p> <p>2.4.2. Franchising mediatico iniziale (1928/1977)</p> <p>2.4.3. Franchising mediatico moderno</p> |
| <p>2.5. Base giuridica del franchising: proprietà intellettuale, diritti audiovisivi, trasferimento dei diritti</p> <p>2.5.1. Proprietà intellettuale, autore e lavoro</p> <p>2.5.2. Diritti di proprietà intellettuale: diritti morali ed economici. Diritti d'autore e <i>copyright</i></p> <p>2.5.3. Cessione dei diritti: <i>Trademark</i> e registrazione del marchio. Tipi di contratti di franchising</p> | <p>2.6. Gestione transmediale del franchising: media, tempistica, <i>partners</i></p> <p>2.6.1. La strategia</p> <p>2.6.2. Categorie chiave e selezione di <i>partners</i></p> <p>2.6.3. Sviluppo di prodotti e servizi</p> | <p>2.7. Strumenti di gestione del franchising</p> <p>2.7.1. Contratto di franchising (clausole standard)</p> <p>2.7.2. Moduli di valutazione e approvazione</p> <p>2.7.3. Guida allo stile</p> | <p>2.8. <i>Brand</i> marketing nella gestione del franchising</p> <p>2.8.1. <i>Business plan</i></p> <p>2.8.2. <i>Royalties e Sell-off</i></p> <p>2.8.3. Minimo garantito e altri "<i>fees</i>"</p> |
| <p>2.9. Aspetti finanziari</p> <p>2.9.1. <i>Brand Marketing Plan</i></p> <p>2.9.2. Campagna di marketing a 360°</p> <p>2.9.3. Il comportamento del consumatore</p> | <p>2.10. Diagramma di gestione del franchising transmediale</p> <p>2.10.1. Gestione della strategia, selezione di <i>partners</i> e contratto di franchising</p> <p>2.10.2. Gestione della produzione e della commercializzazione</p> | | |

Modulo 3. Transmedia *Storytelling* nell'industria dei videogiochi

3.1. Una relazione storica: i videogiochi all'inizio delle teorie di transmedia storytelling

- 3.1.1. Contesto
- 3.1.2. Marsha Kinder e le Tartarughe Ninja
- 3.1.3. Dai Pokemon a Matrix: Henry Jenkins

3.2. Importanza dell'industria dei videogiochi nei conglomerati mediatici

- 3.2.1. I videogiochi come generatori di contenuti
- 3.2.2. Alcuni dati
- 3.2.3. Il salto verso i nuovi e vecchi media

3.3. Rilevanza ed evoluzione dei videogiochi come oggetto culturale e come oggetto di studio accademico

- 3.3.1. Videogiochi e cultura popolare
- 3.3.2. Considerazione come oggetto culturale
- 3.3.3. Videogiochi all'università

3.4. *Storytelling* e transmedialità nelle narrazioni emergenti

- 3.4.1. *Transmedia storytelling* al parco divertimenti
- 3.4.2. Nuove considerazioni sulla narrazione
- 3.4.3. Narrazioni emergenti

3.5. Sulla narratività dei videogiochi e il loro peso in una narrazione transmediale

- 3.5.1. Le prime discussioni sulla narratività e i videogiochi
- 3.5.2. Il valore della narrazione nei videogiochi
- 3.5.3. Ontologia dei videogiochi

3.6. I videogiochi come creatori di mondi transmediali

- 3.6.1. Le regole del mondo
- 3.6.2. Universi giocabili
- 3.6.3. Mondi e personaggi inesauribili

3.7. Crossmedialità e transmedialità: la strategia di adattamento del settore alle nuove esigenze del pubblico

- 3.7.1. Prodotti derivati
- 3.7.2. Un nuovo pubblico
- 3.7.3. Il salto verso la transmedialità

3.8. Adattamenti ed espansioni transmediali dei videogiochi

- 3.8.1. Strategia industriale
- 3.8.2. Adattamenti falliti
- 3.8.3. Espansioni transmediali

3.9. Videogiochi e personaggi transmediali

- 3.9.1. Personaggi viaggiatori
- 3.9.2. Dal mezzo narrativo al videogioco
- 3.9.3. Fuori controllo: il salto verso altri media

3.10. Videogiochi e *fandom*: teorie affettive e sostenitori

- 3.10.1. *Cosplaying* Mario
- 3.10.2. Siamo quello a cui giochiamo
- 3.10.3. I fan prendono il comando



“

La narrazione transmediale è essenziale per la creazione di nuovi videogiochi, in quanto i fan cercano esperienze più ricche che vadano oltre i loro schermi”

06

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.





“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

La Business School di TECH utilizza il Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”



Il nostro programma ti prepara ad affrontare sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nel tuo business.



Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e aziendale più attuali.

“ *Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Il nostro sistema online ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi impegni. Sarai in grado di accedere ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o mobile con una connessione internet.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra scuola di business è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.





Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Di conseguenza, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Stage di competenze manageriali

Svolgerai attività per sviluppare competenze manageriali specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che un senior manager deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e tutorati dai migliori specialisti in senior management del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



07

Profilo dei nostri studenti

Questo programma di TECH Università Tecnologica TECH si rivolge a professionisti del settore che si impegnano nella transmedialità per creare produzioni innovative, sia nel campo della comunicazione, della pubblicità, del cinema, della televisione o anche dei videogiochi. Studenti che hanno compreso le nuove esigenze del mercato e che sono disposti a fare il possibile per migliorare le proprie qualifiche e, quindi, il proprio modo di lavorare. In questo modo, saranno in grado di creare nuove produzioni più adatte alle esigenze della società odierna.





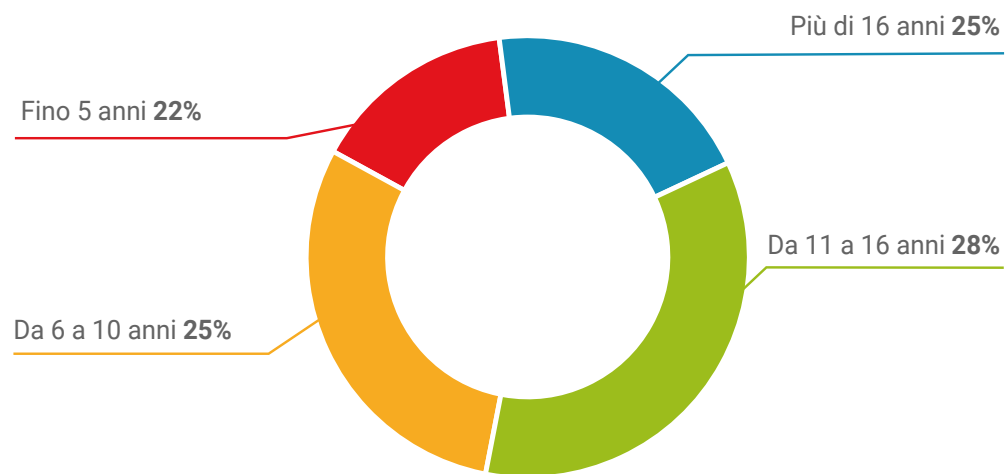
“

*Grazie alla tua qualifica in questo campo,
sarai un passo più vicino a poter lavorare per
aziende leader nel settore dei videogiochi”*

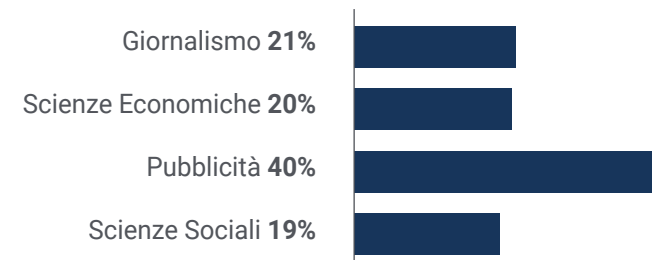
Età media

Da **35** a **45** anni

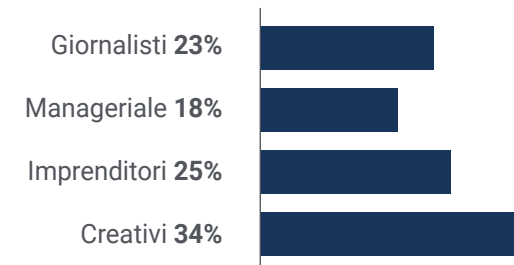
Anni di esperienza



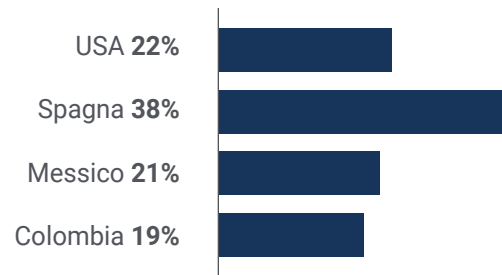
Formazione



Profilo accademico



Distribuzione geografica



Ignacio Díaz

Direttore di un'agenzia di comunicazione e pubblicitaria

"L'avvento della transmedialità ha avuto un impatto su tutti i settori legati alla creazione di contenuti. La possibilità di creare prodotti interconnessi per diversi media ha portato notevoli benefici all'esperienza d'uso dei consumatori. Per questo motivo, ero alla ricerca di un programma che mi permettesse di migliorare le mie conoscenze in questo campo. Fortunatamente, ho trovato questo Esperto Universitario di TECH, che consiglio a chiunque voglia entrare in questo settore altamente competitivo"

08

Direzione del corso

I docenti di questo Esperto Universitario di TECH Università Tecnologica sono professionisti con una vasta esperienza nella creazione di contenuti transmediali, pubblicità e *Branded Content*. Docenti che comprendono l'importanza di una continua specializzazione per entrare in un settore in costante evoluzione e, pertanto, offrono i contenuti più rilevanti in materia. In questo modo, ci impegniamo per un insegnamento di qualità e adeguato alle esigenze del mercato.



“

*Un team specializzato in Branded Content
ti insegnerà come creare campagne che
aggiungano qualità ai tuoi marchi”*

Direttrice ospite internazionale

Il nome di Magda Romanska è inconfondibile nel campo delle Arti Sceniche e dei Media su scala internazionale. Oltre ad altri progetti, questa esperta è stata **Principal Investigator del metaLAB** dell'Università di Harvard e presiede il **Transmedia Arts Seminar** presso il rinomato **Mahindra Humanities Center**. Ha inoltre sviluppato numerosi studi legati a istituzioni come il **Center for European Studies** e il **Davis Center for Russian and Eurasian Studies**.

Le sue linee di lavoro si concentrano sull'intersezione tra arte, scienze umane, tecnologia e narrazione transmediale. Questo quadro di riferimento comprende anche la **drammaturgia multiplatforma e metaversa** e l'interazione tra esseri umani e **intelligenza artificiale nelle performance**. Dai suoi studi approfonditi in questi campi, ha creato **Drametrics**, un'analisi **quantitativa e computazionale** dei testi drammatici.

È anche **fondatrice, direttrice esecutiva e caporedattrice** di **TheTheatreTimes.com**, il più grande portale teatrale digitale del mondo. Ha inoltre lanciato **Performap.org**, una **mappa digitale interattiva dei festival teatrali**, finanziata dal **Digital Humanities Lab di Yale** e da una sovvenzione per l'innovazione della **LMDA**. È stata anche responsabile dello sviluppo dell'**International Online Theatre Festival (IOTF)**, un **festival teatrale annuale in streaming** a livello mondiale, che finora ha raggiunto più di un milione di partecipanti. Inoltre, questa iniziativa è stata premiata con il **Secondo Premio Internazionale Cultura Online** per il "Miglior Progetto Online", scelto tra altre 452 proposte provenienti da 20 Paesi.

La dott.ssa Romanska ha anche ricevuto le borse di studio per la scrittura teatrale **MacDowell, Apothetae e Lark Theatre** dalla **Time Warner Foundation**. Ha inoltre ricevuto il **PAHA Creative Award** e l'**Elliott Hayes Award for Excellence in Playwriting**. Ha ricevuto anche premi dall'**American Association for Theatre Research** e dalla **Polish Studies Association**.



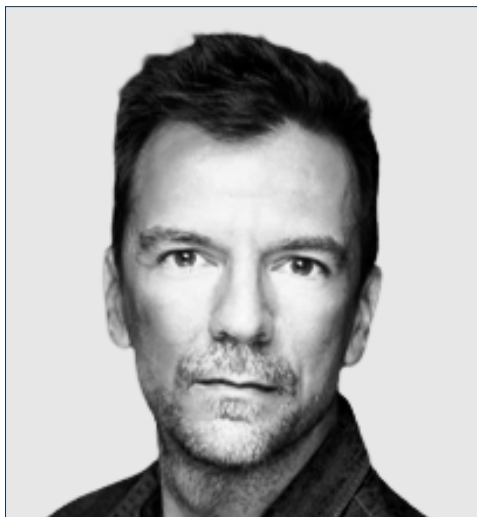
Dott.ssa Romanska, Magda

- Ricercatrice principale presso il metaLAB di Harvard
- Direttrice esecutiva e caporedattrice di TheTheatreTimes.com
- Ricercatrice associata presso il Centro Minda per gli studi europei di Gunzburg
- Ricercatrice associata presso il Davis Center for Russian and Eurasian Studies (Centro di studi russi ed eurasiatici)
- Docente di arti dello spettacolo presso l'Emerson College
- Docente associata presso il Centro Berkman per Internet e la Società
- Dottorato di ricerca in Teatro, Cinema e Danza presso la Cornell University
- M.A. in Pensiero e Letteratura Moderna presso la Stanford University
- Laurea presso la Yale School of Drama e il Dipartimento di Letteratura comparata
- Presidentessa del seminario sulle arti transmediali presso il Mahindra Humanities Center
- Membro del comitato consultivo di Digital Theatre+

“

*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

Direzione



Dott. Regueira, Javier

- ◆ Vicepresidente e co-fondatore dell'Associazione Spagnola di *Branded Content*
- ◆ Direttore generale dell'agenzia specializzata in *Branded Content* ZOND (appartenente a MIO Group)
- ◆ Docente presso l'Università Pontificia di Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- ◆ Ex-esecutivo di marketing presso BDF Nivea e Imperial Tobacco
- ◆ Autore, blogger e TEDx Speaker
- ◆ Dottorato in *Branded Content*
- ◆ Laurea in Consulenze Esterne Europee ICADE E4
- ◆ Master in Marketing

Personale docente

Dott.ssa Rosendo, Nieves

- ◆ Docente presso l'Università di Granada
- ◆ Dottoranda in Comunicazione Transmediale

Dott. Sánchez López, Iván

- ◆ Docente di dottorato e collaboratore presso la UOC sul tema "*Storytelling: risorse narrative*"
- ◆ Ricercatore del Gruppo Agorà dell'UHU, della Rete Euroamericana Alfamed e dell'Associazione GAPMIL dell'UNESCO
- ◆ Ha lavorato nel cinema e nella televisione nei settori della produzione e della regia, ricoprendo il ruolo di Direttore della Comunicazione per l'Agenzia Internazionale per i Giovani.



09

Impatto sulla tua carriera

I professionisti che vogliono raggiungere il successo professionale nel campo delle produzioni transmediali devono avere una conoscenza approfondita del settore. Per questo motivo, TECH Università Tecnologica offre loro questo Esperto Universitario, in cui avranno accesso ai contenuti più aggiornati per creare questo tipo di contenuti in diversi ambiti, dalla pubblicità ai videogiochi. In questo modo, avranno un nuovo mondo di lavoro a portata di mano.



“

Dopo aver completato questa specializzazione universitaria, potrai ottenere il miglioramento del lavoro che desideri nel settore della comunicazione e della pubblicità”

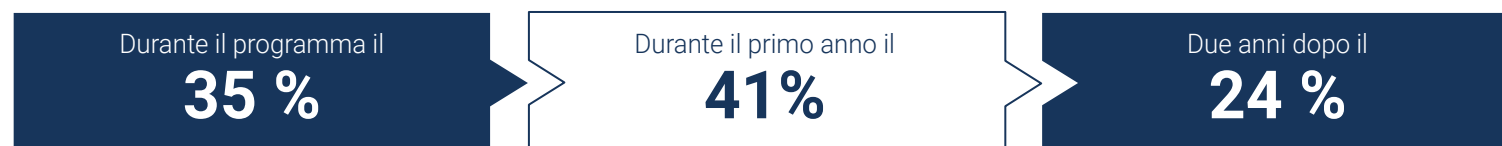
Sei pronto a dare una svolta? Un eccellente miglioramento professionale ti aspetta

L'Esperto Universitario in Nuove Produzioni Transmediali di TECH è un programma intensivo che prepara gli studenti ad affrontare sfide e decisioni nell'ambito della creazione di contenuti sulle diverse piattaforme presenti. Il suo obiettivo principale è quello di promuovere la tua crescita personale e professionale. Aiutarti a raggiungere il successo.

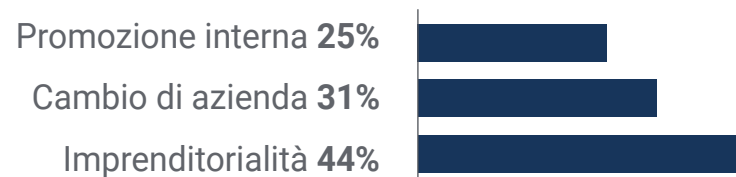
Completando questo programma, sarai in grado di fare carriera fino a raggiungere posizioni più retribuite.

È giunto il momento di cambiare. Iscriviti a questo programma e diventa un esperto universitario in Nuove Produzioni Transmediali.

Momento del cambiamento



Tipo di cambiamento



Miglioramento salariale

Gli studenti che hanno portato a termine questo programma hanno ottenuto un incremento salariale superiore al **23,65%**



10

Benefici per la tua azienda

Le aziende di comunicazione e pubblicità che si avvalgono della transmedialità sono in grado di creare produzioni più innovative che coinvolgono il pubblico e lo incitano a una determinata azione. Grazie a questa specializzazione, le aziende disporranno di personale più specializzato, che darà loro un valore aggiunto e permetterà loro di attuare le strategie più efficaci. Pertanto, questo Esperto Universitario non comporterà solo un miglioramento per lo studente, ma anche per l'azienda in cui lavora.



“

*Crea contenuti transmediali e fai in modo che
le tue storie aggiungano valore al tuo marchio”*

Sviluppare e mantenere il talento nelle aziende è il miglior investimento a lungo termine.

01

Crescita del talento e del capitale intellettuale

Il professionista porterà all'azienda nuovi concetti, strategie e prospettive che possono portare cambiamenti significativi nell'organizzazione.

02

Trattenere i manager ad alto potenziale ed evitare la fuga di cervelli

Questo programma rafforza il legame tra l'azienda e il professionista e apre nuove vie di crescita professionale all'interno dell'azienda stessa.

03

Creare agenti di cambiamento

Sarai in grado di prendere decisioni in tempi di incertezza e di crisi, aiutando l'organizzazione a superare gli ostacoli.

04

Incremento delle possibilità di espansione internazionale

Grazie a questo programma, l'azienda entrerà in contatto con i principali mercati dell'economia mondiale.



05

Sviluppo di progetti propri

Il professionista può lavorare su un progetto esistente o sviluppare nuovi progetti nell'ambito di R&S o del Business Development della sua azienda

06

Aumento della competitività

Questo Esperto Universitario fornirà ai professionisti le competenze necessarie ad affrontare nuove sfide e far crescere la propria azienda.

11

Titolo

L'Esperto Universitario in Nuove Produzioni Transmediali garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Nuove Produzioni Transmediali** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Nuove Produzioni Transmediali**

N. Ore Ufficiali: **450 o.**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.



Esperto Universitario Nuove Produzioni Transmediali

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 mesi**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Esperto Universitario

Nuove Produzioni Transmediali

