

# Master Semipresenziale Design Multimediale





**tech** università  
tecnologica

## Master Semipresenziale Design Multimediale

Modalità: Semipresenziale (Online + Tirocinio)

Durata: 12 mesi

Certificazione: TECH Università Tecnologica

Crediti: 60 + 4 ECTS

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/design/master-semipresenziale/master-semipresenziale-design-multimediale](http://www.techtute.com/it/design/master-semipresenziale/master-semipresenziale-design-multimediale)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Perché iscriversi a questo  
Master Semipresenziale?

---

*pag. 8*

03

Obiettivi

---

*pag. 12*

04

Competenze

---

*pag. 18*

05

Struttura e contenuti

---

*pag. 22*

06

Tirocinio

---

*pag. 34*

07

Dove posso svolgere il  
tirocinio?

---

*pag. 40*

08

Metodologia

---

*pag. 44*

09

Certificazione

---

*pag. 52*

# 01

# Presentazione

Una delle poche discipline che combina magistralmente tecnologia e arte è il design multimediale. Grazie alla sua natura interdisciplinare, può avere un'influenza significativa sulla competitività di diversi settori produttivi e sulla commercializzazione dei prodotti. Fare la differenza attraverso l'imaging audiovisivo o la modellazione tridimensionale ha valorizzato i professionisti con competenze tecniche e creative notevoli. Ecco perché TECH ha ideato questo programma che offre le conoscenze più aggiornate su animazione, fotografia o linguaggio audiovisivo attraverso risorse didattiche multimediali innovative. Il tutto in un formato teorico 100% online, affiancato da un periodo di tirocino in un'azienda leader del settore, dove gli studenti saranno guidati da specialisti del design multimediale.





“

*Fai carriera nel campo del Design Multimediale ed entra a far parte delle più importanti agenzie pubblicitarie grazie a questo Master Semipresenziale”*

Le nuove tecnologie hanno permesso ai professionisti del Design Multimediale di realizzare progetti che aumentano l'impatto visivo dei marchi o dei prodotti che le aziende commercializzano. Ciò è particolarmente evidente nelle campagne pubblicitarie delle grandi aziende, che utilizzano i social media per colpire il pubblico di riferimento in pochi secondi.

Negli ultimi anni, quindi, il linguaggio audiovisivo ha dimostrato di avere un grande potere nell'ambito della comunicazione e la sua combinazione con l'animazione 3D di testi e immagini ha portato a una rivoluzione in questo campo. In questo scenario, una delle figure più richieste dalle agenzie pubblicitarie è il designer multimediale, che deve essere aggiornato sulle ultime tendenze artistiche e tecniche del suo settore. Ecco perché TECH propone questo Master Semipresenziale, che offre agli studenti le conoscenze più avanzate in questo campo e lo sviluppo delle stesse attraverso uno stage di 3 settimane in un'azienda leader del settore.

In questo modo, il professionista svolgerà una parte teorica 100% online, che gli consentirà di apprendere le ultime tecniche utilizzate nello sviluppo della motion graphics, della fotografia digitale, della modellazione, dell'animazione digitale o l'utilizzo dei principali programmi informatici utilizzati nella progettazione multimediale. Inoltre, i casi studio forniti dagli specialisti che fanno parte di questo corso di laurea ti insegneranno tecniche e metodologie che potrai integrare nel tuo lavoro.

Inoltre, questo Master Semipresenziale prevede una fase di pratica professionale, in cui lo studente potrà applicare tutti i concetti acquisiti nella fase teorica. Durante questa esperienza, gli studenti saranno seguiti da uno specialista dell'azienda e avranno anche il supporto del team didattico di TECH. In questo modo, potrai raggiungere con successo i tuoi obiettivi di crescita nel campo del Design Multimediale.

Gli studenti hanno quindi la fantastica opportunità di raggiungere i loro obiettivi di sviluppo professionale attraverso una formazione universitaria di qualità, il cui programma può essere consultato comodamente, in qualsiasi momento della giornata, da un dispositivo elettronico con connessione a Internet (computer, tablet o telefono cellulare). Un insegnamento di qualità, in linea con gli attuali tempi accademici.

Questo **Master Semipresenziale in Design Multimediale** ha il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di oltre 100 casi presentati da professionisti del design
- ♦ I suoi contenuti grafici, schematici e prevalentemente pratici forniscono informazioni dettagliate su quelle discipline che sono essenziali per la pratica professionale.
- ♦ Sviluppi nuovi e all'avanguardia in questo settore
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Metodologie innovative e altamente efficaci
- ♦ Questo sarà integrato da lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e lavoro di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet
- ♦ Inoltre, potrai svolgere uno stage in una delle migliori aziende di design multimediale.



*Con questo Master Semipresenziale potrai realizzare il tuo pieno potenziale creativo nella realizzazione di immagini e nella modellazione 3D"*

“

*Uno stage di 3 settimane in un'azienda leader nel settore multimediale ti permetterà di migliorare le tue capacità di progettazione in un vero ambiente professionale”*

In questa proposta di Master, di carattere professionalizzante e in modalità semipresenziale, il programma è rivolto all'aggiornamento dei professionisti del design che svolgono le loro funzioni in aziende del settore e che richiedono un alto livello di specializzazione. I contenuti sono basati sulle più recenti evidenze scientifiche e orientati in modo didattico a integrare le conoscenze teoriche nella pratica progettuale; gli elementi teorico-pratici faciliteranno l'aggiornamento delle conoscenze e consentiranno lo sviluppo di creazioni innovative.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale. La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Questo programma ti permetterà di coordinare progetti di creazione digitale nel campo dell'arte, della scienza e della tecnologia. Iscriviti subito.*

*Questa qualifica ti permetterà di aggiornarti sulle diverse tecniche utilizzate nella modellazione 3D.*



# 02

## Perché iscriversi a questo Master Semipresenziale?

Il Design Multimediale è diventato uno strumento prezioso che permette la comunicazione tra il creatore e gli spettatori attraverso le varie potenzialità del linguaggio audiovisivo. L'introduzione di nuove tecnologie digitali in questo settore ha portato a una continua evoluzione delle tecniche e dei principi di lavoro. TECH vuole che i suoi studenti siano aggiornati su tutti questi aspetti e che si distinguano sul posto di lavoro grazie alle loro conoscenze teoriche e alle loro abilità pratiche di altissimo livello. Ha quindi sviluppato un eccellente Master Semipresenziale che combina l'apprendimento convenzionale, attraverso un'innovativa piattaforma interattiva, e uno stage intensivo di 3 settimane.



A close-up photograph of a hand holding a black pen, with the fingers and thumb visible. The background is a soft, out-of-focus grey. The image is partially obscured by a teal and white geometric overlay on the right side of the page.

“

*Le competenze acquisite durante questo corso ti permetteranno di sviluppare progetti di alta qualità per il cinema, la televisione o internet”*

### 1. Aggiornarsi a partire dalle più recenti tecnologie disponibili

Gli studenti di questo corso acquisiranno molteplici competenze relative all'utilizzo di strumenti complessi di progettazione e animazione. Durante questo Master Semipresenziale verranno analizzate anche le modalità di integrazione di alcuni di essi per dare ai progetti una finitura professionale di altissima qualità.

### 2. Approfondire a partire dall'esperienza dei migliori specialisti

Con questa modalità accademica, TECH offre un orientamento personalizzato a tutti i suoi studenti. In primo luogo, durante lo studio teorico, gli studenti saranno assistiti da docenti con un'ottima esperienza nel Design Multimediale. Poi, nella fase pratica, saranno accompagnati da un assistente tutor che li guiderà nell'assimilazione delle dinamiche produttive delle attività creative.

### 3. Accedere ad ambienti di eccellenza nel Design Multimediale

Nell'ambito della strategia volta a far acquisire agli studenti competenze pratiche di prim'ordine, TECH ha organizzato stage professionali in aziende prestigiose. Questi centri creativi dispongono di professionisti specializzati nel Design Multimediale e nella gestione olistica degli strumenti di lavoro. Un'esperienza educativa che senza dubbio stimolerà gli studenti a raggiungere il loro pieno potenziale.





#### 4. Combinare la migliore teoria con la pratica più avanzata

Sebbene molte istituzioni educative cerchino di combinare l'insegnamento teorico e pratico, poche raggiungono una qualità simile a quella di TECH. Per questo motivo, questo Master Semipresenziale in Design Multimediale è un'opportunità pionieristica che facilita la corretta assimilazione delle conoscenze e l'inserimento dello studente in ambienti produttivi fin dal primo momento.

#### 5. Ampliare le frontiere della conoscenza

Per ampliare i confini della carriera professionale dei suoi studenti, questo corso ha coinvolto aziende di design a diverse latitudini. In questo modo, e grazie alla visione universalizzata di TECH, ogni studente potrà scegliere l'istituto che meglio si adatta ai suoi interessi accademici e al di fuori della sua geografia locale.

“

*Avrai l'opportunità svolgere il tuo tirocinio all'interno di un centro a tua scelta”*

# 03 Obiettivi

TECH, nell'intento di offrire a tutti i suoi studenti un'istruzione di qualità, utilizza gli strumenti pedagogici più innovativi. Grazie ad essi, lo studente che si laurea in questo corso sarà introdotto ai concetti teorici e pratici del Design Multimediale in un modo molto più visivo, dinamico e accattivante. In questo modo, apprenderai quanto necessario per poter progredire nella tua carriera in un settore altamente competitivo.



“

*Grazie a questa soluzione accademica sarai in grado di sviluppare con successo qualsiasi progetto di Design Multimediale dall'inizio alla fine”*



## Obiettivo generale

---

- L'obiettivo generale del Master Semipresenziale in Design Multimediale è quello di formare gli studenti affinché siano in grado di sviluppare pienamente qualsiasi progetto in questo campo. Al termine di questo corso universitario sarai in grado di individuare i materiali più adatti per ogni intervento, le tecniche da utilizzare nei diversi contesti di comunicazione grafica e di portare a termine l'intero processo di creazione con i relativi adattamenti a diversi formati.





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Cultura audiovisiva

- ◆ Acquisire la capacità di integrare le conoscenze e di produrne di nuove
- ◆ Raccogliere e interpretare dati rilevanti per emettere giudizi che comprendano una riflessione su temi di riferimento a livello sociale, scientifico o etico
- ◆ Essere in grado di trasmettere informazioni, idee, problemi e soluzioni a un pubblico di specialisti e non
- ◆ Impiegare il pensiero convergente e divergente nei processi di osservazione, indagine, speculazione, visualizzazione e rappresentazione
- ◆ Riconoscere la diversità culturale nel contesto delle società contemporanee
- ◆ Sviluppare la sensibilità estetica e coltivare la facoltà di apprezzamento estetico

### Modulo 2. Introduzione al colore

- ◆ Comprendere l'importanza del colore nell'ambiente visivo
- ◆ Acquisire la capacità di osservare, organizzare, discriminare e gestire il colore
- ◆ Applicare le basi psicologiche e semiotiche del colore nel design
- ◆ Acquisire, manipolare e preparare il colore per l'uso su supporti fisici e virtuali
- ◆ Acquisire la capacità di formulare giudizi indipendenti per mezzo di argomentazioni
- ◆ Sapersi documentare, analizzando e interpretando le fonti documentali e letterarie con criteri propri

### Modulo 3. Linguaggio audiovisivo

- ♦ Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) in contesti diversi e da una prospettiva critica, creativa e innovativa
- ♦ Comprendere il linguaggio audiovisivo e la sua importanza
- ♦ Conoscere i parametri di base di una fotocamera
- ♦ Conoscere gli elementi di una narrazione audiovisiva, il loro uso e la loro importanza
- ♦ Essere in grado di creare narrazioni audiovisive, applicando correttamente i criteri di fruibilità e interattività
- ♦ Comprendere il rapporto tra la tecnologia e gli altri campi del sapere

### Modulo 4. Grafica in movimento

- ♦ Creare animazioni con la propria personalità e il proprio stile
- ♦ Realizzare una prima animazione di un personaggio
- ♦ Imparare le nozioni di tempo e spazio da applicare a brevi progetti grafici e visivi
- ♦ Esplorare e comprendere i principi di base dell'animazione
- ♦ Sviluppare uno stile visivo e grafico con una propria identità
- ♦ Capire cos'è il *cartooning* e analizzare il suo sviluppo nel corso della storia della grafica

### Modulo 5. Design per la televisione

- ♦ Elaborare, sviluppare, produrre e coordinare progetti di creazione digitale nel campo dell'arte, della scienza e della tecnologia
- ♦ Comprendere la portata della televisione nella storia e oggi, tenendo conto delle nuove piattaforme che rompono con il modello televisivo tradizionale
- ♦ Comprendere l'importanza dell'identità grafica di un canale televisivo
- ♦ Essere critici e analitici nei confronti dei *mass media*, valutarne i vantaggi e gli svantaggi
- ♦ Iniziare a lavorare nel mondo della composizione grafica per la televisione utilizzando gli After Effects
- ♦ Integrare il design in After Effects in vari progetti grafici

### Modulo 6. Animazione in 2D

- ♦ Comprendere che l'animazione è un mezzo che offre libertà tematica
- ♦ Conoscere i mezzi disponibili per lo sviluppo dell'animazione 2D
- ♦ Creare collegamenti tra ambienti di lavoro 2D e 3D per progetti specifici
- ♦ Ottimizzare l'uso delle risorse per raggiungere i nuovi obiettivi pianificati
- ♦ Conoscere e applicare i principi di proporzione nella rappresentazione artistica animata
- ♦ Riconoscere il linguaggio visivo e compositivo nello sviluppo di un'animazione

### Modulo 7. Progetti di animazione

- ♦ Sapere cos'è lo *stop motion* e la sua importanza nel mondo dell'arte e del cinema
- ♦ Imparare a realizzare una produzione audiovisiva con la tecnica dello *stop motion*
- ♦ Comprendere l'importanza di una buona narrazione come primo passo per creare progetti innovativi che attirino l'attenzione e funzionino
- ♦ Costruire storie definendo personaggi, ambientazioni ed eventi attraverso la pianificazione di una sceneggiatura di animazione e di ciò che deve essere sviluppato
- ♦ Utilizzare tecniche e strategie che incoraggino la creatività dei partecipanti nel creare le loro storie
- ♦ Comprendere la metodologia di apprendimento basata sul progetto: generazione dell'idea, pianificazione, obiettivi, strategie, risorse, test e correzione degli errori

### Modulo 8. Modellazione 3D

- ♦ Conoscere le caratteristiche di base dei sistemi di rappresentazione 3D
- ♦ Modellare, illuminare e texturizzare oggetti e ambienti 3D
- ♦ Applicare i fondamenti su cui si basano i diversi tipi di proiezione alla modellazione di oggetti tridimensionali
- ♦ Conoscere e saper applicare i concetti relativi alla rappresentazione piana e tridimensionale in oggetti e scene
- ♦ Saper applicare le diverse tecniche esistenti per la modellazione di oggetti e utilizzarle in modo appropriato alla geometria
- ♦ Conoscere i software di modellazione 3D, in particolare Blender

### Modulo 9. Fotografia digitale

- ♦ Acquisire, manipolare e preparare l'immagine per l'uso su diversi supporti
- ♦ Conoscere le basi della tecnologia fotografica e audiovisiva
- ♦ Conoscere il linguaggio e le risorse espressive della fotografia e degli audiovisivi
- ♦ Conoscere le opere fotografiche e audiovisive rilevanti
- ♦ Collegare i linguaggi formali e simbolici con le funzionalità specifiche
- ♦ Gestire le attrezzature di base per l'illuminazione e la misurazione in fotografia
- ♦ Comprendere come si comporta la luce e quali sono le sue caratteristiche, valorizzandone le qualità espressive

### Modulo 10. Tipografia

- ♦ Conoscere i principi sintattici del linguaggio grafico e applicarne le regole per descrivere oggetti e idee in modo chiaro e preciso
- ♦ Conoscere l'origine delle lettere e la loro importanza storica
- ♦ Riconoscere, studiare e applicare coerentemente la tipografia ai processi grafici
- ♦ Conoscere e applicare le basi estetiche della tipografia
- ♦ Saper analizzare la disposizione dei testi nell'oggetto di design
- ♦ Essere in grado di svolgere un lavoro professionale basato sulla composizione tipografica



*Questo programma richiede 12 mesi per acquisire una conoscenza completa del linguaggio grafico e dei software utilizzati per il suo sviluppo”*

# 04 Competenze

Grazie a questo corso di formazione universitaria, lo studente potrà ampliare le proprie competenze nel campo del Design Multimediale. Inoltre, potrai migliorare le tue competenze tecniche per realizzare efficacemente qualsiasi progetto di animazione 2D, modellazione 3D o utilizzare con successo le più recenti tecniche applicate alla fotografia digitale e alla creazione tipografica. I casi studio sviluppati dal personale docente specializzato e lo stage pratico saranno di grande aiuto per raggiungere questi obiettivi.



“

*Grazie a questa formazione universitaria acquisirai le competenze di cui ogni professionista del Design Multimediale ha bisogno per avere successo nel settore”*



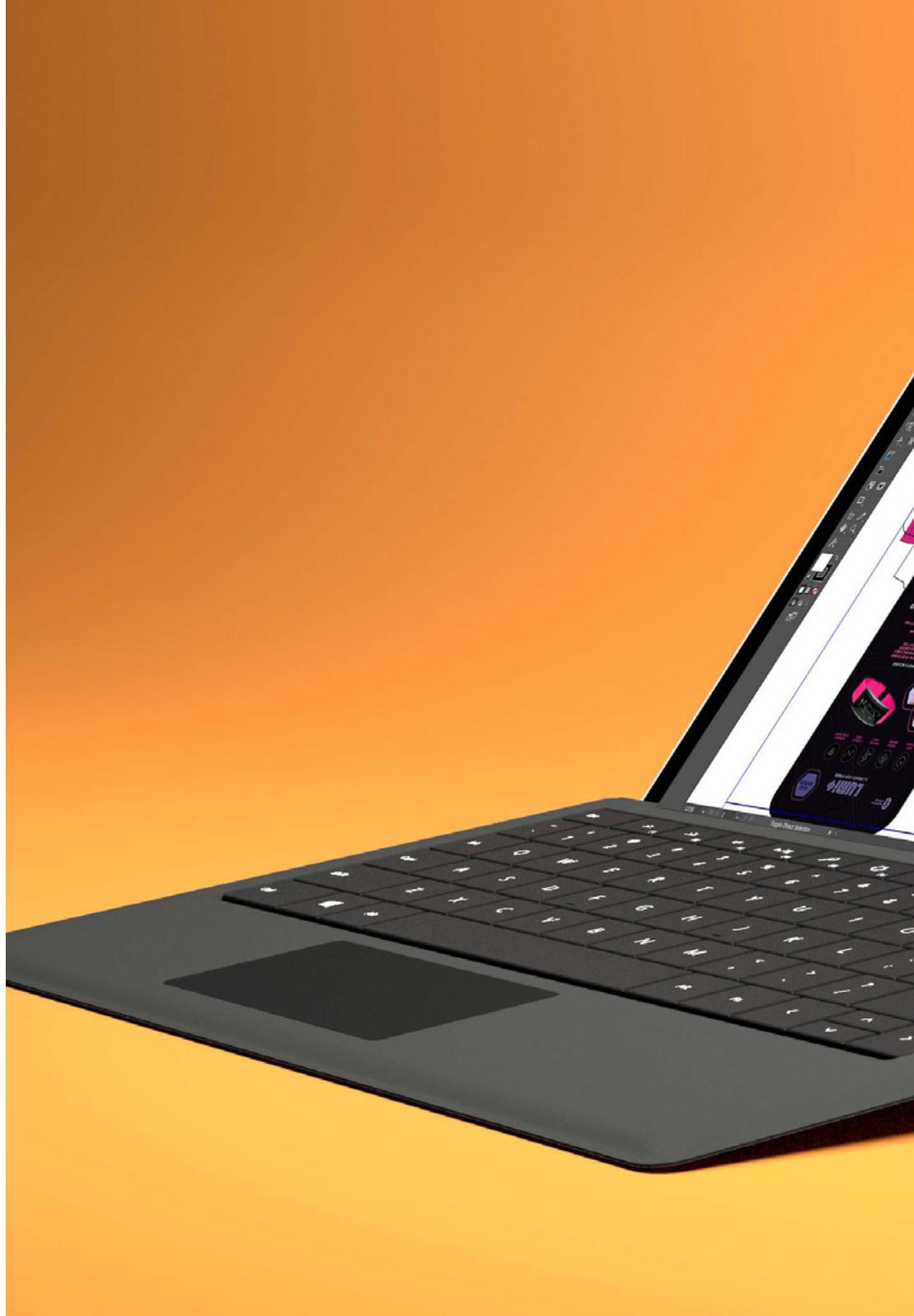
## Competenze generali

---

- Creare progetti multimediali in qualsiasi contesto comunicativo
- Analizzare l'adeguatezza dei diversi approcci
- Avere un impatto sul pubblico di riferimento in modo efficace
- Controllare i processi produttivi interni ed esterni dei pezzi prodotti

“

*Potenzia la tua carriera professionale con un insegnamento olistico, che ti permette di progredire sia dal punto di vista teorico che pratico”*





## Competenze specifiche

---

- ◆ Descrivere le caratteristiche e le influenze della cultura audiovisiva
- ◆ Gestire i colori nella loro applicazione grafica
- ◆ Utilizzare il linguaggio audiovisivo
- ◆ Creare animazioni di grafica
- ◆ Realizzare animazioni in 2D
- ◆ Sviluppare un progetto di animazione
- ◆ Realizzare una modellazione 3D
- ◆ Saper lavorare con la fotografia digitale in tutti i suoi aspetti
- ◆ Utilizzare in modo efficiente i diversi tipi di carattere

# 06

## Struttura e contenuti

Il programma di questo Master Semipresenziale è stato progettato per offrire agli studenti le conoscenze teoriche e pratiche necessarie per avanzare con successo nel campo del Design Multimediale. Per questo, attraverso risorse multimediali (riassunti video, video dettagliati, schemi) o letture complementari, potrete accedere alle informazioni più importanti ed essenziali sulla cultura audiovisiva, sullo sviluppo del linguaggio audiovisivo, nonché ai programmi fondamentali per poter realizzare progetti di animazione. In questa fase teorica, il sistema di *Relearning* ti permetterà anche di ridurre le lunghe ore di studio che sono così frequenti in altri metodi di insegnamento.



“

*Questo corso ti introdurrà a programmi essenziali nel mondo del design multimediale come Adobe After Effects o Blender”*

## Modulo 1. Cultura audiovisiva

- 1.1 La postmodernità in campo audiovisivo
  - 1.1.1. Che cos'è la postmodernità?
  - 1.1.2. La cultura di massa nell'era postmoderna
  - 1.1.3. L'irruzione dei discorsi argomentativi
  - 1.1.4. La cultura del simulacro
- 1.2. Semiotica: i simboli nella cultura audiovisiva
  - 1.2.1. Che cos'è la semiotica?
  - 1.2.2. Semiotica o semiologia?
  - 1.2.3. Codici semiotici
  - 1.2.4. Motivi visivi
- 1.3. Imparare a guardare
  - 1.3.1. Immagine e contesto
  - 1.3.2. Lo sguardo etnografico
  - 1.3.3. La fotografia come crocevia di sguardi
  - 1.3.4. Antropologia visiva
- 1.4. La composizione dell'immagine
  - 1.4.1. Osservazioni
  - 1.4.2. Equilibrio dinamico
  - 1.4.3. Peso e direzione visiva
  - 1.4.4. Regole di base
- 1.5. Estetica nei formati audiovisivi
  - 1.5.1. Cos'è l'estetica?
  - 1.5.2. Categorie estetiche
  - 1.5.3. Il grottesco e l'abietto
  - 1.5.4. Il *kitsch* e il *camp*
- 1.6. Forme audiovisive nuove e rinnovate
  - 1.6.1. Video arte virale
  - 1.6.2. I *Big Data* come pratica artistica
  - 1.6.3. Il *video mapping*
  - 1.6.4. I *VJ*

- 1.7. L'intertestualità come strategia creativa
  - 1.7.1. Che cos'è l'intertestualità?
  - 1.7.2. Citazione
  - 1.7.3. Allusione
  - 1.7.4. Plagio
  - 1.7.5. Appropriazione
  - 1.7.6. Autoreferenzialità
  - 1.7.7. Parodia
- 1.8. Dialogo tra le arti
  - 1.8.1. Intermedialità
  - 1.8.2. Libridazione delle arti
  - 1.8.3. Il classicismo e la separazione delle arti
  - 1.8.4. Il romanticismo e l'unione definitiva delle arti
  - 1.8.5. Arte totale nelle avanguardie
  - 1.8.6. Narrazioni transmediali
- 1.9. Il nuovo cinema
  - 1.9.1. Il rapporto tra cinema, cultura e storia
  - 1.9.2. Un'evoluzione tecnologica (im)prevedibile
  - 1.9.3. Il cinema è morto!
  - 1.9.4. Cinema ampliato
- 1.10. L'ascesa del documentario
  - 1.10.1. Il documentario
  - 1.10.2. Strategie di obiettività
  - 1.10.3. L'ascesa del falso documentario
  - 1.10.4. Il *found footage*

## Modulo 2. Introduzione al colore

- 2.1. Colore, principi e proprietà
  - 2.1.1. Introduzione al colore
  - 2.1.2. Luce e colore: sinestesia cromatica
  - 2.1.3. Attributi del colore
  - 2.1.4. Pigmenti e coloranti

- 2.2. Colori nel cerchio cromatico
  - 2.2.1. Il cerchio cromatico
  - 2.2.2. Colori freddi e caldi
  - 2.2.3. Colori primari e derivati
  - 2.2.4. Relazioni cromatiche: armonia e contrasto
- 2.3. Psicologia del colore
  - 2.3.1. Costruzione del significato di un colore
  - 2.3.2. Carica emotiva
  - 2.3.3. Valore denotativo e connotativo
  - 2.3.4. Marketing emotivo La carica del colore
- 2.4. Teoria del colore
  - 2.4.1. Una teoria scientifica Isaac Newton
  - 2.4.2. La teoria dei colori di Goethe
  - 2.4.3. Apprendere la teoria dei colori di Goethe
  - 2.4.4. La psicologia del colore secondo Eva Heller
- 2.5. Insistere sulla classificazione dei colori
  - 2.5.1. Il doppio cono di Guillermo Ostwald
  - 2.5.2. Il solido di Albert Munsell
  - 2.5.3. Il cubo di Alfredo Hicethier
  - 2.5.4. Il triangolo CIE (Commission Internationale de l'Eclairage)
- 2.6. Lo studio individuale dei colori
  - 2.6.1. Bianco e nero
  - 2.6.2. Colori neutri La scala di grigi
  - 2.6.3. Monocromia, bicromia, policromia
  - 2.6.4. Aspetti simbolici e psicologici dei colori
- 2.7. Modelli a colori
  - 2.7.1. Modello sottrattivo Modalità CMYK
  - 2.7.2. Modello additivo Modalità RGB
  - 2.7.3. Modello HSB
  - 2.7.4. Sistema Pantone Gamma di colori

- 2.8. Dalla Bauhaus a Murakami
  - 2.8.1. La Bauhaus e i suoi artisti
  - 2.8.2. La teoria della Gestalt al servizio del colore
  - 2.8.3. Josef Albers L'interazione del colore
  - 2.8.4. Murakami, le connotazioni dell'assenza di colore
- 2.9. Il colore nel progetto di design
  - 2.9.1. La *pop art*. Il colore delle culture
  - 2.9.2. Creatività e colore
  - 2.9.3. Artisti contemporanei
  - 2.9.4. Analisi di diverse ottiche e prospettive
- 2.10. Gestione del colore nell'ambiente digitale
  - 2.10.1. Spazi del colore
  - 2.10.2. Profili di colore
  - 2.10.3. Calibrazione dei monitor
  - 2.10.4. A cosa prestare attenzione

### Modulo 3. Linguaggio audiovisivo

- 3.1. Il linguaggio audiovisivo
  - 3.1.1. Definizione e struttura
  - 3.1.2. Le funzioni del linguaggio audiovisivo
  - 3.1.3. Simboli nel linguaggio audiovisivo
  - 3.1.4. Storia, sequenza, scena, inquadratura e ripresa
- 3.2. Telecamera e suono
  - 3.2.1. Concetti di base
  - 3.2.2. Gli obiettivi della telecamera
  - 3.2.3. L'importanza dei suoni
  - 3.2.4. Materiali complementari
- 3.3. La composizione dell'inquadratura
  - 3.3.1. La percezione dell'inquadratura
  - 3.3.2. La teoria della Gestalt
  - 3.3.3. Principi di composizione
  - 3.3.4. Illuminazione
  - 3.3.5. Valutazione delle tonalità

- 3.4. Lo spazio
  - 3.4.1. Spazio cinematografico
  - 3.4.2. Dentro e fuori dal campo
  - 3.4.3. Tipologia di spazi
  - 3.4.4. Non luoghi
- 3.5. Il tempo
  - 3.5.1. Tempo cinematografico
  - 3.5.2. Il senso di continuità
  - 3.5.3. Disordini temporali: flashback e il *flashforward*
- 3.6. Stampa dinamica
  - 3.6.1. Il ritmo
  - 3.6.2. Il montaggio come indicatore di ritmo
  - 3.6.3. Le origini del montaggio e il suo rapporto con la vita moderna
- 3.7. Il movimento
  - 3.7.1. Tipi di movimento
  - 3.7.2. Movimenti della telecamera
  - 3.7.3. Accessori
- 3.8. La grammatica del cinema
  - 3.8.1. Il processo audiovisivo. La scala
  - 3.8.2. Il piano
  - 3.8.3. Tipologia di piani
  - 3.8.4. Tipi di piani in base all'angolo
- 3.9. La drammatizzazione della trama
  - 3.9.1. La struttura della sceneggiatura
  - 3.9.2. Storia, trama e stile
  - 3.9.3. Il paradigma di Syd Field
  - 3.9.4. Tipi di narratori
- 3.10. Costruzione del personaggio
  - 3.10.1. Il personaggio della narrazione attuale
  - 3.10.2. L'eroe secondo Joseph Campbell
  - 3.10.3. L'eroe post-classico
  - 3.10.4. I 10 comandamenti di Robert McKee
  - 3.10.5. Trasformazione del personaggio
  - 3.10.6. Anagnorisi

## Modulo 4. Grafica in movimento

- 4.1. Introduzione alla grafica in movimento
  - 4.1.1. Che cos'è una grafica in movimento o *motion graphic*?
  - 4.1.2. Funzione
  - 4.1.3. Caratteristiche
  - 4.1.4. Tecniche di *motion graphic*
- 4.2. Il *cartooning*
  - 4.2.1. Che cos'è?
  - 4.2.2. Principi di base del *cartooning*
  - 4.2.3. Design Volumetrico e Grafico
  - 4.2.4. Riferimenti
- 4.3. Il design dei personaggi nel corso della storia
  - 4.3.1. Anni '20: *rubber hose*
  - 4.3.2. Anni '40: Preston Blair
  - 4.3.3. Anni '50 e '60: *cubism cartoon*
  - 4.3.4. Personaggi complementari
- 4.4. Introduzione all'animazione dei personaggi in After Effects
  - 4.4.1. Metodi di animazione
  - 4.4.2. Movimento vettoriale
  - 4.4.3. Principi dell'animazione
  - 4.4.4. *Timing*
- 4.5. Progetto: animazione dei personaggi
  - 4.5.1. Generazione di idee
  - 4.5.2. *Storyboard*
  - 4.5.3. Prima fase nel design del personaggio
  - 4.5.4. Seconda fase nel design del personaggio
- 4.6. Progetto: sviluppo di layout
  - 4.6.1. Cosa intendiamo per *layout*?
  - 4.6.2. Primi passi nello sviluppo dei *layout*
  - 4.6.3. Consolidamento dei layout
  - 4.6.4. Creazione dell'*animatic*

- 4.7. Progetto: sviluppo visivo del personaggio
    - 4.7.1. Sviluppo visivo del personaggio
    - 4.7.2. Sviluppo visivo dello sfondo
    - 4.7.3. Sviluppo visivo di elementi aggiuntivi
    - 4.7.4. Correzioni e aggiustamenti
  - 4.8. Progetto: sviluppo della scena
    - 4.8.1. Realizzazione di schizzi
    - 4.8.2. *Styleframe*
    - 4.8.3. *Preparazione dei progetti di design per l'animazione*
    - 4.8.4. *Correzioni*
  - 4.9. Progetto: animazione I
    - 4.9.1. Preparazione della scena
    - 4.9.2. Primi movimenti
    - 4.9.3. Fluidità di movimento
    - 4.9.4. Correzioni visive
  - 4.10. Progetto: animazione II
    - 4.10.1. Animazione del volto del personaggio
    - 4.10.2. Considerare le espressioni del viso
    - 4.10.3. Animare le azioni
    - 4.10.4. L'azione di camminare
    - 4.10.5. Presentazione delle proposte
- ## Modulo 5. Design per la televisione
- 5.1. Il mondo della televisione
    - 5.1.1. In che modo la televisione influenza il nostro stile di vita?
    - 5.1.2. Alcuni dati scientifici
    - 5.1.3. Design grafico in televisione
    - 5.1.4. Linee guida di design per la televisione
  - 5.2. Effetti della televisione
    - 5.2.1. Effetti dell'apprendimento
    - 5.2.2. Effetti emotivi
    - 5.2.3. Effetti sulla risposta
    - 5.2.4. Effetti sul comportamento
  - 5.3. Televisione e consumo
    - 5.3.1. Consumo di pubblicità televisiva
    - 5.3.2. Misure per il consumo critico
    - 5.3.3. Associazioni di spettatori
    - 5.3.4. Nuove piattaforme di consumo televisivo
  - 5.4. Identità televisiva
    - 5.4.1. Parlare di identità televisiva
    - 5.4.2. Le funzioni dell'identità nel mezzo televisivo
    - 5.4.3. *TV branding*
    - 5.4.4. Esempi grafici
  - 5.5. Specifiche di design per lo schermo
    - 5.5.1. Specifiche generali
    - 5.5.2. Area di sicurezza
    - 5.5.3. Ottimizzazione
    - 5.5.4. Considerazioni sui testi
    - 5.5.5. Immagine e grafica
  - 5.6. Adobe After Effects: alla scoperta dell'interfaccia
    - 5.6.1. A cosa serve questo programma?
    - 5.6.2. L'interfaccia e l'area di lavoro
    - 5.6.3. Strumenti principali
    - 5.6.4. Creare composizioni, salvare il file e renderizzare
  - 5.7. Adobe After Effects: prime animazioni
    - 5.7.1. *Strati o layer*
    - 5.7.2. *Fotogrammi chiave: keyframe*
    - 5.7.3. *Esempi di animazione*
    - 5.7.4. *Curve di velocità*
  - 5.8. Adobe After Effects: animazioni di testo e sfondi
    - 5.8.1. Creare schermate da animare
    - 5.8.2. Animazione dello schermo: primi passi
    - 5.8.3. Animazione dello schermo: approfondimento degli strumenti
    - 5.8.4. Editing e rendering

- 5.9. Il suono nella produzione audiovisiva
  - 5.9.1. L'importanza dell'audio
  - 5.9.2. Principi di base del suono
  - 5.9.3. Lavorare con il suono in Adobe After Effects
  - 5.9.4. Esportare suoni in Adobe After Effects
- 5.10. Creare un progetto in Adobe After Effects
  - 5.10.1. Riferimenti visivi
  - 5.10.2. Caratteristiche del progetto
  - 5.10.3. Quali idee voglio realizzare?
  - 5.10.4. Realizzazione del mio prodotto audiovisivo

## Modulo 6. Animazione in 2D

- 6.1. Introduzione all'animazione 2D
  - 6.1.1. Che cos'è l'animazione 2D?
  - 6.1.2. Origine ed evoluzione del 2D
  - 6.1.3. Animazione tradizionale
  - 6.1.4. Progetti realizzati in 2D
- 6.2. Principi di animazione I
  - 6.2.1. Contesto
  - 6.2.2. *Squash e stretch*
  - 6.2.3. *Anticipation*
  - 6.2.4. *Staging*
- 6.3. Principi di animazione II
  - 6.3.1. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
  - 6.3.2. *Follow Through and Overlapping Action*
  - 6.3.3. *Slow In and Slow Out*
  - 6.3.4. *Arcs*
  - 6.3.5. *Secondary Action*
- 6.4. Principi di animazione III
  - 6.4.1. *Timing*
  - 6.4.2. *Exaggeration*
  - 6.4.3. *Solid Drawing*
  - 6.4.4. *Appeal*





- 6.5. Animazione digitale
  - 6.5.1. Animazione digitale per chiavi e interpolazione
  - 6.5.2. *Cartoon animation* vs. Personaggi virtuali
  - 6.5.3. Animazione digitale con nesting e logica
  - 6.5.4. Nascita di nuove tecniche di animazione
- 6.6. Il team di animazione. Ruoli
  - 6.6.1. Direttore dell'animazione
  - 6.6.2. Il supervisore dell'animazione
  - 6.6.3. L'animatore
  - 6.6.4. L'assistente e l'interposer
- 6.7. Cortometraggi animati in 2D. Riferimenti
  - 6.7.1. Paperman
  - 6.7.2. *Morning cowboy*
  - 6.7.3. *My moon*
  - 6.7.4. *Pratica I: alla ricerca di cortometraggi*
- 6.8. Progetto di animazione: costruisci la tua città
  - 6.8.1. Iniziazione: strumento 3D in Illustrator
  - 6.8.2. Scelta del carattere tipografico
  - 6.8.3. Sviluppo della città
  - 6.8.4. Costruzione di elementi secondari
  - 6.8.5. Le macchine
- 6.9. Progetto di animazione: animare gli elementi
  - 6.9.1. Esportare in Adobe After Effects
  - 6.9.2. Animazione degli elementi principali
  - 6.9.3. Animazione degli elementi secondari
  - 6.9.4. Animazione finale
- 6.10. Adattamento a nuovi schermi Completamento del progetto
  - 6.10.1. Schermi innovativi
  - 6.10.2. Render
  - 6.10.3. *Handbrake*
  - 6.10.4. *Presentazione*

## Modulo 7. Progetti di animazione

- 7.1. Introduzione alla *stop motion*
  - 7.1.1. Definizione del concetto
  - 7.1.2. Differenze tra *stop motion* e cartone animato
  - 7.1.3. Usi dello *stop motion* e suoi principi
  - 7.1.4. Tipi di *stop motion*
- 7.2. Contesto storico
  - 7.2.1. Gli esordi dello *stop motion*
  - 7.2.2. *Lo stop motion come tecnica di effetti visivi*
  - 7.2.3. *L'evoluzione dello stop motion*
  - 7.2.4. *Riferimenti bibliografici*
- 7.3. Pensare all'animazione
  - 7.3.1. Concetti di base dell'animazione
  - 7.3.2. Materiali e strumenti
  - 7.3.3. Software di animazione *stop motion*
  - 7.3.4. *Stop motion studio per cellulari*
- 7.4. Aspetti tecnici dello *stop motion*
  - 7.4.1. La fotocamera
  - 7.4.2. Illuminazione
  - 7.4.3. L'editing
  - 7.4.4. Programmi di editing
- 7.5. Creazione di storie
  - 7.5.1. Come creare una storia?
  - 7.5.2. Elementi della narrazione
  - 7.5.3. La figura del narratore
  - 7.5.4. Suggerimenti per la creazione di racconti brevi
- 7.6. La creazione di personaggi
  - 7.6.1. Processo creativo
  - 7.6.2. Tipi di personaggi
  - 7.6.3. Scheda dei personaggi
  - 7.6.4. Pratica I: creare la scheda di un personaggio

- 7.7. La creazione di figure in *stop motion*
  - 7.7.1. Narrazione di storie con le figure
  - 7.7.2. Conferire le caratteristiche
  - 7.7.3. Materiali
  - 7.7.4. Riferimenti visivi
- 7.8. La creazione degli scenari
  - 7.8.1. La scenografia
  - 7.8.2. L'importanza di una buona scenografia
  - 7.8.3. Definizione del budget
  - 7.8.4. Riferimenti visivi
- 7.9. Animazione in *stop motion*
  - 7.9.1. L'animazione degli oggetti
  - 7.9.2. Animazione in cut-out
  - 7.9.3. Le sagome
  - 7.9.4. Teatro delle ombre
- 7.10. Progetto in *stop motion*
  - 7.10.1. Presentazione e spiegazione del progetto
  - 7.10.2. Ricerca di idee e riferimenti
  - 7.10.3. Preparazione del nostro progetto
  - 7.10.4. Analisi dei risultati

## Modulo 8. Modellazione 3D

- 8.1. Introduzione
  - 8.1.1. Il volume
  - 8.1.2. Volume e capacità
  - 8.1.3. Tipi di software di modellazione 3D
  - 8.1.4. Progetti di modellazione. Riferimenti
- 8.2. Infografiche 3D
  - 8.2.1. Che cos'è un'infografica 3D?
  - 8.2.2. Tipi Riferimenti visivi
  - 8.2.3. Infografiche 3D in ambito architettonico
  - 8.2.4. Tipi di infografiche 3D

- 8.3. Introduzione a Blender
  - 8.3.1. Alla scoperta dell'interfaccia
  - 8.3.2. Pannelli e prospettive
  - 8.3.3. Il render
  - 8.3.4. Pratica I: creazione di un render
- 8.4. Elementi in Blender
  - 8.4.1. Testo 3D
  - 8.4.2. Colore e texture
  - 8.4.3. Animazione in 3D
  - 8.4.4. Modellazione per la stampa 3D
- 8.5. Illuminazione in Blender
  - 8.5.1. Illuminazione ambientale
  - 8.5.2. Pratica II: allestimento di una scena con luce ambiente
  - 8.5.3. Illuminazione indiretta
  - 8.5.4. Pratica III: allestimento di una scena con luce indiretta
- 8.6. Realizzazione guidata di oggetti in Blender
  - 8.6.1. Esercizio 1: composizione libera
  - 8.6.2. Esercizio 2: modellare un recipiente
  - 8.6.3. Esercizio 3: modellare una tazza
  - 8.6.4. Esercizio 4: modellare una sedia
- 8.7. Realizzazione della modellazione a partire da caratteristiche date
  - 8.7.1. Modello 1: copiare l'elemento secondo quanto visualizzato
  - 8.7.2. Modello 2: modellare l'elemento organico
  - 8.7.3. Modello 3: oggetto con superficie in vetro
  - 8.7.4. Modello 4: oggetto che trasmette luce
- 8.8. Progetto: sala espositiva d'arte
  - 8.8.1. Presentazione e spiegazione del progetto
  - 8.8.2. Qual è il tema della mia sala? Feedback
  - 8.8.3. Obiettivi del progetto
  - 8.8.4. *Naming* Ideazione e design 3D

- 8.9. Sala d'esposizione d'arte: progettazione su un piano
  - 8.9.1. Schizzi della sala artistica su un piano
  - 8.9.2. Considerazione delle misure
  - 8.9.3. Elevazione dei piani con Blender
  - 8.9.4. Applicazione di colore, texture, correzione dei dettagli
- 8.10. Sala d'esposizione d'arte: posizionamento degli elementi
  - 8.10.1. Progettazione di elementi aggiuntivi Render
  - 8.10.2. Posizionamento degli elementi Piani
  - 8.10.3. Posizione dell'illuminazione Piani
  - 8.10.4. Presentazione finale Render

## Modulo 9. Fotografia digitale

- 9.1. Introduzione al mezzo fotografico contemporaneo
  - 9.1.1. Le origini della fotografia: la camera oscura
  - 9.1.2. La fissazione dell'immagine Pietre miliari: il dagherrotipo e il calotipo
  - 9.1.3. La fotocamera stenopeica
  - 9.1.4. L'istantanea fotografica. Kodak e la diffusione del mezzo fotografico
- 9.2. Principi di fotografia digitale
  - 9.2.1. *Street photography*: la fotografia come specchio sociale
  - 9.2.2. Fondamenti dell'immagine digitale
  - 9.2.3. JPG e RAW
  - 9.2.4. Laboratorio digitale
- 9.3. Concetti, attrezzature e tecniche fotografiche
  - 9.3.1. La telecamera: angolo visuale e obiettivi
  - 9.3.2. Esposimetro Regolazione dell'esposizione
  - 9.3.3. Elementi di controllo dell'immagine
  - 9.3.4. Pratica I: controllo della telecamera
- 9.4. Illuminazione
  - 9.4.1. La luce naturale e la sua importanza
  - 9.4.2. Proprietà della luce
  - 9.4.3. Luce continua e luce di modellazione
  - 9.4.4. Schemi di illuminazione
  - 9.4.5. Accessori per la manipolazione della luce
  - 9.4.6. Gli sfondi. Strumenti commerciali

- 9.5. Flash
  - 9.5.1. Funzioni principali di un flash
  - 9.5.2. Tipi di flash
  - 9.5.3. Flash della torcia
  - 9.5.4. Vantaggi e svantaggi
- 9.6. Fotografia con fotocamera professionale
  - 9.6.1. Fotografia *Lifestyle* Alla ricerca di angoli
  - 9.6.2. Pratica II: effetti di luce
  - 9.6.3. Pratica III: spazi negativi
  - 9.6.4. Pratica IV: catturare le emozioni
- 9.7. Fotografia mobile: un'introduzione
  - 9.7.1. La nostra fotocamera tascabile e altri materiali
  - 9.7.2. Ottenere la migliore qualità
  - 9.7.3. Trucchi di composizione
  - 9.7.4. Creare l'ambiente
- 9.8. Fotografia mobile: progetto
  - 9.8.1. I *flatlay*
  - 9.8.2. Fotografia di interni
  - 9.8.3. Idee creative: da dove cominciare?
  - 9.8.4. Pratica VI: prime fotografie
- 9.9. Fotografia mobile: editing
  - 9.9.1. Modificare foto con Snapseed
  - 9.9.2. Modificare foto con VSCO
  - 9.9.3. Modificare foto con Instagram
  - 9.9.4. Pratica IV: modificare le proprie fotografie
- 9.10. Il progetto fotografico creativo
  - 9.10.1. Autori di riferimento nella creazione fotografica contemporanea
  - 9.10.2. Il portfolio fotografico
  - 9.10.3. Riferimenti visivi del portfolio
  - 9.10.4. Costruisci il tuo portfolio di risultati



## Modulo 10. Tipografia

- 10.1. Introduzione alla tipografia
  - 10.1.1. Che cos'è la tipografia?
  - 10.1.2. Il ruolo della tipografia nel design grafico
  - 10.1.3. Sequenza, contrasto, forma e controforma
  - 10.1.4. Relazione e differenze tra tipografia, calligrafia e *lettering*
- 10.2. Le molteplici origini della scrittura
  - 10.2.1. Scrittura ideografica
  - 10.2.2. L'alfabeto fenicio
  - 10.2.3. L'alfabeto romano
  - 10.2.4. La riforma carolingia
  - 10.2.5. L'alfabeto latino moderno
- 10.3. Gli inizi della tipografia
  - 10.3.1. La stampa, una nuova era I primi tipografi
  - 10.3.2. La rivoluzione industriale: la litografia
  - 10.3.3. Modernismo: gli inizi della tipografia commerciale
  - 10.3.4. Le avanguardie
  - 10.3.5. Il periodo tra le due guerre
- 10.4. Il ruolo delle scuole di design nella tipografia
  - 10.4.1. La Bauhaus
  - 10.4.2. Herbert Bayer
  - 10.4.3. Psicologia della Gestalt
  - 10.4.4. La Scuola Svizzera
- 10.5. Tipografia attuale
  - 10.5.1. 1960-1970, precursori della rivolta
  - 10.5.2. Postmodernismo, decostruttivismo e tecnologia
  - 10.5.3. Dove sta andando la tipografia?
  - 10.5.4. Caratteri tipografici di tendenza
- 10.6. Forma tipografica I
  - 10.6.1. Anatomia della calligrafia
  - 10.6.2. Misure e attributi del tipo
  - 10.6.3. Famiglie di caratteri tipografici
  - 10.6.4. High case, low case e small cap
  - 10.6.5. Differenza tra tipografia, font e famiglia di caratteri
  - 10.6.6. Filetti, linee ed elementi geometrici
- 10.7. Forma tipografica II
  - 10.7.1. La combinazione tipografica
  - 10.7.2. Formati dei caratteri (PostScript-TrueType-OpenType)
  - 10.7.3. Licenze per i caratteri tipografici
  - 10.7.4. Chi dovrebbe acquistare la licenza, il cliente o il designer?
- 10.8. Correzione tipografica. Composizione di testi
  - 10.8.1. Spaziatura tra le lettere *Tracking* e  *Kerning*
  - 10.8.2. Spaziatura tra le parole Il quadratino
  - 10.8.3. Interlinea
  - 10.8.4. Il corpo del carattere
  - 10.8.5. Attributi del testo
- 10.9. Il disegno delle lettere
  - 10.9.1. Processo creativo
  - 10.9.2. Materiali tradizionali e digitali
  - 10.9.3. L'uso della tavoletta grafica e dell'ipad
  - 10.9.4. Tipografia digitale: contorni e bitmap
- 10.10. Poster tipografici
  - 10.10.1. La calligrafia come base per il design delle lettere
  - 10.10.2. Come creare una composizione tipografica di grande impatto?
  - 10.10.3. Riferimenti visivi
  - 10.10.4. La fase degli schizzi
  - 10.10.5. Progetto

# 06 Tirocinio

Una volta completata la fase teorica online, gli studenti di questo Master Semipresenziale affronteranno una fase pratica, in cui potranno lavorare professionalmente a fianco di specialisti nel campo del Design Multimediale. Una fase davvero produttiva, che permette di applicare l'apprendimento acquisito a situazioni reali in un'azienda di riferimento del settore.



“

*Svolgi lo stage professionale in un'azienda che ti permetta di apprendere i metodi più efficienti per eseguire un progetto multimediale”*

Il periodo di formazione pratica di questo programma di Design Multimediale consiste in un tirocinio in un'agenzia leader del settore con professionisti esperti e competenti, che saranno trasmessi agli studenti del corso. Così, per 3 settimane, lo studente avrà l'opportunità di applicare la propria creatività e le conoscenze acquisite nella fase teorica, in un ambiente professionale.

In questa proposta formativa interamente pratica le attività sono finalizzate allo sviluppo e al perfezionamento delle competenze necessarie per l'erogazione di servizi di Design Multimediale. Per farlo, gli studenti devono padroneggiare le tecniche e gli strumenti tecnologici che consentono loro di creare progetti grafici, animati o tipografici innovativi e accattivanti. In questo processo, il laureato non sarà solo, poiché non solo sarà accompagnato da uno specialista dell'azienda, ma avrà anche il supporto del team di docenti che compongono questo corso di laurea.

Così facendo, TECH mira a far sì che gli studenti ricevano una formazione accademica il più possibile completa e che raggiungano gli obiettivi di apprendimento e di avanzamento in campo professionale, soprattutto in settori come il design multimediale dove la competitività è maggiore.

La parte pratica si svolgerà con la partecipazione attiva dello studente che svolge le attività e le procedure di ogni area di competenza (imparare a imparare e imparare a fare), con l'accompagnamento e la guida dei docenti e degli altri partner formativi che facilitano il lavoro di gruppo e l'integrazione multidisciplinare (imparare a essere e imparare a relazionarsi).

Le procedure descritte di seguito costituiscono la base della parte pratica della formazione e la loro realizzazione è subordinata alla disponibilità dell'istituto e al suo carico di lavoro. Le attività proposte sono le seguenti:



*Formati in un'azienda leader nel settore del Design Multimediale, insieme ai migliori specialisti.*



Modulo	Attività Pratica
<b>Tendenze attuali della cultura e del linguaggio audiovisivo</b>	Creare racconti audiovisivi , applicando correttamente i criteri di usability e interattività
	Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) in contesti diversi e da una prospettiva critica, creativa e innovativa
	Sviluppare la sensibilità estetica e coltivare la facoltà di apprezzamento estetico
	Elaborare, sviluppare, produrre e coordinare progetti di creazione digitale nel campo dell'arte, della scienza e della tecnologia
<b>Tecniche di animazione legate al Design Multimediale</b>	Imparare a realizzare una produzione audiovisiva con la tecnica dello <i>stop motion</i>
	Costruire storie definendo personaggi, ambientazioni ed eventi attraverso la pianificazione di una sceneggiatura di animazione e di ciò che deve essere sviluppato
	Gestire la metodologia di apprendimento basata sul progetto: generazione dell'idea, pianificazione, obiettivi, strategie, risorse, test, correzione degli errori
	Creare collegamenti tra ambienti di lavoro 2D e 3D per progetti specifici
	Riconoscere il linguaggio visivo e compositivo nello sviluppo di un'animazione
<b>Strumenti tecnologici di nuova applicazione nel Design Multimediale</b>	Integrare il design in After Effects in vari progetti grafici
	Utilizzare i software di modellazione 3D, in particolare Blender
	Modellare, illuminare e texturizzare oggetti e ambienti 3D
<b>Strategie attuali per la scelta di colori e font nel Design Multimediale</b>	Acquisire, manipolare e preparare il colore per l'uso su supporti fisici e virtuali
	Applicare le basi psicologiche e semiotiche del colore nel design
	Implementare coerentemente la tipografia ai processi grafici
	Gestire i principi sintattici del linguaggio grafico e applicarne le regole per descrivere oggetti e idee in modo chiaro e preciso
<b>Fotografia digitale nel Design Multimediale</b>	Acquisire, manipolare e preparare testi e immagini per l'uso in diversi media
	Creare fotografie per ambienti multimediali basandosi sui fondamenti della tecnologia fotografica e audiovisiva
	Applicare il linguaggio e le risorse espressive della fotografia e degli audiovisivi

## Assicurazione di responsabilità civile

La preoccupazione principale di questa istituzione è quella di garantire la sicurezza sia dei tirocinanti sia degli altri agenti che collaborano ai processi di tirocinio in azienda. All'interno delle misure rivolte a questo fine ultimo, esiste la risposta a qualsiasi incidente che possa verificarsi durante il processo di insegnamento-apprendimento.

A tal fine, questo ente si impegna a stipulare un'assicurazione di responsabilità civile per coprire qualsiasi eventualità possa verificarsi durante lo svolgimento del tirocinio all'interno del centro di collocamento.

La polizza di responsabilità civile per i tirocinanti deve garantire una copertura assicurativa completa e deve essere stipulata prima dell'inizio del periodo di tirocinio. In questo modo, il tirocinante non dovrà preoccuparsi in caso di situazioni impreviste e avrà a disposizione una copertura fino al termine del periodo di tirocinio.



## Condizioni generali del tirocinio

Le condizioni generali dell'accordo di tirocinio per il programma sono le seguenti:

**1. TUTORAGGIO:** durante il Master Semipresenziale agli studenti verranno assegnati due tutor che li seguiranno durante tutto il percorso, risolvendo eventuali dubbi e domande. Da un lato, lo studente disporrà di un tutor professionale appartenente al centro di inserimento lavorativo che lo guiderà e lo supporterà in ogni momento. Dall'altro lato, allo studente verrà assegnato anche un tutor accademico che avrà il compito di coordinare e aiutare lo studente durante l'intero processo, risolvendo i dubbi e fornendogli tutto ciò di cui potrebbe aver bisogno. In questo modo, il professionista sarà accompagnato in ogni momento e potrà risolvere tutti gli eventuali dubbi, sia di natura pratica che accademica.

**2. DURATA:** il programma del tirocinio avrà una durata di tre settimane consecutive di preparazione pratica, distribuite in giornate di 8 ore lavorative, per cinque giorni alla settimana. I giorni di frequenza e l'orario saranno di competenza del centro, che informerà debitamente e preventivamente il professionista, con un sufficiente anticipo per facilitarne l'organizzazione.

**3. ASSENZE:** in caso di mancata presentazione il giorno di inizio del Master Semipresenziale, lo studente perderà il diritto allo stesso senza possibilità di rimborso o di modifica di date. L'assenza per più di due giorni senza un giustificato motivo/certificato medico comporterà la rinuncia dello studente al tirocinio e, pertanto, la relativa automatica cessazione. In caso di ulteriori problemi durante lo svolgimento del tirocinio, essi dovranno essere debitamente e urgentemente segnalati al tutor accademico.

**4. CERTIFICAZIONE:** lo studente che supererà il Master Semipresenziale riceverà un certificato che attesterà il tirocinio svolto presso il centro in questione.

**5. RAPPORTO DI LAVORO:** il Master Semipresenziale non costituisce alcun tipo di rapporto lavorativo.

**6. STUDI PRECEDENTI:** alcuni centri potranno richiedere un certificato di studi precedenti per la partecipazione al Master Semipresenziale. In tal caso, sarà necessario esibirlo al dipartimento tirocini di TECH affinché venga confermata l'assegnazione del centro prescelto.

**7. NON INCLUDE:** il Master Semipresenziale non includerà nessun elemento non menzionato all'interno delle presenti condizioni. Pertanto, non sono inclusi alloggio, trasporto verso la città in cui si svolge il tirocinio, visti o qualsiasi altro servizio non menzionato.

Tuttavia, gli studenti potranno consultare il proprio tutor accademico per qualsiasi dubbio o raccomandazione in merito. Egli fornirà tutte le informazioni necessarie per semplificare le procedure.

# 07

## Dove posso svolgere il tirocinio?

TECH offre l'opportunità di svolgere questo periodo di pratica in aziende con esperienza e dotate di team di lavoro specializzati nel Design Multimediale. Con tale combinazione, questo istituto accademico cerca di fornire agli studenti un'esperienza professionale arricchente che darà una spinta alla loro carriera.





“

*Sei più vicino a ricevere la spinta che desideri per la tua carriera. Iscriviti ora a questo Master Semipresenziale in Design Multimediale”*

## tech 42 | Dove posso svolgere il Tirocinio?



Gli studenti potranno svolgere il tirocinio di questo Master Semipresenziale presso i seguenti centri:



### Marallavi Films

Paese	Città
Spagna	Alicante

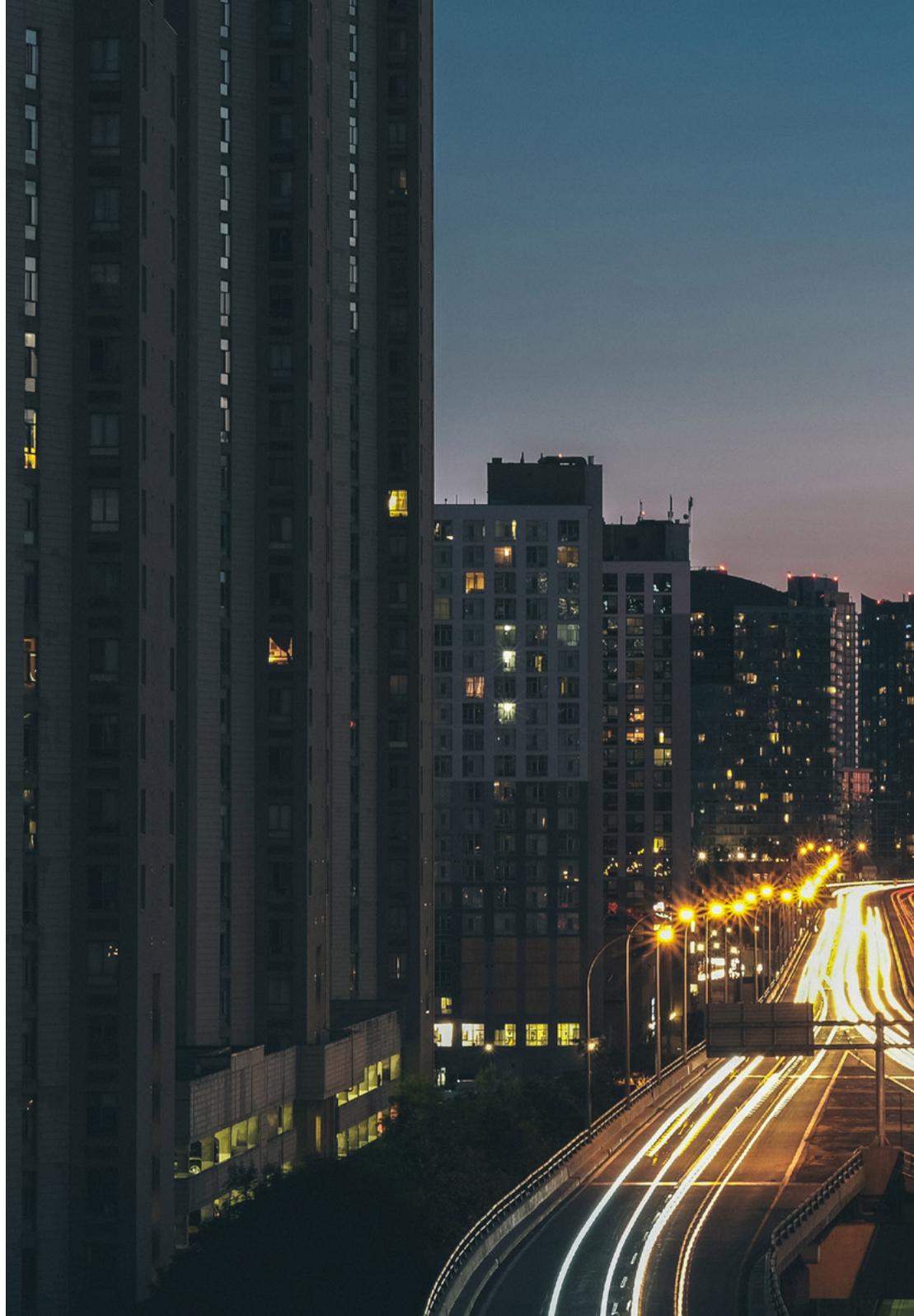
Indirizzo: Calle Poeta Campos Vasallo, nº38,  
03004, Alicante

Società di produzione audiovisiva di Alicante, che offre video aziendali, promozionali, istituzionali e spot pubblicitari

---

#### Tirocini correlati:

Elaborazione grafica  
Design Multimediale





08

# 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”*

## 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”*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



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

## 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 professionale più attuali.

“

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

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. 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 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

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 università 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). Pertanto, 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 diretta 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.



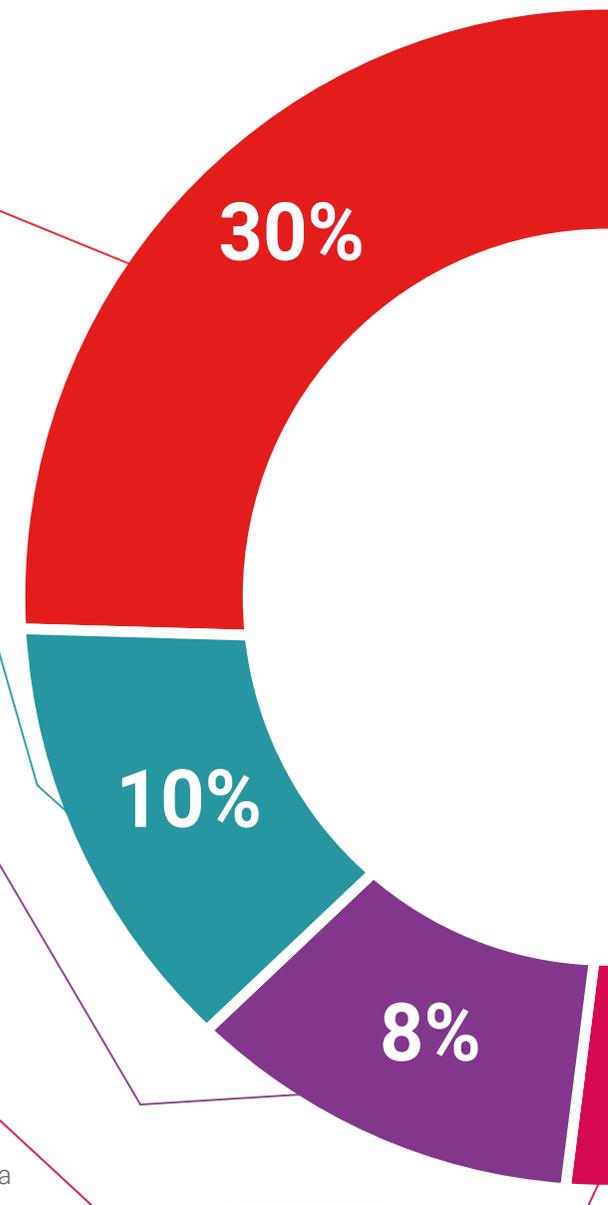
#### Pratiche di competenze e competenze

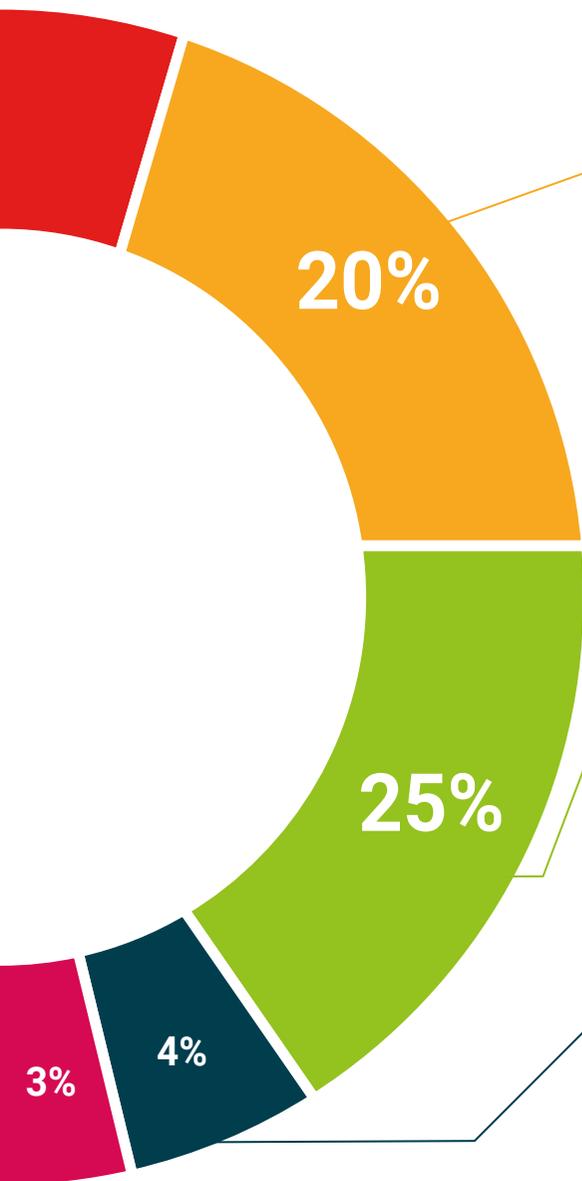
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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 monitorati dai migliori specialisti 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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



09

# Titolo

Il Master Semipresenziale in Design Multimediale garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Master Semipresenziale rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi  
il tuo titolo universitario senza spostamenti  
o fastidiose formalità”*

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Master Semipresenziale in Design Multimediale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

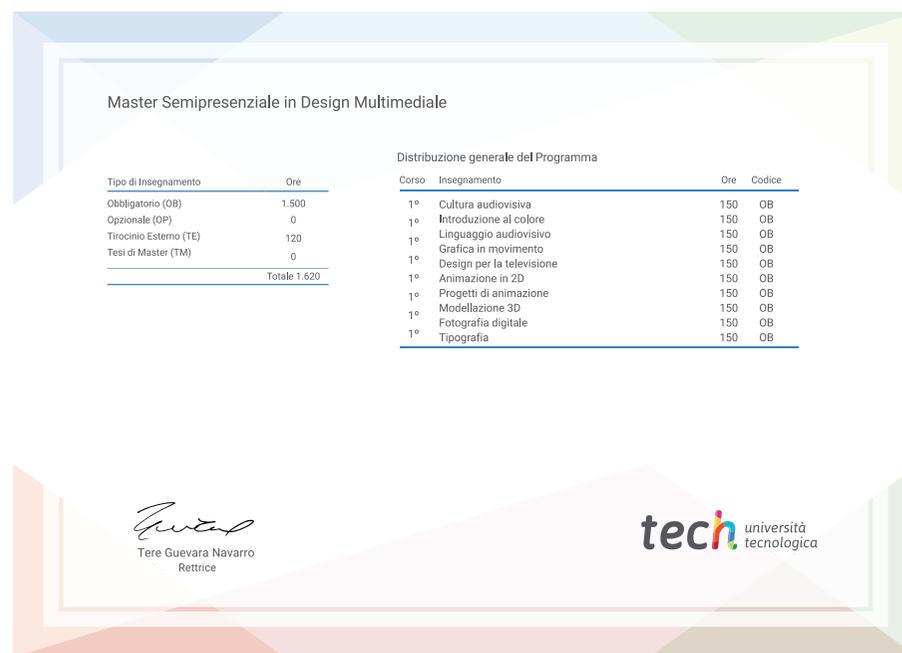
Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Semipresenziale** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Master Semipresenziale in Design Multimediale**

Modalità: **Semipresenziale (Online + Tirocinio)**

Durata: **12 mesi**



\*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.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

## Master Semipresenziale Design Multimediale

Modalità: Semipresenziale (Online + Tirocinio)

Durata: 12 mesi

Certificazione: TECH Università Tecnologica

Crediti: 60 + 4 ECTS

# Master Semipresenziale

## Design Multimediale

