

Esperto Universitario

Gestione dei Prodotti Audiovisivi





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Gestione dei Prodotti Audiovisivi

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-gestione-prodotti-audiovisivi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 18

05

Titolo

pag. 26

01

Presentazione

Il cinema e la televisione vengono usufruiti all'interno di quasi tutte le case, il che ha portato molte persone a sognare di creare le proprie produzioni. La proliferazione di imprese audiovisive alla ricerca di designer altamente qualificati nella gestione di tali prodotti apre le porte a un mercato sempre più competitivo. Dopo aver completato questo programma, gli studenti avranno acquisito una conoscenza approfondita del settore, che consentirà loro di diventare future stelle in questo ambito. Paramount, Universal o Columbia Pictures sono solo alcune delle aziende che cercano dipendenti con le qualifiche e il profilo professionale degli studenti di questo programma.



“

Questo programma ti mostrerà le principali problematiche della produzione audiovisiva in modo da poter applicare soluzioni creative che trasformano il tuo lavoro in un prodotto di successo"

La gestione dei prodotti audiovisivi sta diventando sempre più complessa, a causa della crescente concorrenza e dei nuovi modelli di consumo e piattaforme di trasmissione che sono emersi negli ultimi anni. Pertanto, i progettisti del settore devono ampliare la loro preparazione in questo campo attraverso programmi come questo, in cui troveranno le informazioni più pertinenti e necessarie per agire in sicurezza. Si tratta senza dubbio di un'opportunità unica per accedere a posizioni di grande rilevanza, che permettano di applicare le strategie commerciali necessarie che collochino le produzioni tra le più riuscite del momento.

In particolare, questo Esperto Universitario mostrerà agli studenti, tra gli altri aspetti, come sono strutturate le imprese audiovisive, quali sono i nuovi modelli di business nel campo della comunicazione, o le principali strategie di promozione delle imprese audiovisive. Si tratta di concetti fondamentali per i designer che cercano un'opportunità di lavoro in questo settore, ottenendo un profilo professionale molto richiesto dalle aziende del settore. In questo modo, il completamento di questo programma permette di accedere ad un mercato del lavoro altamente competitivo e che richiede un profilo professionale con una vasta qualifica ed esperienza. Pixar, Disney, Sony Pictures, ecc., sono solo alcune delle più importanti aziende di animazione a livello mondiale che richiedono designer con studi di gestione audiovisiva. Pertanto, la realizzazione di questo programma segnerà un prima e un dopo nella qualifica degli studenti, aprendo le porte a un mondo del lavoro caratterizzato da creatività e innovazione.

Un Esperto Universitario 100% online che permetterà agli studenti di distribuire il loro tempo di studio, non essendo condizionato da orari fissi né avendo la necessità di presso un luogo fisico, e con la possibilità di accedere a tutti i contenuti in qualsiasi momento della giornata, equilibrando la loro vita lavorativa e personale con quella accademica.

Questo **Esperto Universitario in Gestione dei Prodotti Audiovisivi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti del design
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative di gestione dei prodotti audiovisivi
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



Impara a gestire le risorse delle industrie culturali e posiziona la tua azienda tra le migliori del settore"

“

TECH è un'università con una visione internazionale e, per questo, offre ai suoi studenti un programma di primo livello con cui poter competere in un ambiente globalizzato”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti nel settore del design, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

Un programma completamente online che sarà fondamentale per combinare il tuo tempo di studio con il resto dei tuoi impegni quotidiani.

Il completamento di questo programma accademico aumenterà la tua preparazione e ti darà accesso ad un mondo ricco di opportunità di lavoro.



02

Obiettivi

L'industria audiovisiva è in costante crescita, favorita dai progressi della tecnologia. Nuovi strumenti e applicazioni consentono ai progettisti di migliorare le loro tecniche per creare produzioni di animazione o videogiochi che competono in mercati altamente esigenti. Questo Esperto Universitario di TECH è stato progettato per offrire agli studenti le chiavi per la gestione dei prodotti audiovisivi e acquisire un profilo professionale con cui poter dirigere le proprie produzioni o accedere a posizioni di rilievo in aziende importanti del settore come Pixar, Disney o Dream Works.





“

Un programma di alto livello che ti fornirà le conoscenze necessarie per comprendere ogni fase dei Prodotti Audiovisivi”

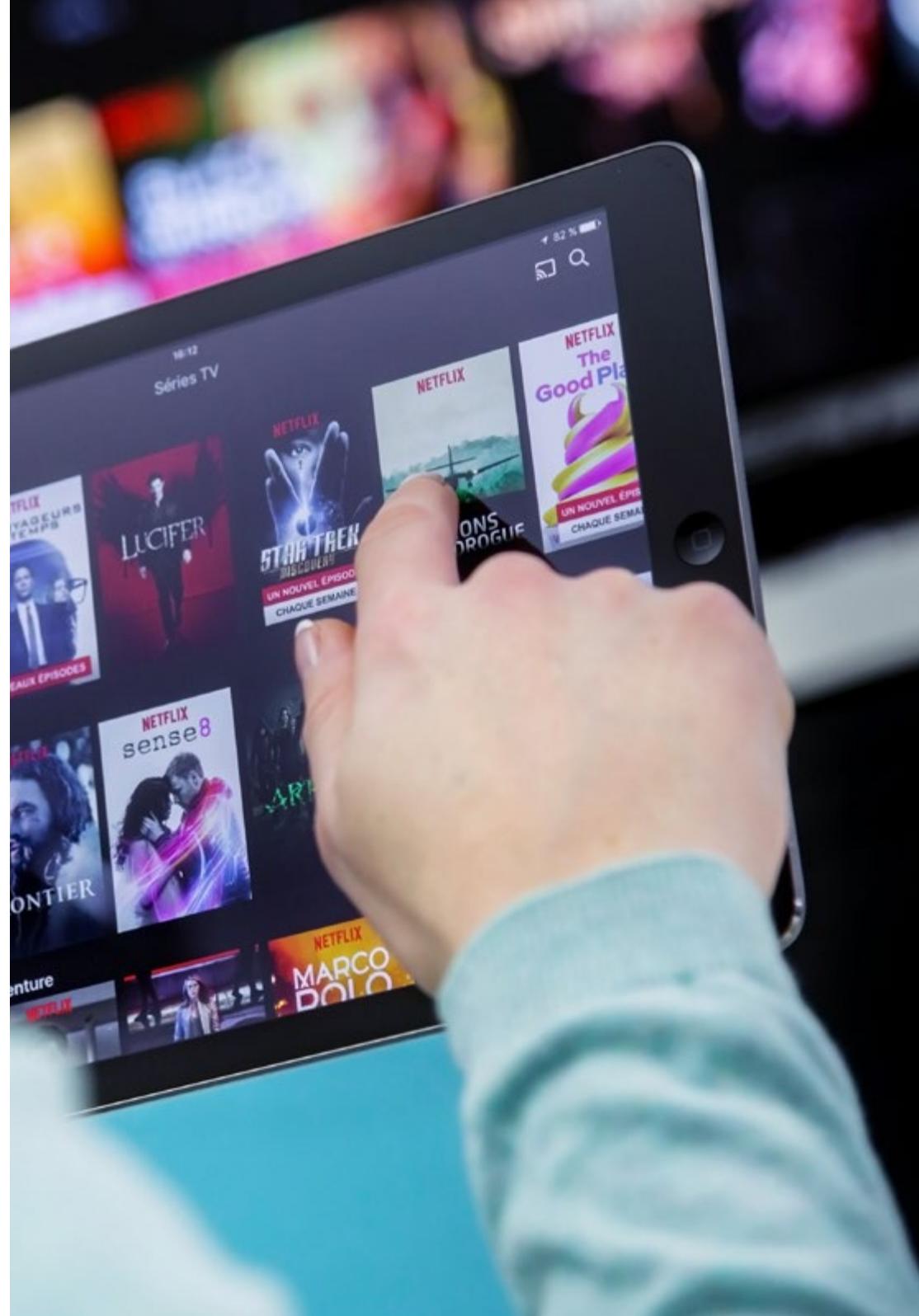


Obiettivi generali

- ◆ Conoscere la struttura di cui è composto il sistema audiovisivo
- ◆ Imparare come le nuove imprese sono gestite e configurate nel panorama audiovisivo contemporaneo
- ◆ Sapere come vengono gestiti e prodotti i contenuti audiovisivi

“

Dopo la realizzazione di questo programma sarai in grado di produrre produzioni audiovisive di successo”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Struttura del sistema audiovisivo

- ◆ Conoscere le basi del funzionamento del sistema audiovisivo: fissare contenuti fondamentali, conoscere autori e testi lavorati su ogni argomento
- ◆ Acquisire la capacità di analisi teorica e critica delle strutture organizzative della comunicazione audiovisiva: comprendere le idee principali, mettere in relazione concetti ed elementi
- ◆ Approfondire il quadro storico, economico-politico, sociale e tecnologico in cui i prodotti audiovisivi vengono prodotti, distribuiti e consumati
- ◆ Apprendere la natura e le interrelazioni tra i soggetti della comunicazione audiovisiva: autori, istituzioni, aziende, media, supporti e destinatari
- ◆ Individuare i problemi e i dibattiti attuali relativi al sistema audiovisivo

Modulo 2. Industrie culturali e nuovi modelli di business della comunicazione

- ◆ Studiare le trasformazioni avvenute nelle Industrie Culturali nell'offerta e nel consumo di reti digitali, nei loro aspetti economici, politici e socio-culturali
- ◆ Approfondire le sfide che l'ambiente digitale ha posto ai modelli di business delle aziende giornalistiche e di altre industrie culturali tradizionali
- ◆ Analizzare e progettare strategie innovative che contribuiscano al miglioramento dei processi gestionali e decisionali, nonché allo sviluppo di prodotti informativi in linea con le esigenze del pubblico e degli inserzionisti
- ◆ Comprendere i cambiamenti nei processi di organizzazione e gestione delle risorse strategiche, umane, materiali e tecniche delle nuove imprese nell'ambiente digitale

Modulo 3. Gestione e promozione dei prodotti audiovisivi

- ◆ Conoscere i concetti fondamentali che regolano la distribuzione, il marketing e la diffusione di un prodotto audiovisivo nella società contemporanea
- ◆ Identificare le diverse vetrine audiovisive e la supervisione degli ammortamenti
- ◆ Conoscere le strategie di produzione esecutiva nello sviluppo e nella successiva distribuzione di progetti audiovisivi
- ◆ Identificare il progetto di marketing di una produzione audiovisiva attraverso la sua ripercussione nei diversi media audiovisivi contemporanei
- ◆ Conoscere la storia e le problematiche contemporanee dei festival cinematografici
- ◆ Identificare le diverse categorie e modalità dei festival cinematografici
- ◆ Analizzare e interpretare le logiche economiche, culturali ed estetiche dei festival cinematografici a livello locale, nazionale e globale

03

Struttura e contenuti

La struttura di questo programma aprirà un nuovo campo di conoscenza per i progettisti, essendo in grado di specializzarsi comodamente nella gestione dei prodotti audiovisivi. Il programma fornisce un grande complemento alle qualifiche degli studenti, che vanno dalla struttura del sistema audiovisivo alle industrie culturali o alla promozione dei prodotti audiovisivi. Un piano di studi completo che guiderà gli studenti attraverso un percorso accademico di alto livello.





“

Il miglior curriculum del momento per aiutarti a sviluppare le competenze necessarie per posizionarti come esperto del settore”

Modulo 1. Struttura del Sistema Audiovisivo

- 1.1. Introduzione alle Industrie Culturali (I.C.)
 - 1.1.1. Concetti di cultura. Cultura-Comunicazione
 - 1.1.2. Teoria ed evoluzione delle I.C.: tipologia e modelli
- 1.2. Industria cinematografica I
 - 1.2.1. Caratteristiche e attori principali
 - 1.2.2. Struttura del sistema cinematografico
- 1.3. Industria cinematografica II
 - 1.3.1. L'industria cinematografica americana
 - 1.3.2. Società di produzione indipendenti
 - 1.3.3. Problemi e dibattiti nell'industria cinematografica
- 1.4. Industria cinematografica III
 - 1.4.1. Regolamentazione cinematografica: Stato e cultura. Politiche per la protezione e la promozione del cinema
 - 1.4.2. Caso di studio
- 1.5. Industria televisiva I
 - 1.5.1. La televisione economica
 - 1.5.2. Modelli fondatori
 - 1.5.3. Trasformazioni
- 1.6. Industria televisiva II
 - 1.6.1. L'industria televisiva nordamericana
 - 1.6.2. Caratteristiche principali
 - 1.6.3. Regolamentazione statale
- 1.7. Industria televisiva III
 - 1.7.1. Il servizio pubblico televisivo in Europa
 - 1.7.2. Crisi e dibattiti
- 1.8. Gli assi del cambiamento
 - 1.8.1. Nuovi processi nel settore audiovisivo
 - 1.8.2. Dibattiti normativi



- 1.9. Televisione Digitale Terrestre (DTT)
 - 1.9.1. Ruolo dello Stato ed esperienze
 - 1.9.2. Le nuove caratteristiche del sistema televisivo
- 1.10. Nuovi operatori nel panorama audiovisivo
 - 1.10.1. Piattaforme di servizi *Over-the-top* (OTT)
 - 1.10.2. Conseguenze della loro comparsa

Modulo 2. Industrie Culturali e nuovi modelli di business della comunicazione

- 2.1. I concetti di Cultura, Economia, Comunicazione, Tecnologia, I.C.
 - 2.1.1. Cultura, Economia, Comunicazione
 - 2.1.2. Industrie culturali
- 2.2. Tecnologia, Comunicazione e Cultura
 - 2.2.1. La cultura artigianale mercificata
 - 2.2.2. Dallo spettacolo dal vivo alle arti plastiche
 - 2.2.3. Musei e patrimonio
- 2.3. I principali settori delle Industrie Culturali
 - 2.3.1. I prodotti editoriali
 - 2.3.2. Le I.C. di flusso
 - 2.3.3. I modelli ibridi
- 2.4. L'era digitale nelle Industrie Culturali
 - 2.4.1. Le Industrie Culturali Digitali
 - 2.4.2. Nuovi modelli nell'Era Digitale
- 2.5. Media digitali e mezzi di comunicazione nell'era digitale
 - 2.5.1. Il business della stampa online
 - 2.5.2. La radio nell'ambiente digitale
 - 2.5.3. Particolarità dei mezzi di comunicazione nell'era digitale
- 2.6. Globalizzazione e diversità Culturale
 - 2.6.1. Concentrazione, internazionalizzazione e globalizzazione delle Industrie Culturali
 - 2.6.2. La lotta per la diversità culturale

- 2.7. Politiche culturali e di cooperazione
 - 2.7.1. Politiche culturali
 - 2.7.2. Il ruolo degli Stati e delle regioni dei Paesi
- 2.8. Diversità musicale nel cloud
 - 2.8.1. Il settore musicale oggi
 - 2.8.2. Il cloud
 - 2.8.3. Iniziative latino-iberoamericane
- 2.9. La diversità nell'Industria Audiovisiva
 - 2.9.1. Dal pluralismo alla diversità
 - 2.9.2. Diversità, Cultura e Comunicazione
 - 2.9.3. Conclusioni e proposte
- 2.10. Diversità Audiovisiva su Internet
 - 2.10.1. Il Sistema Audiovisivo nell'era di Internet
 - 2.10.2. Offerta televisiva e diversità
 - 2.10.3. Conclusioni

Modulo 3. Gestione e promozione dei Prodotti Audiovisivi

- 3.1. Distribuzione audiovisiva
 - 3.1.1. Introduzione
 - 3.1.2. I partecipanti della distribuzione
 - 3.1.3. I prodotti della commercializzazione
 - 3.1.4. Gli ambiti della distribuzione audiovisiva
 - 3.1.5. Distribuzione nazionale
 - 3.1.6. Distribuzione internazionale
- 3.2. L'impresa di distribuzione
 - 3.2.1. La struttura organizzativa
 - 3.2.2. La negoziazione del contratto di distribuzione
 - 3.2.3. Clienti internazionali
- 3.3. Finestre operative, contratti e vendite internazionali
 - 3.3.1. Finestre operative
 - 3.3.2. Contratti di distribuzione internazionale
 - 3.3.3. Vendite internazionali

- 3.4. Marketing cinematografico
 - 3.4.1. Marketing nel cinema
 - 3.4.2. La catena del valore della produzione cinematografica
 - 3.4.3. I mezzi pubblicitari al servizio della promozione
 - 3.4.4. Gli strumenti del lancio
- 3.5. Ricerche di mercato nel cinema
 - 3.5.1. Introduzione
 - 3.5.2. Fase di pre-produzione
 - 3.5.3. Fase di post-produzione
 - 3.5.4. Fase di commercializzazione
- 3.6. Social network e promozione cinematografica
 - 3.6.1. Introduzione
 - 3.6.2. Promesse e limiti dei social network
 - 3.6.3. Obiettivi e loro misurazione
 - 3.6.4. Calendario e strategie di promozione
 - 3.6.5. Interpretare ciò che dicono i social
- 3.7. Distribuzione audiovisiva su Internet I
 - 3.7.1. Il nuovo mondo della distribuzione audiovisiva
 - 3.7.2. Il processo di distribuzione su Internet
 - 3.7.3. Prodotti e possibilità nel nuovo scenario
 - 3.7.4. Nuove modalità di distribuzione
- 3.8. Distribuzione audiovisiva su Internet II
 - 3.8.1. Le chiavi del nuovo scenario
 - 3.8.2. I pericoli della distribuzione via Internet
 - 3.8.3. Il *Video on Demand* (VOD) come nuova finestra di distribuzione
- 3.9. Nuovi spazi per la distribuzione
 - 3.9.1. Introduzione
 - 3.9.2. La rivoluzione di Netflix
- 3.10. Festival del cinema
 - 3.10.1. Introduzione
 - 3.10.2. Il ruolo dei Festival del Cinema nella distribuzione ed esposizione





“

Un programma che ti porterà all'eccellenza nella gestione del prodotto audiovisivo"

04

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.



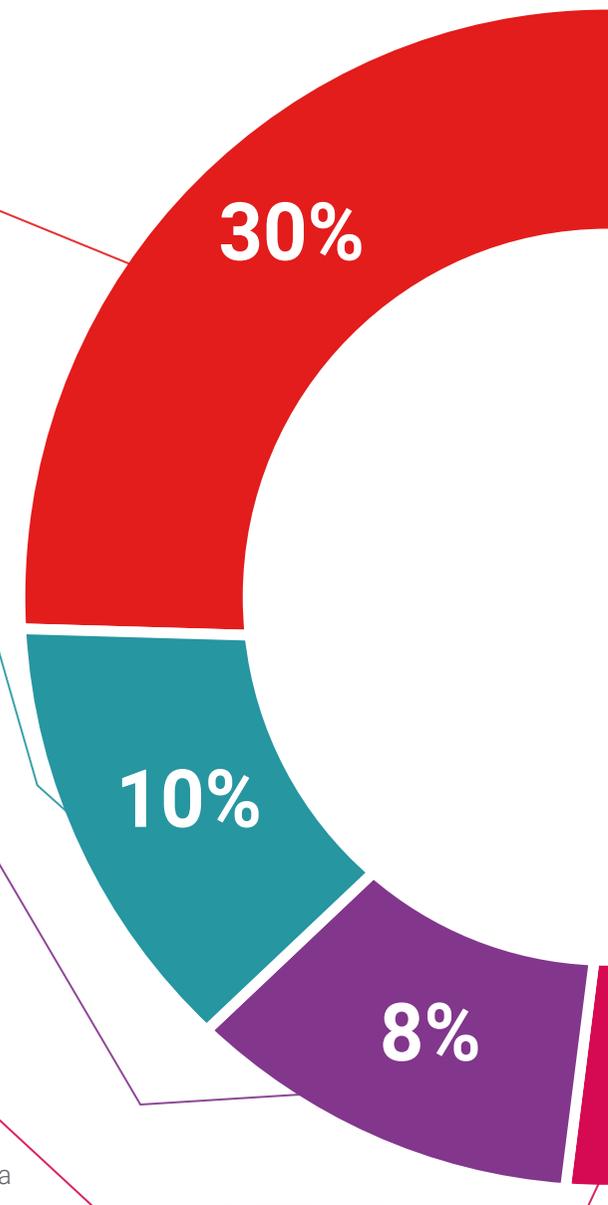
Pratiche di competenze e competenze

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.



05 Titolo

L'Esperto Universitario in Gestione dei Prodotti Audiovisivi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Gestione dei Prodotti Audiovisivi** 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 Gestione dei Prodotti Audiovisivi**

N. Ore Ufficiali: **450 O.**



*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 qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale linee



Esperto Universitario
Gestione dei Prodotti Audiovisivi

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

Esperto Universitario

Gestione dei Prodotti Audiovisivi