

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.techitute.com/it/giornalismo-comunicazione/specializzazione/specializzazione-nuove-produzioni-transmediali

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Le produzioni multimediali hanno dovuto adeguarsi ai nuovi tempi per offrire agli utenti contenuti più personalizzati, in linea con le loro esigenze e che gli offrano un'esperienza unica. Le agenzie di comunicazione e pubblicità hanno quindi sempre più bisogno di professionisti specializzati in materia, che siano in grado di creare contenuti per diversi media in modo integrato e strategico. Grazie a questo programma, lo studente acquisirà le competenze necessarie a svolgere questo lavoro, raggiungendo un livello di conoscenza superiore con cui diventare uno dei massimi punti di riferimento del settore.





“

La produzione transmediale ha rivoluzionato il settore della comunicazione. Per questo le aziende sono alla ricerca di professionisti come te: più creativi e capaci di usare le nuove tecnologie"

Le nuove tecnologie hanno modificato il modo di comunicare delle persone, ma soprattutto hanno facilitato l'accesso all'informazione e alle produzioni audiovisive. Lo spettatore attuale è un consumatore più esigente che sa cosa vuole e quando lo vuole. Per questo motivo, sempre più spesso utilizza piattaforme che gli consentano di gestire autonomamente questo consumo.

Le nuove produzioni transmediali hanno assunto perciò una grande rilevanza, grazie alle quali gli utenti hanno smesso di essere dei semplici spettatori per diventare elementi attivi nella ricerca dei prodotti che vogliono. Ad esempio, possono complementare la visualizzazione di una serie con altri tipi di contenuti correlati, come comunità virtuali, blog o podcast sul tema. In questo nuovo paradigma della comunicazione, assume un ruolo rilevante anche il consumo dei videogiochi. Gli appassionati di questo tipo di intrattenimento non vogliono solo mettersi davanti ad un computer o una televisione e avanzare di livello in questi giochi, ma cercano un'ambiente che li renda partecipi della storia. Pertanto, le attività di cosplay, la creazione di comunità digitali, l'ascolto di musica o il consumo di altri prodotti legati ad essi sono molto importanti, poiché creano un'atmosfera reale in cui i gamer si sentono come dei veri protagonisti.

Grazie a questo Esperto Universitario in Nuove Produzioni Transmediali, lo studente acquisirà conoscenze specialistiche in materia, che gli consentiranno di aggiornarsi sulle questioni più innovative in materia. In questo modo, in pochi mesi, sarà in grado di diventare un creatore di contenuti transmediali di qualità, il che sarà fondamentale per il suo sviluppo professionale. Il tutto grazie ad un corso 100% online che gli darà la possibilità di studiare negli orari e nel luogo che più si addicono alle sue esigenze e interessi.

Questo **Esperto Universitario in Nuove Produzioni Transmediali** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Comunicazione
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni teorica e pratiche sulle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Novità in materia di Nuove Produzioni Transmediali
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Speciale enfasi sulle metodologie innovative in produzione transmediale
- ♦ Sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per prendere decisioni riguardanti le situazioni proposte
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Le nuove tecnologie hanno modificato il modo di usufruire dei prodotti audiovisivi, dando maggiori possibilità all'utente di personalizzarne il consumo"

“

Il presente e il futuro della comunicazione dipende ormai dalla transmedialità. Specializzarti in questo campo sarà fondamentale per dare lo slancio di cui ha bisogno la tua carriera”

Il personale docente comprende rinomati professionisti nel campo della Comunicazione, nonché riconosciuti specialisti di società e università prestigiose, 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 sui Problemi, mediante il quale lo studente deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Le nuove produzioni transmediali stanno avendo un grande impatto sul pubblico, aumentando gli indici di ascolto in tutto il mondo.

Iscrivendoti a questo Esperto Universitario avrai accesso ad una grande quantità di contenuti pratici che saranno fondamentali per consolidare le tue conoscenze in materia.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Nuove Produzioni Transmediali è quello di offrire agli studenti una conoscenza specialistica in materia, in modo che possano essere in linea con i tempi e offrire un prodotto più specifico, che apporti un valore aggiunto all'esperienza utente e fidelizzi gli appassionati del marchio. In questo modo, al termine del programma, lo studente sarà preparato per ricoprire ruoli più creativi e di maggiore responsabilità.





“

*Se vuoi diventare uno specialista
nella comunicazione transmediale,
questo programma ti fornirà gli
strumenti per farlo”*



Obiettivi generali

- ♦ Gestire e conoscere concettualmente l'ambito del *Transmedia Storytelling* e comprenderne la rilevanza in diversi ambiti professionali (pubblicità, marketing, giornalismo, spettacolo)
- ♦ Acquisire i fondamenti della creazione transmediale, dalla narrazione alla produzione, alla dinamizzazione nelle comunità sociali e alla monetizzazione economica
- ♦ Approfondire gli sviluppi più recenti del *Transmedia Storytelling* in campi tecnologici come la realtà virtuale o i videogiochi

“

La produzione transmediale applicata al settore dei videogiochi offre un'esperienza più arricchente ai gamer”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Produzione di contenuti transmediali

- ♦ Approfondire la metodologia pratica nella costruzione di contenuti transmediali, abbracciando la fase di ricerca e documentazione fino alle piattaforme e meccaniche partecipative

Modulo 2. Franchising transmediale

- ♦ Padroneggiare le basi dei modelli di business transmediali
- ♦ Conoscere le tipologie, le forme di monetizzazione e i dettagli del business transmediale

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

- ♦ Approfondire la relazione tra lo *storytelling transmediale* e l'industria dei videogiochi
- ♦ Comprendere il ruolo del videogioco come punta di diamante dell'esperienza dell'utente nel mondo transmediale

MARS
FRONT™

03

Direzione del corso

TECH Università Tecnologica ha selezionato i principali specialisti in comunicazione transmediale per l'elaborazione di questo programma didattico, i quali hanno riunito i contenuti più rilevanti che apportano un valore aggiunto alla preparazione degli studenti. Si tratta di professionisti con una vasta esperienza nel settore che comprendono l'importanza di mantenersi aggiornati per offrire al pubblico prodotti multimediali di maggiore interesse.





“

I principali specialisti in produzioni transmediali ti insegneranno i dettagli del settore, in modo che anche tu possa diventare un esperto in materia"

Direttore 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, Apophetae 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 Cofondatore 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 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 dell'Agenzia Internazionale per i Giovani.

04

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Esperto Universitario di TECH sono stati ideati per insegnare agli studenti le particolarità delle nuove produzioni transmediali, che sono la grande novità nei processi comunicativi attuali. A tale scopo, vengono offerte informazioni aggiornate su questo tipo di contenuti, sul franchising e sull'uso dello *Storytelling* nel settore dei videogiochi. Un programma di fondamentale importanza per i professionisti della comunicazione che desiderano dare una spinta alla loro carriera.





“

*Un programma completamente aggiornato
che ti fornirà un apprendimento completo
sulla comunicazione transmediale”*

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 e 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 e 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 e 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

- 2.1. Denominazione e delimitazione dei termini: franchising dei media e delle imprese, *licensing, merchandising, consumer products*
 - 2.1.1. Transmedia e media franchising vs Franchising aziendale
 - 2.1.2. Franchising di media transmediali
 - 2.1.3. *Consumer products, licensing e merchandising*
- 2.2. Elementi per i modelli di business transmediali
 - 2.2.1. Tecnologia
 - 2.2.2. Cultura *Mainstream*
 - 2.2.3. Fenomeno fan
- 2.3. Modelli di business transmediali: creazione, monetizzazione e ciclo di vita
 - 2.3.1. Origini del franchising transmediale e tipologie di franchising
 - 2.3.2. Monetizzazione dell'attività in franchising
 - 2.3.3. Ciclo di vita del franchising
- 2.4. Evoluzione storica dei franchising transmediali
 - 2.4.1. Storia
 - 2.4.2. Franchising mediatico iniziale (1928/1977)
 - 2.4.3. Franchising mediatico moderno
- 2.5. Base giuridica del franchising: proprietà intellettuale, diritti audiovisivi e trasferimento dei diritti
 - 2.5.1. Proprietà intellettuale, autore e lavoro
 - 2.5.2. Diritti di proprietà intellettuale: diritti morali ed economici. Diritti d'autore e copyright
 - 2.5.3. Cessione dei diritti: *Trademark* e registrazione del marchio. Tipi di contratti di franchising

- 2.6. Gestione transmediale del franchising: media, tempistica e *partners*
 - 2.6.1. La strategia
 - 2.6.2. Categorie chiave e selezione di *partners*
 - 2.6.3. Sviluppo di prodotti e servizi
 - 2.7. Strumenti di gestione del franchising
 - 2.7.1. Contratto di franchising (clausole standard)
 - 2.7.2. Moduli di valutazione e approvazione
 - 2.7.3. Guida allo stile
 - 2.8. *Brand* marketing nella gestione del franchising
 - 2.8.1. *Business plan*
 - 2.8.2. *Royalties* e *Sell-off*
 - 2.8.3. Minimo garantito e altri *fees*
 - 2.9. Aspetti finanziari
 - 2.9.1. *Brand Marketing Plan*
 - 2.9.2. Campagna di Marketing a 360°
 - 2.9.3. Comportamento del consumatore
 - 2.10. Diagramma di gestione del franchising transmediale
 - 2.10.1. Gestione della strategia, selezione di *partners* e contratto di franchising
 - 2.10.2. Gestione della produzione e della commercializzazione
- Modulo 3. *TransmediaStorytelling* 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 giochi
 - 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

05

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.



Lo studente imparerà la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali concreti attraverso attività collaborative e casi 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 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 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 si impara attraverso una metodologia all'avanguardia progettata per preparare 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). Di conseguenza, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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.



Pratiche di competenze e competenze

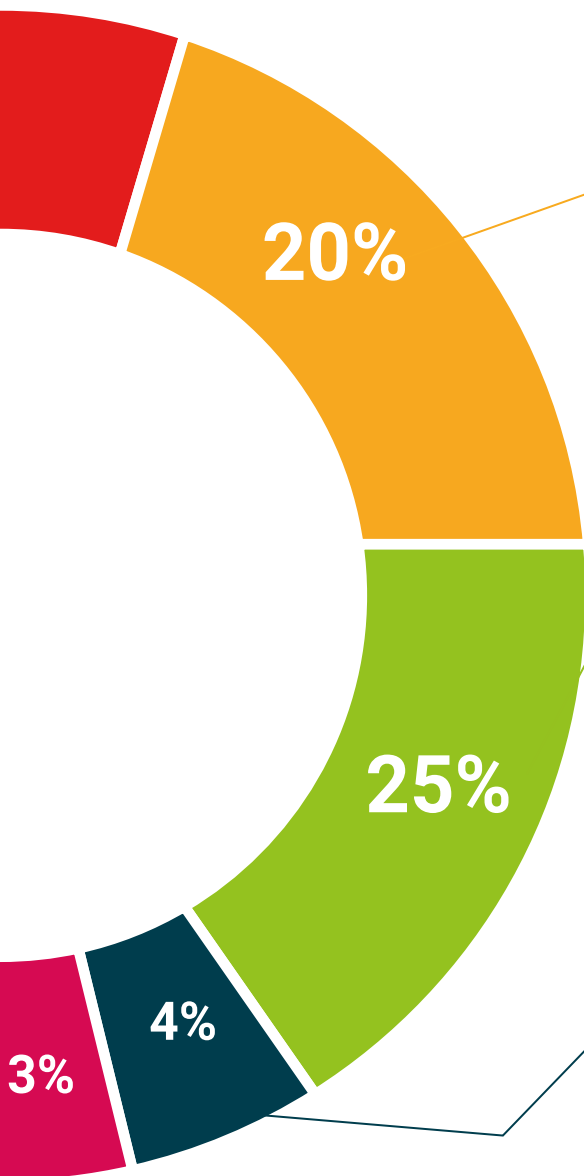
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06

Titolo

L'Esperto Universitario in Nuove Produzioni Transmediali 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 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 ad 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 lingue

tech università
tecnologica

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

