

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-editoriale

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

Titolo

pag. 52

01

Presentazione

Il design multimediale è in espansione, grazie alle nuove tecnologie e alla crescente domanda di contenuti digitali interattivi. In questo campo, i professionisti combinano competenze di progettazione grafica, animazione, programmazione e produzione audio e video per creare prodotti multimediali che non solo informano e intrattengono, ma offrono anche esperienze coinvolgenti e personalizzate. La realtà aumentata e virtuale, ad esempio, sta rivoluzionando il modo in cui interagiamo con i media, offrendo nuove piattaforme per la pubblicità, l'istruzione e l'intrattenimento. In questo contesto, TECH ha implementato un programma suddiviso in due fasi: una prima fase 100% online, incentrata sulla teoria, e una pratica, con un soggiorno di 3 settimane in un'azienda leader.



“

Con questo Master Semipresenziale, potrai approfondire strumenti e tecniche di progettazione avanzati, come l'animazione 3D e lo sviluppo di interfacce. Cosa aspetti a iscriverti?"

Dall'integrazione della realtà aumentata e virtuale all'adozione di tecniche di progettazione inclusive e accessibili, i designer multimediali stanno esplorando un'ampia gamma di possibilità per creare contenuti interattivi e coinvolgenti. Inoltre, la convergenza di discipline come il design grafico, l'animazione, la programmazione e la narrazione digitale genera una maggiore sinergia creativa.

È nato così questo Master Semipresenziale in Design Multimediale, che si concentrerà sull'intero processo di creazione di un progetto, dalla pianificazione e progettazione concettuale all'implementazione e al lancio finale. Gli informatici saranno quindi in grado di analizzare e comprendere i requisiti dei progetti, progettare interfacce utente ed esperienze utente e utilizzare tecnologie all'avanguardia per creare soluzioni innovative.

Verranno inoltre identificati materiali e strumenti appropriati per il Design Multimediale, soprattutto per gli informatici che sono soliti valutare la funzionalità e l'efficienza di software e hardware. In questo senso, i professionisti selezioneranno con cura le risorse più adatte alle specifiche tecniche e agli obiettivi del progetto, tra cui diverse piattaforme di sviluppo, software di grafica e animazione.

Infine, verranno definite e applicate le tecniche più efficaci per ogni situazione di comunicazione grafica, con particolare attenzione all'adattamento dei contenuti a diversi formati. Ciò sarà particolarmente importante per gli informatici, che saranno in grado di integrare gli aspetti tecnici nel Design Multimediale, come la compatibilità multipiattaforma e l'ottimizzazione delle prestazioni.

Così, TECH ha progettato un programma completo che combina modalità online e faccia a faccia, adattabile al 100% alle esigenze e agli orari degli studenti. Nella prima fase si approfondirà la teoria del Design Multimediale, totalmente online e con i migliori materiali didattici presenti sul mercato educativo, e una metodologia rivoluzionaria nota come *Relearning*. In seguito, i partecipanti avranno accesso a un tirocinio di 3 settimane in una nota azienda del settore, in modo da poter applicare tutti i contenuti assimilati in un ambiente reale.

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

- ♦ Sviluppo di oltre 100 casi presentati da professionisti della progettazione
- ♦ I suoi contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici, sono pensati per fornire informazioni scientifiche e assistenziali su quelle discipline mediche 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, sarà possibile effettuare uno stage in una delle migliori aziende del settore



Specializzati in Design Multimediale e posizionati in prima linea nell'innovazione, concependo e sviluppando soluzioni tecnicamente valide e di grande impatto visivo.

“

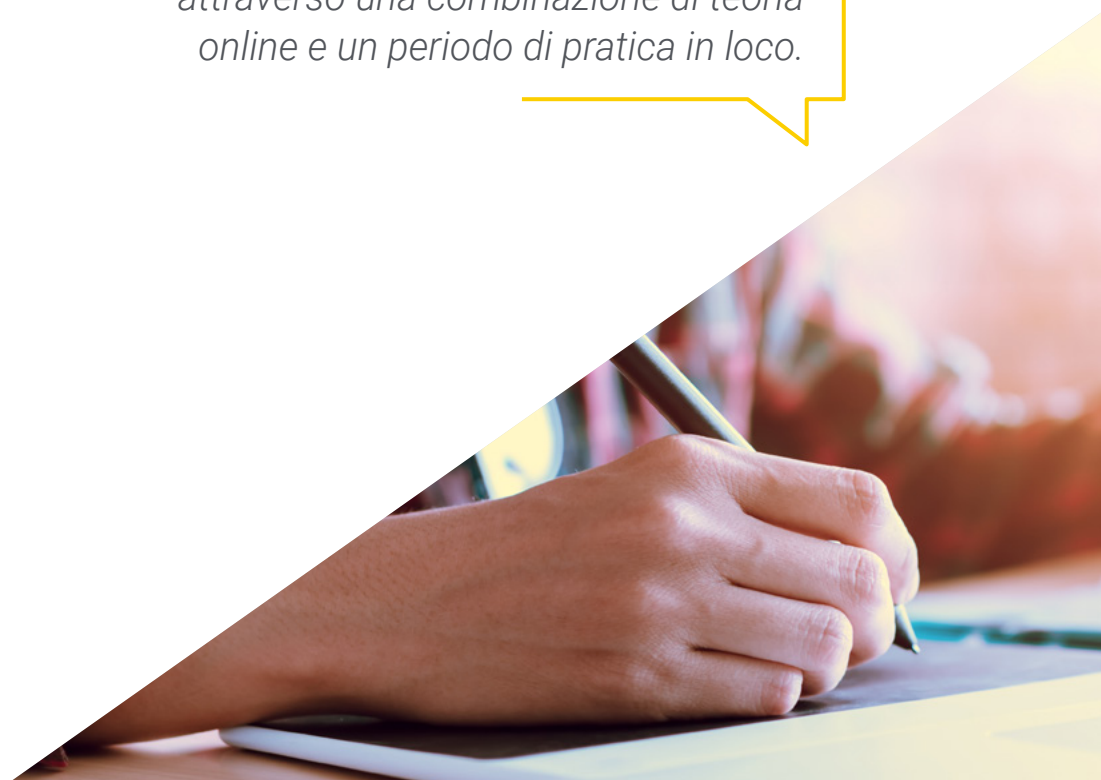
Svolgi un tirocinio di 3 settimane presso un'azienda prestigioso, dove acquisirai tutte le conoscenze di cui hai bisogno per crescere a livello personale e lavorativo nel campo del Design Multimediale.

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 suoi contenuti multimediali sviluppati con le più recenti tecnologie educative, consentiranno al professionista del Design Multimediale un apprendimento situato e contestuale, cioè un ambiente simulato che fornirà un apprendimento immersivo programmato per allenarsi in situazioni reali. La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo studente 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.

Acquisirai una solida conoscenza dei principi estetici e dell'esperienza utente, fondamentali per la creazione di applicazioni e software accattivanti e funzionali. Scegli TECH!

Amplierai le tue conoscenze nel campo del Design Multimediale in modo pratico e adattato al 100% alle tue esigenze, attraverso una combinazione di teoria online e un periodo di pratica in loco.



02

Perché iscriversi a questo Master Semipresenziale?

Optare per questo programma universitario è un'ottima decisione per chi cerca flessibilità, senza sacrificare l'accuratezza e la qualità della propria formazione. Infatti, questo formato unisce il meglio di entrambi i mondi. In primo luogo, l'accesso al campus virtuale ovunque e in qualsiasi momento, che consente agli informatici di gestire il proprio tempo e di combinare gli studi con il lavoro o le responsabilità personali. Tutto questo in aggiunta a un'esperienza in loco, che darà loro l'opportunità di lavorare in uno scenario reale, sotto la supervisione dei migliori professionisti del settore. Pertanto, questo Master Semipresenziale in Design Multimediale fornirà una formazione completa e adattabile.





“

*L'approccio olistico di questo Master Semipresenziale
migliorerà le tue competenze tecniche e svilupperà
anche la tua capacità di gestire progetti complessi,
raggiungendo gli obiettivi previsti”.*

1. Aggiornarsi sulla base delle più recenti tecnologie disponibili

Gli allievi di questa formazione acquisiranno molteplici competenze per la gestione 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 ed eccellente.

2. Approfondire nuove competenze 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.





Perché iscriversi a questo Master Semipresenziale? | 11 **tech**

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 di svolgere il tirocinio all'interno di un centro a tua scelta”

03

Obiettivi

Questo programma universitario estende le competenze tecniche degli informatici alla sfera creativa, fornendo loro gli strumenti e le metodologie necessarie per la progettazione e lo sviluppo di soluzioni multimediali innovative. I professionisti integreranno le loro competenze informatiche con tecniche avanzate di Design Multimediale, migliorando la loro capacità di concepire progetti tecnologicamente solidi, esteticamente attraenti e funzionalmente efficaci. Inoltre, saranno formati per guidare team multidisciplinari, promuovendo una visione globale che permetterà loro di innovare e rispondere efficacemente alle sfide di un mercato in continua evoluzione.



“

Acquisirai una comprensione approfondita di come i materiali possano essere ottimizzati per migliorare le prestazioni e l'interattività del progetto finale. Fallo con la garanzia di qualità di TECH!”



Obiettivi generali

- ♦ L'obiettivo generale del Master Semipresenziale in Design Multimediale sarà quello di fornire ai professionisti le competenze e le conoscenze necessarie per progettare ed eseguire progetti multimediali completi in modo efficiente ed efficace. Pertanto, il programma si concentrerà su come concettualizzare, pianificare e sviluppare progetti multimediali, selezionando i materiali e gli strumenti più appropriati per ogni compito specifico. Gli informatici saranno inoltre in grado di definire e applicare le tecniche appropriate per ogni situazione di comunicazione grafica, assicurando che il messaggio sia trasmesso nel modo più chiaro ed efficace possibile.



Non creerai solamente design accattivanti e funzionali, ma garantirai anche che siano accessibili ed efficaci per il pubblico di riferimento in qualsiasi ambiente o piattaforma”.





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 documentarie 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

04

Competenze

Le competenze di questo Master Semipresenziale includono la padronanza di strumenti software avanzati per la creazione e l'editing di grafica, video e audio, oltre a competenze specifiche per lo sviluppo di applicazioni interattive e siti web responsive. Inoltre, si porrà l'accento sullo sviluppo di capacità analitiche e creative di risoluzione dei problemi di progettazione, consentendo agli informatici di pianificare ed eseguire progetti che integrino efficacemente contenuti visivi, sonori e di interazione.





“

Adatterai l'intero processo di creazione a diversi formati e piattaforme, garantendo così la versatilità e l'adattabilità dei contenuti in un ambiente digitale in costante evoluzione”.



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

“Verrai formato per diventare un leader innovativo nel settore del Design Multimediale, in grado di fondere le tue conoscenze tecniche con un approccio creativo e strategico a diversi progetti multimediali”.





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



Approfondisci la teoria più rilevante in questo campo, applicandola successivamente in un ambiente di lavoro reale"

05

Struttura e contenuti

Il programma di studi di questo corso si concentra sulla formazione di informatici con un'ampia gamma di competenze tecniche e creative. Dai moduli di base, che coprono i principi fondamentali del visual design, della teoria del colore e della tipografia, alle aree più specializzate come l'animazione digitale, l'editing video e audio, i professionisti combineranno conoscenze tecniche e abilità creative in modo equilibrato. Inoltre, verranno gestiti progetti multimediali e approfondita la strategia digitale, preparando i laureati a guidare i progetti dall'ideazione alla realizzazione.



“

Progetterai soluzioni multimediali complete e professionali, applicando tutto ciò che hai imparato in situazioni reali grazie al tirocinio in presenza, dimostrando la tua competenza nella progettazione e nello sviluppo multimediale.

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. *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. L'ibridazione 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. 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. Tempo
 - 3.5.1. Tempo cinematografico
 - 3.5.2. Il senso di continuità
 - 3.5.3. Disordini temporali: *flashback* e *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 principi
 - 7.1.4. Tipi di *stop motion*
- 7.2. Contesto storico
 - 7.2.1. Gli esordi della *stop motion*
 - 7.2.2. *Stop motion* come tecnica per gli 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 della *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. Suggestioni 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? Giustificazione
 - 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, i 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 *Trackinge 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



Integrerai aspetti della teoria del design, dell'usability e dell'esperienza utente, acquisendo una comprensione completa di come creare prodotti multimediali efficaci e incentrati sull'utente".

06 Tirocinio

Al termine del ciclo teorico online, il programma prevede un periodo di tirocinio presso un centro di riferimento. Questo stage sarà fondamentale per applicare concretamente le competenze e le conoscenze acquisite, consentendo agli studenti di intraprendere progetti reali, in cui sperimenteranno l'intero ciclo di sviluppo di soluzioni multimediali, dall'ideazione e progettazione all'implementazione e alla valutazione. Inoltre, questa esperienza pratica faciliterà la formazione di una rete di contatti professionali e l'accumulo di un portfolio di lavori, elementi chiave per un inserimento di successo nel mercato del lavoro.



“

Con questo Master Semipresenziale, acquisirai un'esperienza pratica e rilevante che ti preparerà ad affrontare le sfide del mondo del lavoro nel campo del Design Multimediale con sicurezza e competenza”

Il periodo di formazione pratica di questo programma in Design Multimediale consisterà in un soggiorno in un'azienda prestigiosa della durata di 3 settimane, dal lunedì al venerdì, con 8 ore consecutive di formazione pratica, a fianco di un assistente specializzato. In questo modo, il soggiorno consentirà ai professionisti di applicare i concetti teorici appresi in situazioni di lavoro reali, sia in aziende del settore che in progetti di collaborazione.

Inoltre, in questa proposta formativa, di natura completamente pratica, le attività sono finalizzate a sviluppare e perfezionare le competenze necessarie per l'ideazione e lo sviluppo di progetti multimediali, nonché le condizioni che richiedono un alto livello di qualificazione, orientato alla formazione specifica per l'esercizio dell'attività.

È sicuramente un'opportunità per imparare lavorando a progetti di Design Multimediale con aziende, studi di design o dipartimenti IT, affrontando sfide pratiche e partecipando alla creazione di soluzioni innovative a problemi complessi.

L'insegnamento pratico sarà realizzato 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 didattici che facilitano il lavoro di gruppo e l'integrazione multidisciplinare come competenze trasversali per la prassi del Design Multimediale (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:

Modulo	Attività Pratica
Tendenze attuali della cultura e del linguaggio audiovisivo	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
Tecniche di animazione legate al Design Multimediale	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
Strumenti tecnologici di nuova applicazione nel Design Multimediale	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

Modulo	Attività Pratica
Strategie attuali per la scelta di colori e font nel Design Multimediale	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
Fotografia digitale nel Design Multimediale	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



Lavorerai direttamente con professionisti del settore e clienti reali, sviluppando competenze essenziali come la gestione di progetti e la risoluzione di problemi in ambienti reali”.

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, questa istituzione educativa si impegna a stipulare un'assicurazione di responsabilità civile per coprire qualsiasi eventualità che possa insorgere durante la permanenza presso il centro di tirocinio.

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. Grazie a questa garanzia, il professionista non avrà alcuna preoccupazione nel caso di eventuali situazioni impreviste che possano insorgere durante il tirocinio e potrà godere di una copertura assicurativa fino al termine dello stesso.



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?

Il tirocinio può svolgersi in diversi ambienti professionali, arricchendo l'esperienza formativa e fornendo una visione diretta del settore. Gli informatici potranno quindi optare per agenzie di design e pubblicità, società di sviluppo software, studi di animazione o dipartimenti multimediali di aziende che vogliono innovare la loro comunicazione digitale. Questi tirocini non solo forniranno una piattaforma per applicare e ampliare le conoscenze tecniche e creative acquisite, ma apriranno anche le porte a future opportunità di lavoro e collaborazioni industriali.




“

Lo stage ti permetterà di avere un'esposizione diretta a progetti reali, strumenti di lavoro e metodologie di produzione utilizzate nel settore del Design Multimediale”.

tech 42 | Dove posso svolgere il tirocinio?



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



Informatica

Ogilvy Barcelona

Paese	Città
Spagna	Barcellona

Indirizzo: Calle Bolivia 68-70, 08018, Barcelona

Ogilvy è uno dei pionieri della pubblicità pervasiva, del marketing e della comunicazione aziendale

Tirocini correlati:

- Intelligenza Artificiale nel Design
- Costruzione del Marchio Personale





“

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

08

Metodologia

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



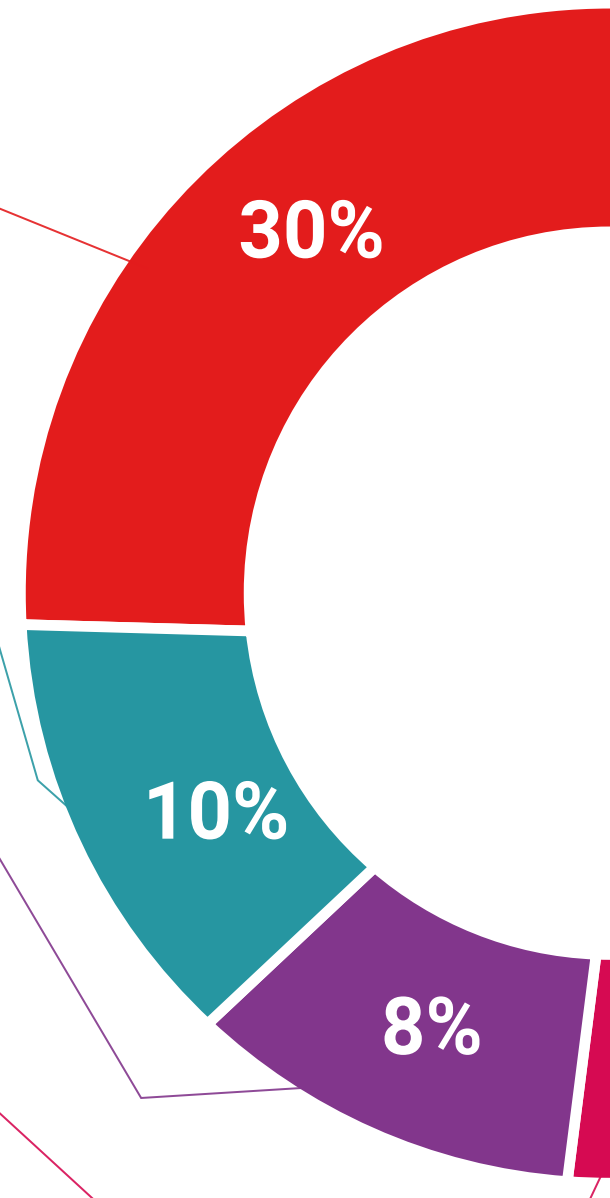
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



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 Chirurgia Veterinaria Mininvasiva degli Animali di Piccola Taglia** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

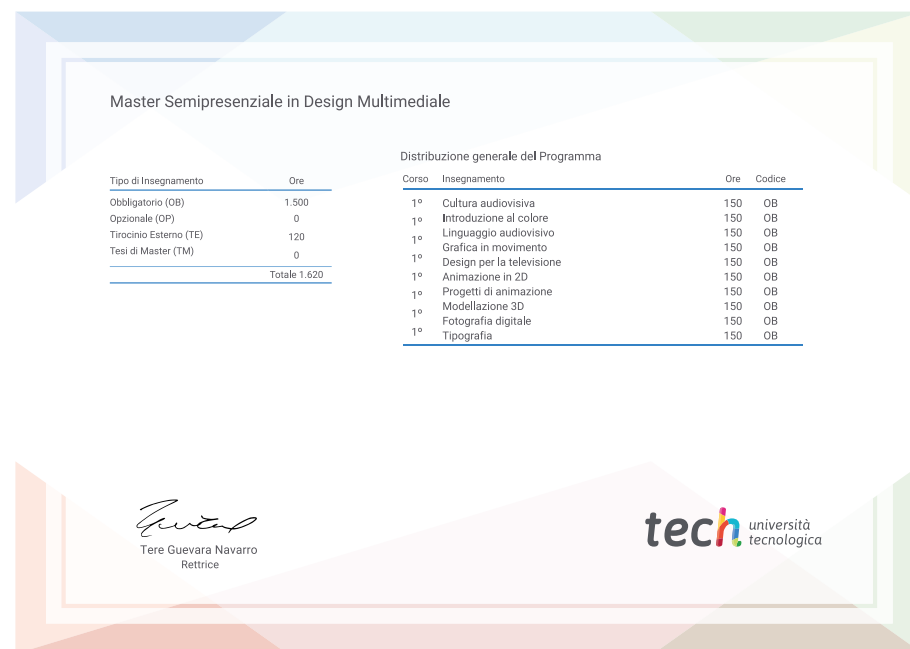
Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Semipresenziale** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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 qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingua



Master Semipresenziale Design Multimediale

Modalità: Semipresenziale (Online + Tirocinio)

Durata: 12 mesi

Certificazione: TECH Università Tecnologica

Crediti: 60 + 4 ECTS

Master Semipresenziale

Design Multimediale

