

# Tirocinio

## Design Multimediale



tech



**tech**

Tirocinio  
Design Multimediale

# Indice

01

Introduzione

---

*pag. 4*

02

Perché svolgere questo  
Tirocinio?

---

*pag. 6*

03

Obiettivi

---

*pag. 8*

04

Pianificazione  
del programma

---

*pag. 10*

05

Dove posso svolgere  
il Tirocinio?

---

*pag. 12*

06

Condizioni generali

---

*pag. 14*

07

Titolo

---

*pag. 16*

# 01 Introduzione

Il Design Multimediale nasce dalla fusione tra strumenti di comunicazione, design, pubblicità e tecnologia moderna, che ha permesso di creare campagne di marketing più convincenti e visivamente interessanti, distribuite su piattaforme digitali. Pertanto, l'elevata domanda di professionisti in questo campo è dovuta al suo enorme potenziale, anche se rimanere competitivi nel settore richiede aggiornamenti costanti e competenze pratiche, a causa dei rapidi progressi tecnici e delle tendenze emergenti del mercato. Per questo motivo, TECH offre un tirocinio educativo in un'entità leader del settore, offrendo ai professionisti l'opportunità di immergersi in un ambiente creativo e rimanere al passo con gli ultimi sviluppi nel settore.

“

*Questo Tirocinio di TECH ti permetterà di integrare le tue conoscenze informatiche con tecniche di visual design, aumentando il valore e la funzionalità dei prodotti digitali che sviluppi”*





Negli ultimi anni, il potere comunicativo dell'immagine è stato amplificato grazie all'uso di software di progettazione grafica, che facilitano la creazione di animazioni 2D e 3D con un forte impatto visivo e commerciale. Per questo motivo, è fondamentale per il progettista multimediale padroneggiare i principali strumenti e programmi informatici. Questo tipo di professionista, il cui lavoro è multidisciplinare, deve avere una grande capacità creativa ed essere informato sulle ultime tendenze del settore.

In questo contesto, TECH propone una formazione pratica destinata a fornire agli studenti le competenze necessarie per eccellere nel campo del Design Multimediale. Così, durante un seminario educativo in una rinomata azienda creativa globale, si svilupperanno competenze chiave. Queste includeranno l'uso di strategie aggiornate per la selezione dei colori e dei caratteri adatti a ciascun progetto audiovisivo. Verranno inoltre analizzate le tendenze contemporanee nel linguaggio, nella cultura e nella fotografia digitale e verrà approfondita l'integrazione dei progetti utilizzando Adobe After Effects, tra gli altri programmi di complessità variabile.

La durata di questo seminario educativo sarà di 3 settimane, tempo in cui gli studenti saranno guidati da specialisti che padroneggiano a fondo i concetti e le tecniche necessarie per creare progetti multimediali di successo. Infatti, le aziende partecipanti si distinguono per il software più avanzato e gli strumenti creativi più efficaci nel campo del Design Multimediale, offrendo un ambiente eccezionale per la crescita professionale in un settore in espansione.

# 02

## Perché svolgere questo Tirocinio?

Questo Tirocinio sarà molto prezioso per gli informatici che desiderano espandere la loro versatilità e capacità di innovazione in un mercato tecnologico sempre più sviluppato. Pertanto, questa formazione fornirà ai professionisti competenze essenziali per progettare interfacce intuitive ed esteticamente interessanti, che è fondamentale nella creazione di software, applicazioni e sistemi web. Con questa idea in mente, TECH ha progettato un prodotto accademico unico e dirompente nell'attuale panorama pedagogico, che consentirà all'esperto di addentrarsi in un ambiente reale in cui partecipare a progetti di Design Multimediale. Per 3 settimane intensive, si integrerai in un team di lavoro multidisciplinare, dove verificherà in prima persona sia le ultime tecniche e strumenti di progettazione e animazione, sia come applicarli alla pratica quotidiana.



*Padroneggerai gli strumenti di Design Multimediale, che ti permetteranno di lavorare a stretto contatto con i team di Marketing e Design, assicurando che gli aspetti tecnici siano allineati agli obiettivi estetici"*

### 1. Aggiornarsi sulla base delle più recenti tecnologie

Attraverso questo programma, lo studente gestirà con diverse applicazioni informatiche dedicate all'animazione dei personaggi. Tra queste, Adobe After Effect e Blender, per la creazione di personaggi 3D per cortometraggi e lungometraggi audiovisivi. Allo stesso modo, dominerà l'integrazione di parecchi di quegli strumenti di progettazione fino a sviluppare i progetti molto più finiti.

### 2. Approfondire nuove competenze dall'esperienza dei migliori specialisti

Durante questa opportunità di apprendimento pratico, gli studenti acquisiranno competenze professionali insieme ai migliori esperti di Design Multimediale. Questi specialisti hanno una notevole esperienza nella creazione di cortometraggi animati e altri progetti audiovisivi. In questo modo, gli studenti acquisiranno una profonda comprensione della portata di questa disciplina del lavoro.

### 3. Approcciarsi ad ambienti dedicati al Design Multimediale

Per i suoi Tirocini, TECH sceglie meticolosamente le istituzioni in cui invierà i suoi studenti per 3 settimane di apprendimento intensivo. In queste aziende, gli studenti approfondiranno le dinamiche che definiscono l'esercizio lavorativo quotidiano di un'area professionale così esigente, rigorosa e approfondita come il Design Multimediale.



#### 4. Mettere in pratica ciò che si è appreso fin dall'inizio

Per facilitare l'assimilazione delle competenze professionali per i suoi studenti, TECH ha creato un modello di apprendimento pratico al 100%. Questo programma si allontana completamente da altri temi accademici dove prevalgono lunghe ore di carico teorico. In questo modo, le competenze acquisite saranno di grande utilità per lo studente nel suo futuro esercizio lavorativo.

#### 5. Ampliare le frontiere della conoscenza

Questo Tirocinio di TECH può essere realizzato da centri di livello internazionale. L'alunno potrà ampliare i suoi orizzonti attraverso una comprensione olistica delle routine produttive di questo settore in altri continenti. Questa opportunità unica nel suo genere è possibile solo grazie alla vasta rete di contatti e accordi a disposizione della più grande università digitale del mondo.



*Avrai un'immersione pratica  
totale nel centro di tua scelta"*

# 03

## Obiettivi

Gli obiettivi di questo Tirocinio saranno quelli di fornire agli informatici le competenze necessarie per creare narrazioni audiovisive, che non siano solo esteticamente attraenti, ma anche altamente funzionali e orientate all'usabilità e all'interattività. Potranno così progettare animazioni che riflettono uno stile e una personalità unici, adatti a comunicare efficacemente in diversi contesti digitali. Inoltre, i professionisti padroneggeranno tecniche estetiche avanzate e l'uso efficiente di risorse tecnologiche all'avanguardia, per sviluppare uno stile visivo e grafico con identità propria, cruciale per distinguersi nel mercato competitivo del design e della tecnologia.



### Obiettivi generali

---

- ♦ Creare narrazioni audiovisive, applicando correttamente criteri di usabilità e interattività, nonché animazioni con personalità e stile proprio
- ♦ Padroneggiare le tecniche estetiche e le risorse tecnologiche del design che può sviluppare uno stile visivo e grafico con una propria identità
- ♦ Realizzare lavori professionali partendo dalla composizione tipografica, cromatica e fotografica di un progetto concreto





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Elaborare, sviluppare, produrre e coordinare progetti di creazione digitale nel campo dell'arte, della scienza e della tecnologia
- ◆ Padroneggiare la composizione grafica per la televisione utilizzando After Effects
- ◆ Integrare il design in After Effects in vari progetti grafici
- ◆ Comprendere il *cartooning* e analizzare il suo sviluppo nel corso della storia grafica
- ◆ Gestire i mezzi disponibili per lo sviluppo di animazione 2D
- ◆ Creare collegamenti tra ambienti di lavoro 2D e 3D per progetti specifici
- ◆ Imparare a realizzare una produzione audiovisiva con la tecnica dello *stop motion*
- ◆ Identificare 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 i software di modellazione 3D, in particolare Blender
- ◆ Gestire le attrezzature di base per l'illuminazione e la misurazione in fotografia
- ◆ Applicare i fondamenti estetici della tipografia
- ◆ Analizzare la disposizione dei testi nell'oggetto di design

# 04

## Pianificazione del programma

Il professionista che partecipa a questo programma di Tirocinio in Design Multimediale avrà l'opportunità di immergersi in un ambiente professionale arricchente, che fornirà le conoscenze essenziali per progredire nella propria carriera. Durante un tirocinio educativo di tre settimane, con giornate dal lunedì al venerdì di 8 ore al giorno, gli studenti saranno guidati da esperti di un'azienda leader nel settore, mentori che ti insegneranno le tecniche e gli strumenti più efficaci per lo sviluppo e la creazione di progetti grafici.

Questa offerta didattica, di carattere pratico, propone attività finalizzate allo sviluppo e al perfezionamento delle competenze necessarie per l'erogazione di servizi di assistenza sportiva. Esse richiedono un elevato livello di qualificazione, orientate all'allenamento specifico per l'esercizio dell'attività, inserite in un ambiente sicuro e di alta prestazione professionale.

Pertanto, il professionista si troverà di fronte a un'opportunità unica per imparare direttamente dagli esperti in questo campo, rimanendo aggiornato con le ultime tendenze nel linguaggio audiovisivo, comprendendo la qualità necessaria per un progetto di successo e migliorando le sue capacità creative e tecniche, in un ambiente ideale per affinare le sue competenze nel Design Multimediale.

L'insegnamento pratico sarà condotto con la partecipazione attiva dello studente svolgendo le attività e le procedure di ogni area di competenza (imparare a imparare e imparare a fare), con l'accompagnamento e la guida di insegnanti e altri compagni di formazione che facilitano il lavoro di squadra e l'integrazione multidisciplinare come competenze trasversali per la prassi di progettazione multimediale (imparare ad 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 propria dell'istituto e al suo carico di lavoro; le attività proposte sono le seguenti:

Modulo	Attività Pratica
<b>Tendenze attuali della cultura e del linguaggio audiovisivo</b>	Creare narrazioni audiovisive, applicando correttamente criteri di usabilità 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
	Redigere, sviluppare, produrre e coordinare progetti di progettazione digitale nel settore dell'arte, della scienza e della tecnologia
<b>Tecniche di animazione legate al Design Multimediale</b>	Realizzare una produzione audiovisiva utilizzando la tecnica di <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 di idee, pianificazione, obiettivi, strategie, risorse, test, correzione di errori
	Creare collegamenti tra ambienti di lavoro 2D e 3D per progetti specifici
	Riconoscere il linguaggio visivo e compositivo nello sviluppo di un'animazione
<b>Strumenti tecnologici di nuova applicazione nel Design Multimediale</b>	Integrare il design in After Effects in vari progetti grafici
	Gestire programmi di modellazione 3D e in modo specifico Blender
	Modellare, illuminare e texturizzare oggetti e ambienti 3D

Modulo	Attività Pratica
<b>Strategie attuali per la scelta dei colori e dei caratteri nel Design Multimediale</b>	Acquisire, manipolare e preparare il colore per l'uso su supporti fisici e virtuali
	Applicare le basi psicologiche e semiotiche del colore nel design
	Implementare in modo coerente la tipografia nei processi grafici
	Gestire i principi sintattici del linguaggio grafico e applicare le sue regole per descrivere con chiarezza e precisione oggetti e idee
<b>Fotografia digitale nel Design Multimediale</b>	Catturare, manipolare e preparare l'immagine per l'uso su diversi supporti
	Creare fotografie per ambienti multimediali partendo dai fondamenti della tecnologia fotografica e audiovisiva
	Applicare il linguaggio e le risorse espressive della fotografia e dell'audiovisivo



*Entra a far parte di un'istituzione che ti offrirà tutte le opportunità che cerchi, con un programma accademico all'avanguardia e un team dedicato a sviluppare il tuo massimo potenziale"*

# 05

## Dove posso svolgere il Tirocinio?

Il Tirocinio in Design Multimediale potrà essere svolto in una vasta gamma di aziende e organizzazioni, che apprezzano l'integrazione di competenze tecnologiche e creative. Aziende di tecnologia e software, studi di progettazione grafica e digitale, agenzie pubblicitarie, aziende di media e intrattenimento sono ideali per questo tipo di formazione. Inoltre, le organizzazioni che operano nel settore dell'istruzione e le società di sviluppo web offrono anche preziose opportunità per applicare le conoscenze di progettazione multimediale in progetti reali.



*Realizzare questo Tirocinio non solo ti fornirà un'esperienza pratica significativa, ma ti permetterà anche di sviluppare un portafoglio robusto, guadagnando visibilità nelle tue aree di interesse"*





Lo studente potrà svolgere questo tirocinio presso i seguenti centri:



Informatica

### Ogilvy Barcelona

Paese	Città
Spagna	Barcellona

Indirizzo: Calle Bolivia 68-70, 08018, Barcelona

Ogilvy è pioniera nella pubblicità onnipresente, marketing e comunicazione aziendale

---

**Tirocini correlati:**

- Intelligenza Artificiale nel Design
- Costruzione del Marchio Personale



*Cogli questa opportunità per circondarti di professionisti esperti e nutrirti della loro metodologia di lavoro"*

# 06

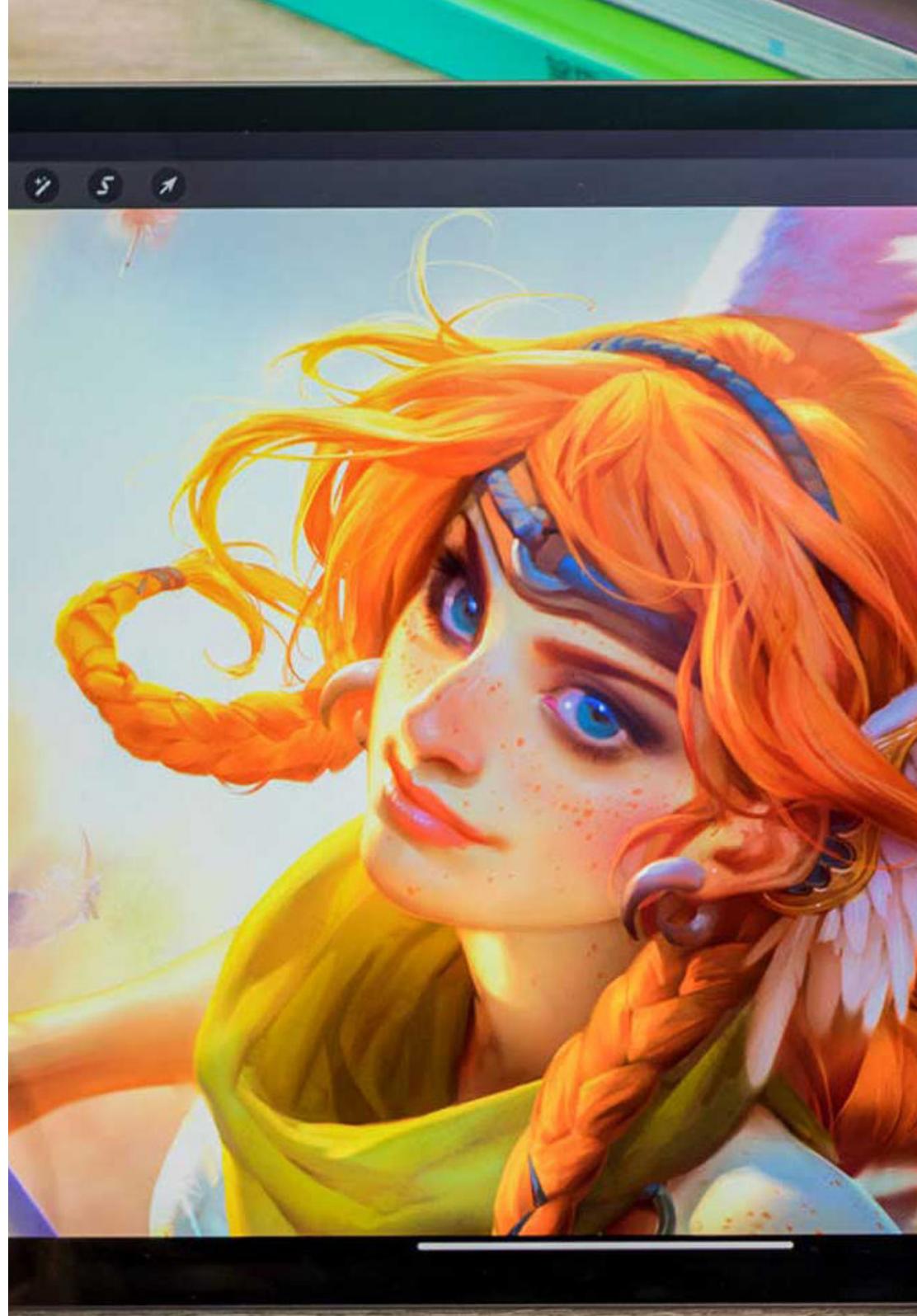
## Condizioni generali

### Assicurazione di responsabilità civile

La preoccupazione principale di questa istituzione è quella di garantire la sicurezza sia dei tirocinanti e 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 il seminario educativo 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 si sentirà privo di ogni tipo di preoccupazione nel caso di eventuali situazioni impreviste che possano sorgere durante il tirocinio e potrà godere di una copertura assicurativa fino al termine dello stesso.



## Condizioni Generali di Tirocinio

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

- 1. TUTORAGGIO:** durante il Tirocinio agli studenti verranno assegnati due tutor che li seguiranno durante tutto il percorso, risolvendo eventuali dubbi e domande che potrebbero sorgere. 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, lo studente disporrà anche un tutor accademico che avrà il compito di coordinare e aiutare lo studente durante l'intero processo, risolvendo i dubbi e aiutando a risolvere qualsiasi problema durante l'intero percorso. 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. MANCATA PRESENTAZIONE:** in caso di mancata presentazione il giorno di inizio del Tirocinio, 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 Tirocinio riceverà un certificato che attesterà il tirocinio svolto presso il centro in questione.

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

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

**7. NON INCLUDE:** il Tirocinio 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 Titolo

Questo **Tirocinio in Design Multimediale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Tirocinio in Design Multimediale**

Durata: **3 settimane**

Frequenza: **dal lunedì al venerdì, turni da 8 ore consecutive**



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**

Tirocinio  
Design Multimediale

# Tirocinio

## Design Multimediale



tech