

# Corso Universitario

## Progetti Transmedia di Animazione





**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Progetti Transmedia di Animazione

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/progetti-transmedia-animazione](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/progetti-transmedia-animazione)

# 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

L'Animazione, come altre industrie, ha beneficiato positivamente dello sviluppo della tecnologia legata, soprattutto, ai prodotti digitali e sostituendo i prodotti tradizionali. Grazie a questo, oggi è possibile vedere aspetti della narrazione *Transmedia* applicati a diversi formati audiovisivi, tra cui il cinema o i videogiochi. Sulla base di questo, TECH ha deciso di progettare questo programma multidisciplinare che riunisce, in un comodo e flessibile formato 100% online, le novità relative a questa disciplina e le sue possibili applicazioni in futuro. Un'opportunità accademica unica per il laureato di specializzarsi attraverso un programma progettato da esperti di animazione e focalizzato esclusivamente sul suo sviluppo professionale.



“

*TECH ha progettato questa qualifica in modo da poter concentrare la tua carriera in un settore in piena espansione come l'industria Transmedia attraverso il suo superamento e in sole 150 ore”*

Lo sviluppo della narrazione *Transmedia* e il suo coinvolgimento nei diversi formati audiovisivi ha permesso al consumatore di assumere un ruolo attivo in diverse storie presentate attraverso videogiochi, serie interattive, libri digitali, ecc. Il progresso della tecnologia ha notevolmente influenzato l'evoluzione di tecniche come la realtà aumentata o virtuale, che permettono, sempre più realisticamente, di coinvolgere lo spettatore nel racconto che si sta raccontando.

Si tratta tuttavia di un settore in piena espansione che, secondo gli esperti, non ha ancora raggiunto il suo apice, perché con l'avanzare dell'era digitale a questa disciplina verranno implementate tecniche e strategie sempre più nuove e sofisticate. Per questo motivo TECH ha ritenuto necessario elaborare questo programma molto completo in Progetti Transmedia di Animazione, una qualifica che apporterà allo studente tutte le novità del settore.

Attraverso 150 ore della migliore formazione, il piano di studi ripercorre gli aspetti più importanti legati alle tecnologie coinvolte nella creazione di progetti, nonché i mezzi impiegati per la loro costruzione. Approfondisce anche l'intelligenza artificiale come facilitatore dei processi di automazione, sottolineando l'importanza della realtà virtuale e aumentata in questo settore. Approfondisce anche l'applicazione delle tecniche *Transmedia* nei videogiochi, lasciando aperto un orizzonte di possibilità future.

Nonostante tutto questo possa essere sufficiente per lo studente per ottenere una conoscenza ampia e aggiornata, questo programma online al 100% include, ore di materiale aggiuntivo di alta qualità, grazie al quale è possibile contestualizzare le informazioni sviluppate nel corso del programma e approfondire gli aspetti del contenuto che sono di maggiore interesse. Un'opportunità unica per crescere professionalmente con esperti del settore dell'animazione e con l'approvazione della più grande università online del mondo.

Questo **Corso Universitario in Progetti Transmedia di Animazione** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in animazione e sviluppo di videogiochi  
Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni teoriche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione a Internet



*Un'opportunità unica e ineguagliabile di conseguire una qualifica altamente qualificante che ti fornirà tutto ciò che devi sapere per padroneggiare la tecnologia Transmedia”*

“

*Grazie alla completezza con cui è stato progettato il programma, potrai approfondire l'applicazione delle tecniche Transmedia nei media digitali, analogici e ibridi”*

*Potrai approfondire le specifiche dell'intelligenza artificiale, ottenendo una visione futuristica della sua applicazione nel futuro della tecnologia Transmedia.*

*Senza orari o lezioni presenziali, ma con la garanzia di avere il miglior programma del mercato relativo ai Progetti Transmedia di Animazione.*

Il personale docente comprende professionisti del settore, che forniscono agli studenti le proprie esperienze lavorative, e rinomati esperti appartenenti a società di rilievo e università di prestigio.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista 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.



# 02 Obiettivi

Il ritmo accelerato del progresso delle nuove tecnologie e lo sviluppo di tecniche sempre più sofisticate, a volte rende difficile la possibilità per molti studenti aggiornarsi sulle ultime novità legate alla narrazione *Transmedia* e la loro applicazione ai progetti audiovisivi. Per lo stesso motivo, l'obiettivo di questo Corso Universitario è quello di fornire al creativo il programma più innovativo e dinamico attraverso il quale può, non solo ampliare e aggiornare le sue conoscenze in modo completo, ma perfezionare le sue competenze professionali in sole 150 ore.



“

*Una qualifica completa che include il programma più innovativo e dinamico per raggiungere tutti i tuoi obiettivi nel più breve tempo possibile”*



## Obiettivi generali

---

- ♦ Sviluppare una conoscenza ampia e completa sulla produzione di progetti *Transmedia* e sugli strumenti utilizzati in ciascun caso
- ♦ Conoscere nel dettaglio le diverse applicazioni di questa tecnica nei videogiochi e la pubblicità, i suoi vantaggi e svantaggi

“

*Il modo in cui è stato progettato questo Corso Universitario ti permetterà di ottenere il massimo dal tuo programma, acquisendo una conoscenza ampia e specializzata sui Progetti Transmedia”*





## Obiettivi specifici

---

- ♦ Conoscere i progetti attuali e innovatori, in grado di contraddistinguere la produzione di nuovi contenuti
- ♦ Conoscere nel dettaglio le tecnologie utilizzate in questi progetti e l'inclusione di altre nella fase di sviluppo
- ♦ Possedere una nozione degli usi futuri nell'animazione per l'umanizzazione delle intelligenze artificiali
- ♦ Gestire la Realizzazione di Animazioni nell'Industria Videoludica
- ♦ Conoscere l'uso dell'animazione nella pubblicità e nei programmi televisivi



# 03

## Direzione del corso

Sia la direzione che l'insegnamento di questo Corso Universitario in Progetti Transmedia di Animazione è gestito, come non poteva essere altrimenti, da un team di specialisti che contano nei loro curriculum con una vasta e lunga carriera lavorativa in questo settore del settore audiovisivo. Si tratta quindi di un personale docente che, nonostante la sua giovinezza, ha dimostrato di essere all'altezza dei migliori professionisti del settore, aspetto che si rifletterà nella qualità del piano di studi.



“

*Un'opportunità unica di crescere professionalmente grazie a esperti di animazione, dalle loro strategie di successo, ma anche dai loro errori professionali”*

## Direzione



### Dott. Cristóbal Rodríguez, Manuel

- Produttore Audiovisivo e Consulente
- Dottorato in Scienze della Comunicazione presso l'Università Rey Juan Carlos
- Master in Intrattenimento TV presso l'Erich Pommer Institut di Berlino
- Laureato in direzione del cinema e del teatro presso ARTTS International UK
- Membro di: Accademia delle Arti e delle Scienze Cinematografiche degli Stati Uniti, Accademia TV e Consiglio di CARTOON



## Personale docente

### Dott. Quiñones Angulo, Marcial

- ◆ Regista e Produttore
- ◆ Partner fondatore di Planet 141
- ◆ Regista e produttore di video musicali
- ◆ Produttore di lungometraggi
- ◆ Laurea in Ingegneria Elettronica presso la Pontificia Universidad Javeriana

### Dott.ssa Yébenes, Pilar

- ◆ Esperta in Comunicazione, Boom Tecnologico e Rinnovamento Socioculturale
- ◆ Dottorato in Comunicazione, Sviluppo Tecnologico e Rinnovamento Socioculturale presso l'Università Europea di Madrid
- ◆ Master Universitario in Direzione Aziendale
- ◆ Laurea in Immagine e Suono presso l'Università Complutense di Madrid
- ◆ Membro dell'Accademia di Arti e Scienze del Cinema

# 04

## Struttura e contenuti

Per l'elaborazione del contenuto di questo Corso Universitario, TECH ha utilizzato la innovativa ed efficace metodologia *Relearning*, che consiste principalmente nel ribadire i concetti più importanti nel corso dell'ordine del giorno, in modo che si produca un apprendimento naturale e graduale senza la necessità di investire ore in più nella memorizzazione. Questo, insieme al dinamismo dell'agenda e alla qualità del materiale aggiuntivo che il laureato troverà nell'Aula Virtuale, consentono a questa università di offrire corsi in cui il carico di insegnamento è stato notevolmente ridotto senza rinunciare alla completezza della migliore formazione.





“

*Conoscerai le future applicazioni della realtà virtuale nel metaverso, approfondendo le possibilità che sorgono con la tecnologia Transmedia relative all'interazione tra gli utenti”*

## Modulo 1. Progetto *transmediale*

- 1.1. Tecnologie
  - 1.1.1. Screenshot
  - 1.1.2. Movimenti
  - 1.1.3. Librerie
- 1.2. Media
  - 1.2.1. Digitali
  - 1.2.2. Analogici
  - 1.2.3. Ibridi
- 1.3. Intelligenze artificiali
  - 1.3.1. AI con aspetto concreto
  - 1.3.2. UX
  - 1.3.3. Futuro
- 1.4. *VTuber*
  - 1.4.1. Nuove tipologie di media
  - 1.4.2. Il futuro dell'anonimato
  - 1.4.3. Sviluppo
- 1.5. Videogiochi
  - 1.5.1. Tecnologie in uso
  - 1.5.2. Sviluppo
- 1.6. Videogiochi e procedure
  - 1.6.1. Pipeline
  - 1.6.2. Processi
  - 1.6.3. Gerarchia
- 1.7. Pubblicità
  - 1.7.1. Animazione nelle pubblicità
  - 1.7.2. *Motion graphics*
  - 1.7.3. Impatto visivo





- 1.8. Introduzioni
  - 1.8.1. Introduzioni
  - 1.8.2. Altri tipi di animazione
  - 1.8.3. Produzione
- 1.9. Realtà aumentata
  - 1.9.1. AR
  - 1.9.2. Usi
  - 1.9.3. Attualità
- 1.10. Realtà virtuale
  - 1.10.1. VR
  - 1.10.2. Usi
  - 1.10.3. Metaverso

“ *Potrai approfondire le specifiche della Pipeline e la sua applicazione nel settore dei videogiochi per ottimizzare i flussi di lavoro* ”

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

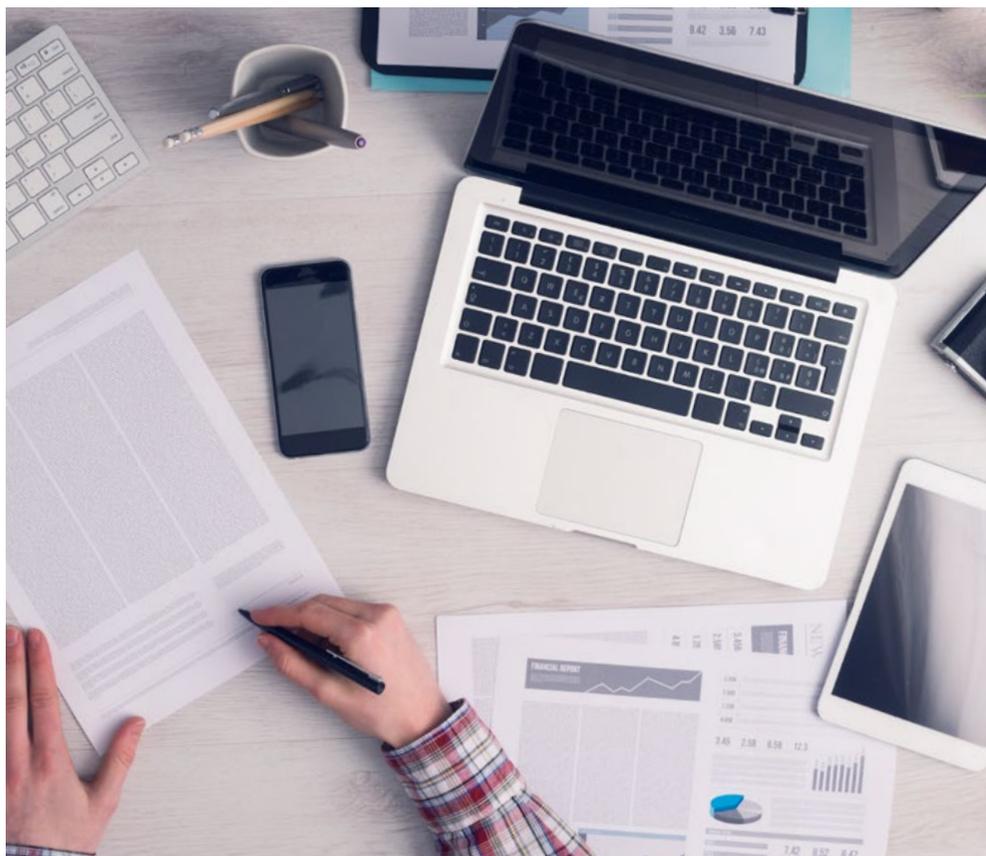
Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"*



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



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

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

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

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori 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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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

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

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. 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 diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



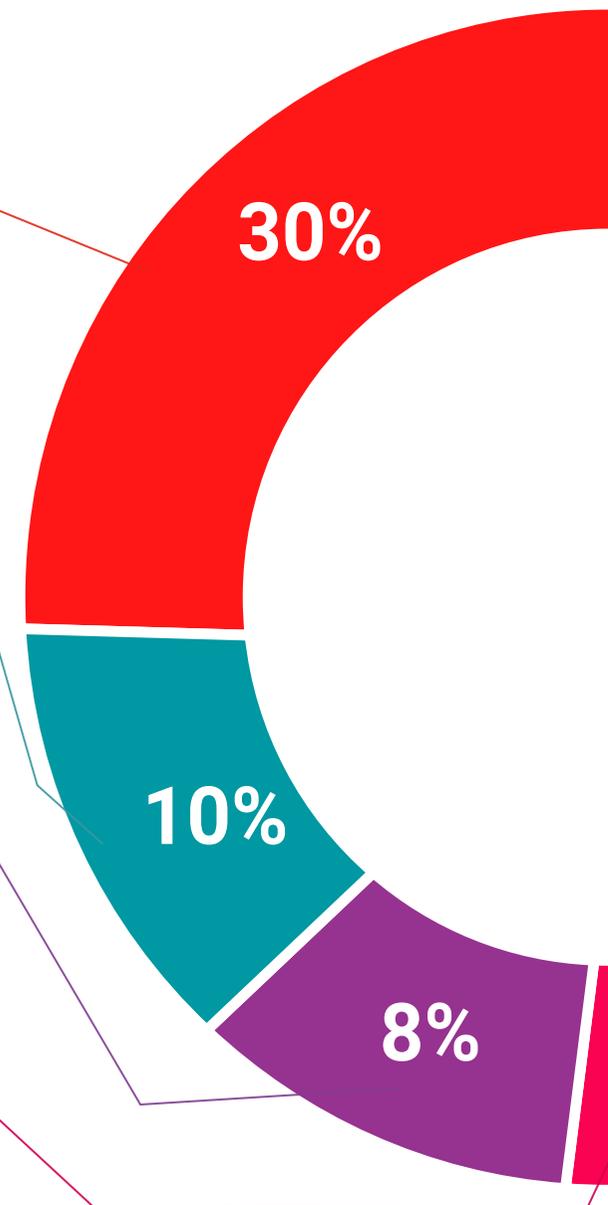
#### Pratiche di competenze e competenze

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



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Progetti Transmedia di Animazione garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in Progetti Transmedia di Animazione** 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 **Corso Universitario** 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: **Corso Universitario in Progetti Transmedia di Animazione**

N° Ore Ufficiali: **150 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 pagando un costo aggiuntivo.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

Corso Universitario  
Progetti Transmedia  
di Animazione

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Corso Universitario

## Progetti Transmedia di Animazione

