

# Esperto Universitario

## Produzione di Animazioni per Progetti Transmedia



## Esperto Universitario Produzione di Animazioni per Progetti Transmedia

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

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-produzione-animazioni-progetti-transmedia](http://www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-produzione-animazioni-progetti-transmedia)

# 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

La narrativa *Transmedia* apre un mondo molto ampio di opportunità per qualsiasi professionista dell'Animazione, offrendogli la possibilità di adattare i suoi progetti ai diversi formati, evidenziando il suo coinvolgimento nel settore dei videogiochi. Conoscere nel dettaglio le caratteristiche delle proprie tecniche e gli strumenti tecnologici più adatti al proprio impiego è fondamentale per qualsiasi professionista che voglia eccellere nel settore del *gaming*, ragion per cui questo programma è perfetto. Si tratta di una qualifica che riunisce, nei migliori contenuti progettati da esperti di animazione e presentati in un formato 100% online altamente capacitivo, le informazioni necessarie per acquisire le conoscenze più complete e aggiornate sui progetti di Animazione *Transmedia* in meno di 6 mesi.



“

*Ti piacerebbe ottenere una qualifica che ti metta al passo con i produttori in Animazione di Microsoft, PlayStation o Nintendo? Se la risposta è sì, iscriviti a questo programma e ci riuscirai facilmente”*

Dall'uscita del primo videogioco della storia negli anni '50 e fino ad oggi, questa industria ha vissuto uno sviluppo enorme potenziato, da un lato, dall'evoluzione della tecnologia e di internet, e dall'altro, dal miglioramento che ha interpretato l'Animazione. Grazie a questi due pilastri, è possibile trovare, oggi, progetti iperrealistici come il Red Dead Redemption o lo Streets of Rage, che si allontanano completamente dai rilasci originali delle prime console.

In questo settore assume particolare rilevanza l'Animazione *Transmedia*, in grado di creare contenuti diversi e adattarli a diversi formati e piattaforme: dai lavori per PlayStation, Xbox o Nintendo, ai media analogici, digitali e ibridi e ai progetti di realtà aumentata o virtuale. Per questo motivo, avere una conoscenza approfondita di questa specialità della professione può dare accesso a qualsiasi professionista le porte di un mercato ampio e di successo.

Sulla base di ciò, questa università ha ritenuto necessario il design dell'Esperto Universitario di Produzione di Animazioni per Progetti *Transmedia*, una qualifica che consentirà allo studente di implementare nel suo profilo e nella sua prassi le più recenti tecniche e strategie del settore in meno di 6 mesi e attraverso un programma online al 100% altamente qualificato e compatibile con qualsiasi altra attività personale o professionale.

Attraverso i migliori contenuti elaborati da esperti del settore, potrà conoscere i dettagli, non solo le specifiche dell'animazione nei videogiochi, ma anche nei molteplici formati che inglobano la narrativa *Transmedia*. Inoltre, imparerà a gestire progetti su piccola e grande scala con particolare attenzione alla legislazione vigente relativa all'industria e alla negoziazione. Si tratta quindi di un'opportunità unica per crescere professionalmente con TECH, il suo team di esperti e il miglior programma progettato, in esclusiva, per migliorare la sua carriera professionale.

Questo **Esperto Universitario in Produzione di Animazioni per Progetti Transmedia** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella Produzione di Animazioni per Progetti Transmedia
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercitazioni pratiche in cui è possibile realizzare il processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Speciale 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



*Acquisirai le competenze necessarie per padroneggiare le tecniche di animazione Transmedia nei videogiochi con TECH e questo completo Esperto Universitario”*

“

*Il personale docente ha selezionato casi reali con i quali potrai mettere in pratica le tue abilità professionali e migliorare le tue competenze nella gestione dei progetti Transmedia”*

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.

*Potrai aggiornarti e conoscere in profondità le leggi e le convenzioni interprofessionali vigenti, in modo da poter creare progetti con totale garanzia e legalità.*

*Scopri come è cambiata la professione del produttore dopo la pandemia e approfondisci le nuove caratteristiche delle produzioni internazionali.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario è quello di fornire al laureato i migliori strumenti accademici che gli permetteranno di raggiungere i suoi obiettivi di carriera in modo garantito e nel più breve tempo possibile. Per questo motivo, il personale docente di TECH ha incluso in questa qualifica tutto il suo sforzo per creare i migliori contenuti e fornire le informazioni più all'avanguardia sulla base delle tecniche, strategie e protocolli che comprendono l'Animazione *Transmedia* nell'attualità.







“

*Padroneggerai le tecniche di creazione di contenuti basati sulla realtà aumentata e virtuale e la loro applicazione nei videogiochi”*



## Obiettivi generali

---

- ♦ Acquisire una conoscenza completa e dettagliata delle tecnologie da implementare in un progetto *Transmedia*, nonché le caratteristiche dell'Animazione nei vari media nei prossimi anni
- ♦ Conoscere a fondo la legislazione vigente sulla Produzione in Animazione, così come i problemi che un produttore può affrontare all'ora di dover gestire squadre umane
- ♦ Padroneggiare le risorse che un produttore deve gestire e dei programmi per la gestione dei tempi di sviluppo di un progetto secondo il suo tipo e la sua durata





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Progetto transmedia

- ♦ 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

### Modulo 2. Progetti di Animazione 3D

- ♦ Approfondire tutti i ruoli coinvolti in una produzione di animazione 3D, a seconda dello stile e delle apparecchiature artistiche utilizzate e della durata del lavoro finale
- ♦ Distinguere le operazioni da eseguire nelle produzioni e la loro durata a seconda del progetto
- ♦ Calcolare il costo monetario per ore di lavoro in base al tipo di lavoratore
- ♦ Calcolare il costo delle attrezzature e dei software necessari

### Modulo 3. Produzione di Animazioni: legislazione, contrattazione e industria

- ♦ Conoscere a fondo la legislazione per tutelare il settore dell'animazione e le professioni correlate
- ♦ Conciliare la vita lavorativa e privata dei dipendenti, a seconda delle esigenze stagionali e dello svolgimento delle mansioni

- ♦ Saper svolgere molteplici compiti al di fuori delle proprie mansioni a fronte della mancanza di personale nelle piccole aziende
- ♦ Gestire l'accesso agli archivi per i diversi reparti e rispettare le scadenze di consegna
- ♦ Conoscere le informazioni da tenere in considerazione nel settore con uno sguardo al futuro
- ♦ Comprendere la situazione nel settore dell'animazione nell'attuale periodo post-pandemia, sia dentro che fuori dal Paese



*Scommessi su una qualifica progettata da specialisti in Animazione Transmedia e rivolta a futuri esperti di questo settore”*

# 03

## Direzione del corso

Sia la direzione che l'insegnamento di questa qualifica sono gestiti da un team di professionisti del settore dell'Animazione, che hanno una lunga e lunga storia nella gestione di progetti internazionali. In questo modo, lo studente che vi accede potrà conoscere in prima persona le chiavi di questa industria attraverso l'esperienza del chiostro, che apporteranno, oltre ad un carattere realistico e critico all'ordine del giorno, una varietà di casi pratici in modo da poter affinare le vostre abilità da esperti specialisti del settore.





“

*Un'opportunità unica di ampliare e perfezionare le tue competenze professionali a portata di mano di esperti del settore specializzato nell'industria dei videogiochi”*

## 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



# 04

## Struttura e contenuti

Il successo di TECH risiede, in parte, nella progettazione di qualifiche altamente qualificanti, ma in cui il carico scolastico è stato notevolmente ridotto. In questo modo, troviamo programmi intensivi come questo Esperto Universitario in cui, grazie alla completezza con cui è stato composto il suo programma, all'uso della metodologia *Relearning* nel suo sviluppo e nel materiale aggiuntivo che il personale docente ha selezionato per ogni modulo, lo studente non dovrà investire ore in più studiando argomenti lunghi e noiosi. Tutto questo, naturalmente, senza rinunciare alla qualità che definisce questa università.







“

*Avrai accesso a materiale aggiuntivo in diversi formati in ogni modulo, in modo da approfondire ciascuno di essi in modo personalizzato”*

## 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

## Modulo 2. Progetti di Animazione 3D

- 2.1. Obiettivi di un Progetto di Animazione 3D
  - 2.1.1. Avvio del progetto
  - 2.1.2. Interludio
  - 2.1.3. Arrivare al progetto
- 2.2. Fasi del progetto
  - 2.2.1. Distinzione
  - 2.2.2. Fasi
  - 2.2.3. Durata di ogni fase
- 2.3. Fasi di sviluppo
  - 2.3.1. Dipartimenti
  - 2.3.2. Ruoli
  - 2.3.3. Lavoro
- 2.4. Fase di pre-produzione
  - 2.4.1. Dipartimenti
  - 2.4.2. Ruoli
  - 2.4.3. Lavoro
- 2.5. Fase di produzione
  - 2.5.1. Dipartimenti
  - 2.5.2. Ruoli
  - 2.5.3. Lavoro
- 2.6. Fase di post-produzione
  - 2.6.1. Dipartimenti
  - 2.6.2. Ruoli
  - 2.6.3. Lavoro

- 2.7. Attrezzatura necessaria
  - 2.7.1. Software
  - 2.7.2. Hardware
  - 2.7.3. Altri
- 2.8. Lungometraggi
  - 2.8.1. Tempi
  - 2.8.2. Gestione del personale
  - 2.8.3. Gestione delle risorse
- 2.9. Cortometraggi
  - 2.9.1. Tempi
  - 2.9.2. Gestione del personale
  - 2.9.3. Gestione delle risorse
- 2.10. Serie
  - 2.10.1. Tempi
  - 2.10.2. Gestione del personale
  - 2.10.3. Gestione delle risorse
- 3.5. Gestione degli archivi
  - 3.5.1. Piattaforme per risorse
  - 3.5.2. Copie di backup
  - 3.5.3. Accesso
- 3.6. Crunch
  - 3.6.1. Attualità
  - 3.6.2. Problema o soluzione
  - 3.6.3. Ripercussioni
- 3.7. Industria Nazionale nel settore di Produzione di Animazioni
  - 3.7.1. Visione
  - 3.7.2. Industria cinematografica
  - 3.7.3. Metodi di pagamento
- 3.8. Rappresentanza quantitativa e qualitativa
  - 3.8.1. Rappresentanza femminile
  - 3.8.2. Rappresentanza LGBTBI
  - 3.8.3. Rappresentanza internazionale
- 3.9. Situazione post-pandemia
  - 3.9.1. Professionalizzazione
  - 3.9.2. Produzioni spagnole
  - 3.9.3. Produzioni internazionali
- 3.10. Consumo del prodotto d'animazione
  - 3.10.1. Incentivi
  - 3.10.2. Esportazioni
  - 3.10.3. Importazioni

### Modulo 3. Produzione di Animazioni: legislazione, contrattazione e industria

- 3.1. Leggi
  - 3.1.1. Documentazione di supporto
  - 3.1.2. Accordi interprofessionali
  - 3.1.3. Giurisprudenza
- 3.2. Ferie e malattia
  - 3.2.1. Evoluzione annuale
  - 3.2.2. Imprevisto
  - 3.2.3. Soluzioni in produzione
- 3.3. Negoziazione
  - 3.3.1. Parti in conflitto
  - 3.3.2. Tipi di accordo
  - 3.3.3. Risoluzioni
- 3.4. Funzioni multiple
  - 3.4.1. Mancanza di risorse umane
  - 3.4.2. Lavori in altri dipartimenti
  - 3.4.3. Interdipartimenti



*Dopo il completamento di questo Esperto Universitario, raggiungerai tutto ciò che ti proponi in seguito all'interno dell'industria dell'Animazione Transmedia”*

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

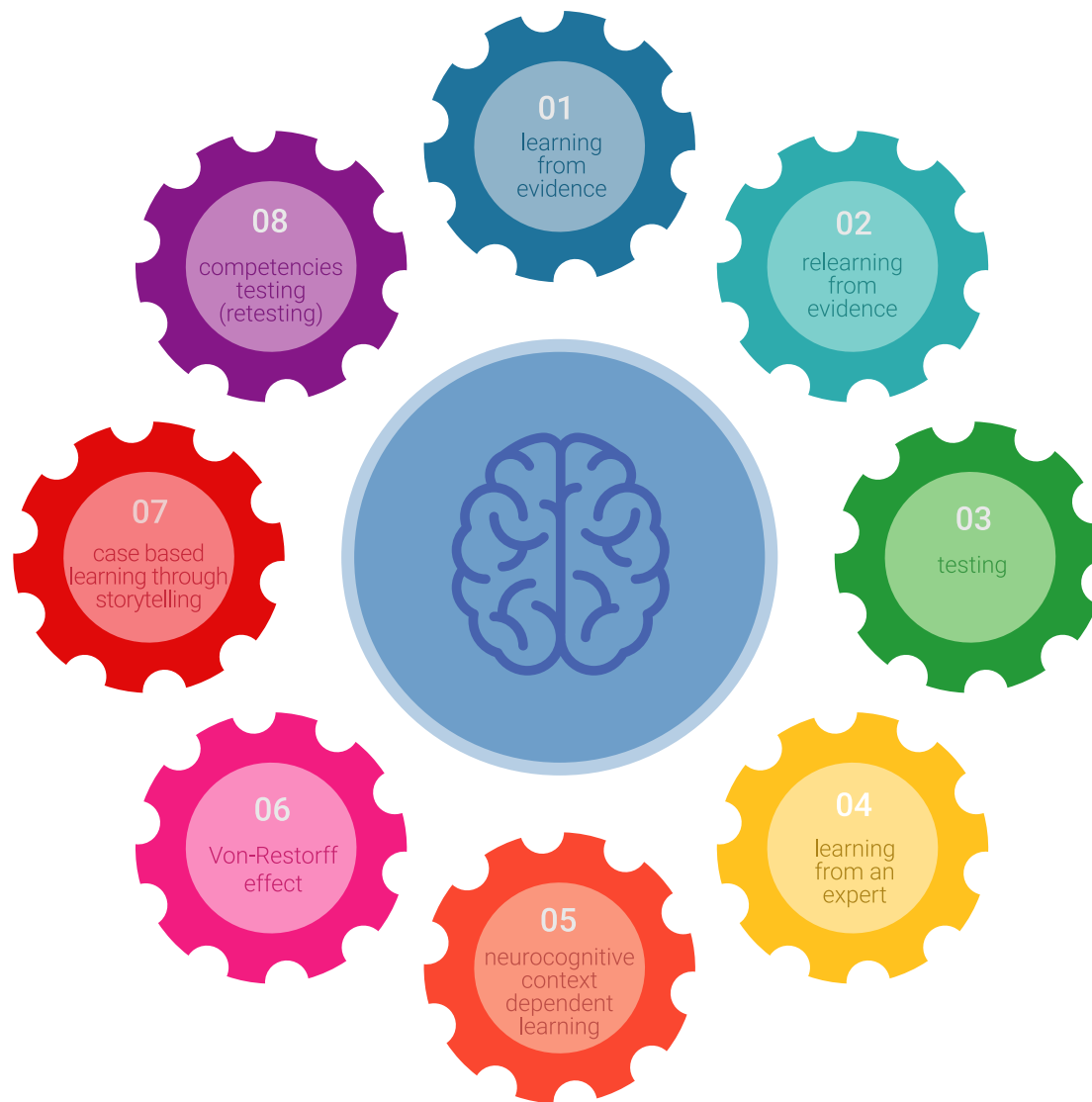
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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.



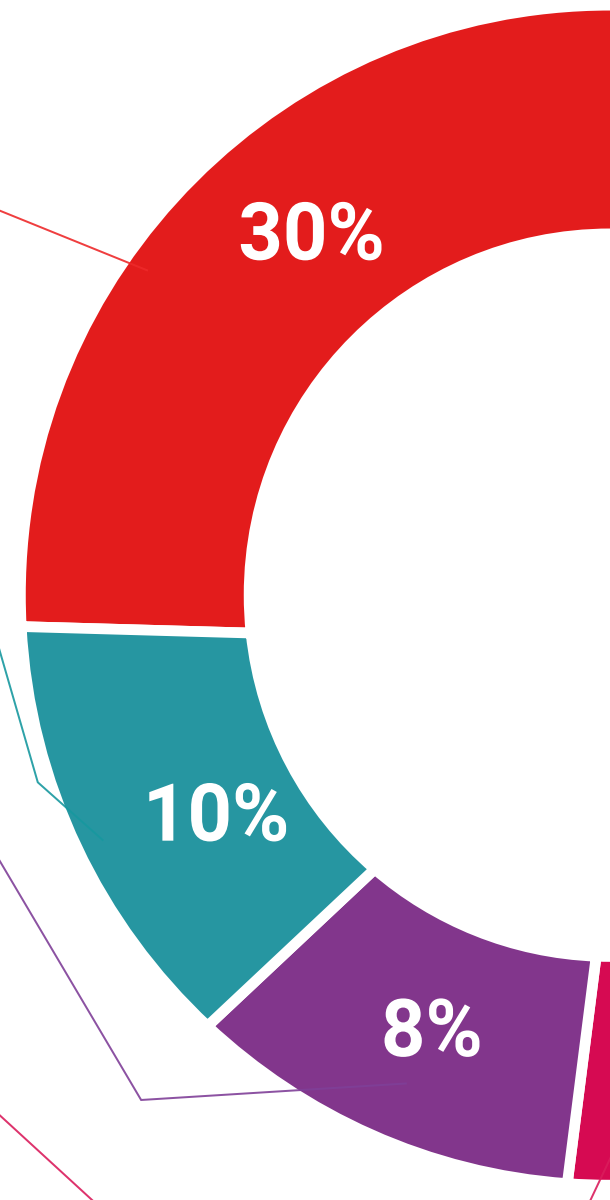
#### Pratiche di competenze e competenze

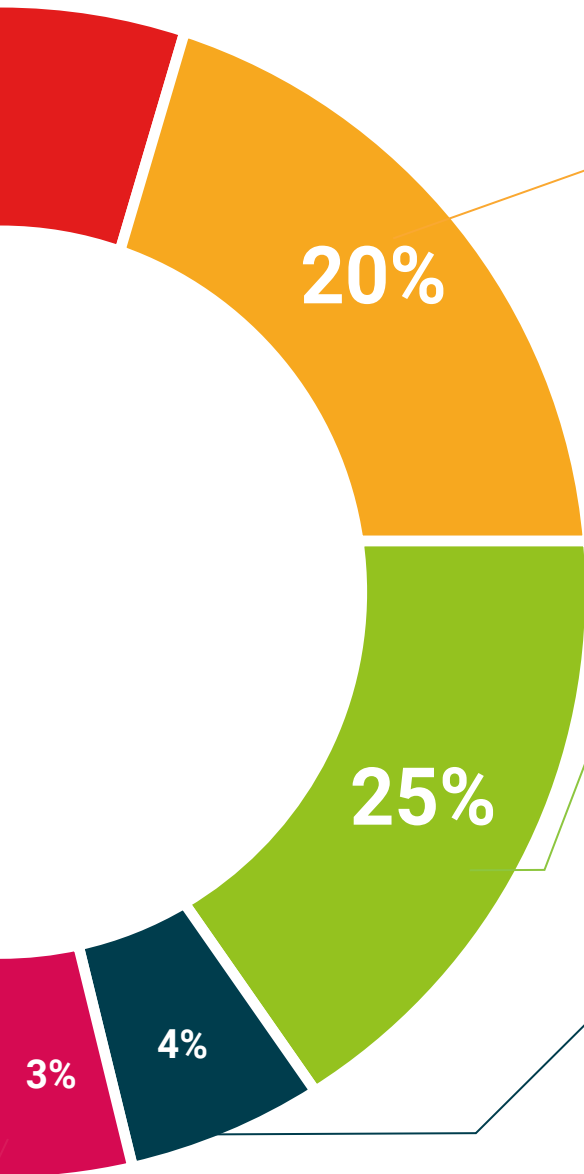
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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

L'Esperto Universitario in Produzione di Animazioni per Progetti Transmedia garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Produzione di Animazioni per Progetti Transmedia** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Esperto Universitario in Produzione di Animazioni per Progetti Transmedia**

N° Ore Ufficiali: **450 o.**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla 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

**Esperto Universitario**  
Produzione di Animazioni  
per Progetti Transmedia

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

# Esperto Universitario

## Produzione di Animazioni per Progetti Transmedia

