

Esperto Universitario

Produzione, Coproduzione e Distribuzione in Animazione





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Produzione, Coproduzione e Distribuzione in Animazione

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

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-produzione-coproduzione-distribuzione-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

Conoscere nel dettaglio le attività di produzione o coproduzione e distribuzione in Animazione, fondamentali per qualsiasi professionista che voglia garantire il lancio di progetti di successo e il successo in questo settore. Per questo motivo, devono gestire non solo le tecniche di modellazione e creazione di personaggi e scenari, ma anche la gestione dei finanziamenti e le questioni più rilevanti del lavoro produttivo, sia individualmente che collettivamente, aspetti che padroneggerai grazie al Esperto Universitario. Attraverso un programma multidisciplinare, online e intensivo, lo studente sarà in grado di approfondire la ricerca del profitto attraverso la creazione di progetti da soli o offrendo la sua collaborazione in grandi team.



“

TECH ha progettato questo Esperto Universitario con l'obiettivo che tu possa ottenere il massimo dalle tue produzioni o coproduzioni”

La ricerca del profitto è, nella maggior parte dei casi, l'obiettivo principale di qualsiasi professionista che intraprende, da solo o come parte di un team, un grande progetto di animazione. È per questo che, per raggiungere la redditività auspicata, è necessario seguire una serie di linee guida, nonché tener conto dei requisiti del settore a cui è destinato e delle specifiche del l'industria in generale, in modo che, fin dal l'inizio, il responsabile dispone di tutte le informazioni che gli consentono di intervenire in caso di problemi ed evitare errori nel progetto.

Per questo motivo, TECH ha considerato questo Esperto Universitario in Produzione, Coproduzione e Distribuzione in Animazione come una qualifica indispensabile nel curriculum di qualsiasi professionista che desideri padroneggiare questo settore. Si tratta di un programma multidisciplinare, altamente qualificante e intensivo che porterà alla carriera dello studente un plus di qualità e specialità, basato sul miglior programma del settore accademico.

Nel corso delle 450 ore in cui viene distribuito, è possibile approfondire le questioni finanziarie più importanti, dal raggiungimento di bilanci adeguati, alla richiesta di prestiti e ai programmi economici più efficaci nel fornire sostegno. Successivamente, approfondisce gli aspetti più rilevanti della distribuzione del prodotto: le campagne in rete, le trattative con i distributori, gli accordi con i marchi, ecc. Infine, passa in rassegna le specifiche da prendere in considerazione in caso di partecipazione a una coproduzione, i suoi diritti e doveri, l'importanza dei contratti e degli accordi e molto altro ancora.

Inoltre, nel suo impegno per offrire la migliore e più completa qualifica accademica, TECH ha deciso di contare per questo programma online al 100% con un personale docente esperto nel settore dell'animazione, che accompagneranno lo studente nella sua crescita professionale e gli forniranno le chiavi per ottenere dal programma la migliore esperienza accademica del suo percorso.

Questo **Esperto Universitario in Produzione, Coproduzione e Distribuzione in Animazione** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le sue caratteristiche principali sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella Produzione Audiovisiva di Animazioni
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare enfasi è posta 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



Una qualifica online al 100% progettata in esclusiva per i professionisti che, come te, cercano di fare un salto qualitativo nelle loro carriere”

“

Conoscerai nel dettaglio le questioni più importanti da considerare quando richiedi un prestito bancario, in modo da avere tutte le informazioni necessarie per scegliere l'opzione migliore”

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.

Questo programma si concentra sul Programma Ibermedia e sulle iniziative che devi intraprendere per poter beneficiare dei suoi aiuti.

Potrai approfondire le strategie di distribuzione dei progetti di Animazione più moderne ed efficaci, acquisendo una visione specializzata della vita del prodotto e delle sue fasi.



02 Obiettivi

L'importanza di una buona strategia di produzione e distribuzione è la chiave per il successo di qualsiasi progetto. Per questo motivo, l'obiettivo di questo Esperto Universitario è quello di fornire allo studente tutte le informazioni che gli permetteranno di conoscere, in modo specializzato, le specifiche di questi compiti adattati all'industria dell'Animazione. In questo modo, è possibile utilizzare le strategie di azione più appropriate in base alle caratteristiche del prodotto, raggiungendo livelli di redditività altissimi e riducendo al minimo le perdite.



“

TECH ha progettato questo programma per offrirti gli strumenti accademici che ti permetteranno di raggiungere i tuoi più alti obiettivi professionali nel mercato del lavoro dell'industria dell'Animazione”



Obiettivi generali

- ◆ Acquisire conoscenze aggiornate sulle modalità di ottenimento di un preventivo e sui programmi da utilizzare per ottenere fondi
- ◆ Dotare delle competenze professionali che gli consentano di gestire con garanzia di successo la visibilità che avrà il progetto e il suo impatto
- ◆ Conoscere la coproduzione in modo specializzato, sia a livello finanziario che dal punto di vista della gestione

“

Se stai cercando una qualifica che possa darti una conoscenza specialistica delle coproduzioni e delle loro esigenze, hai davanti la migliore opportunità sul mercato”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Finanziamento

- ◆ Distinguere i modi migliori per ottenere finanziamenti per un progetto, a seconda del risultato finale
- ◆ Conoscere la documentazione necessaria da presentare ai diversi enti
- ◆ Conoscere in dettaglio la complessità e la presentazione richiesta per ottenere un finanziamento mediante il programma Ibermedia
- ◆ Sapere dove è più conveniente collocare un'azienda all'interno e all'esterno del territorio nazionale
- ◆ Conoscere le modalità di finanziamento attraverso gli NFT

Modulo 2. Distribuzione

- ◆ Gestire l'iter del progetto una volta completato
- ◆ Documentare il materiale audiovisivo che deve essere disponibile per la distribuzione di un progetto mediante un evento
- ◆ Selezionare un distributore in base al prezzo e alla gestione dell'evento
- ◆ Conoscere i migliori eventi nazionali e internazionali, a seconda del progetto su cui stiamo lavorando, della documentazione e dei requisiti per l'iscrizione
- ◆ Gestire la vendita dei diritti nella parte conclusiva e il relativo profitto
- ◆ Pianificare la vendita di eventuale merchandising

Modulo 3. Coproduzioni

- ◆ Comprendere a fondo il funzionamento di una coproduzione
- ◆ Comprendere i vantaggi della coproduzione
- ◆ Distinguere la documentazione da compilare al momento della firma di una coproduzione e i requisiti per la sua modifica
- ◆ Distinguere i requisiti per il finanziamento attraverso il sottoprogramma medio e la documentazione necessaria
- ◆ Scoprire i requisiti per il finanziamento tramite Eurimages e la documentazione necessaria
- ◆ Approfondire i programmi di coproduzione
- ◆ Approfondire altri programmi di coproduzione in diversi Paesi che sono fondamentali per il settore

03

Direzione del corso

TECH ritiene che un personale docente di riferimento influenzi positivamente l'esperienza accademica di qualsiasi studente. È per questo che per questo Esperto Universitario ha selezionato un personale docente specializzato nell'Animazione digitale e tradizionale che ha una vasta e lunga carriera nel settore. Inoltre, sono esperti nel settore caratterizzati, secondo i riferimenti dei loro curriculum, dalla loro qualità umana e dal loro impegno per la professione.



“

Gli insegnanti hanno selezionato una serie di simulazioni reali in modo da poter mettere in pratica le tue strategie di recitazione in diversi scenari complessi che puoi incontrare nel settore”

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

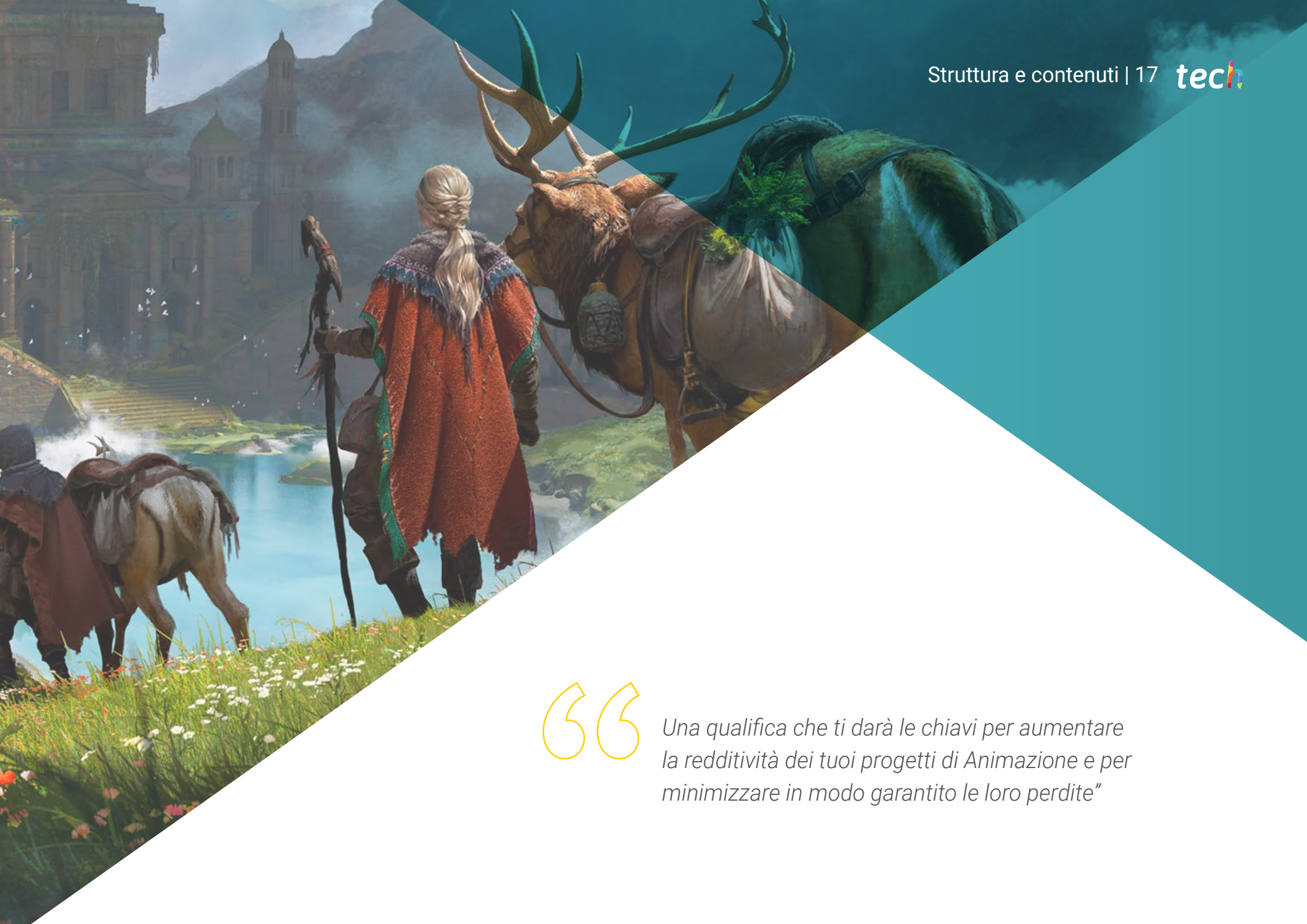


04

Struttura e contenuti

TECH è all'avanguardia nell'utilizzo dell'efficace metodologia *Relearning* nel contenuto delle sue qualifiche, aspetto che le consente di offrire programmi più dinamici, moderni e in cui il carico scolastico è stato notevolmente ridotto, senza rinunciare al minimo aspetto di qualità e completezza. Ciò è reso possibile anche dalla partecipazione del personale docente all'elaborazione del piano di studi, basata sugli aspetti più rilevanti e necessari per realizzare una prassi professionale all'altezza delle esigenze dell'industria e al livello dei migliori esperti del settore.





“

Una qualifica che ti darà le chiavi per aumentare la redditività dei tuoi progetti di Animazione e per minimizzare in modo garantito le loro perdite”

Modulo 1. Finanziamento

- 1.1. Il budget
 - 1.1.1. Margini
 - 1.1.2. Gestione delle risorse
 - 1.1.3. Imprevisti
- 1.2. Fondi propri e sovvenzioni
 - 1.2.1. Risparmi
 - 1.2.2. *Crowdfunding*
 - 1.2.3. Sovvenzioni
- 1.3. Prestiti
 - 1.3.1. Bancari
 - 1.3.2. Istituti di credito pubblici
- 1.4. Vendite e prevendite
 - 1.4.1. Distribuzione
 - 1.4.2. Televisione
 - 1.4.3. Altri media
- 1.5. Strumenti di investimento
 - 1.5.1. Conti congiunti
 - 1.5.2. *Crowdfunding*
- 1.6. Programma Ibermedia
 - 1.6.1. Ibermedia
 - 1.6.2. Processo
 - 1.6.3. Documentazione
- 1.7. Programma Ibermedia e economia
 - 1.7.1. Aiuto
 - 1.7.2. Continuità successiva
 - 1.7.3. Giustificazioni
- 1.8. Posizione
 - 1.8.1. Isole Canarie
 - 1.8.2. Irlanda
 - 1.8.3. Altri Paesi

- 1.9. Incentivi fiscali
 - 1.9.1. Attrazione aziendale
 - 1.9.2. Requisiti
 - 1.9.3. Aspetti legali
- 1.10. NFT
 - 1.10.1. NFT
 - 1.10.2. Utilità
 - 1.10.3. Finanziamento indiretto

Modulo 2. Distribuzione

- 2.1. Ciclo di vita del prodotto
 - 2.1.1. Inizio
 - 2.1.2. Durata
 - 2.2.3. Termine
- 2.2. Campagna di networking
 - 2.2.1. Visibilità
 - 2.2.2. *Influencer*
 - 2.2.3. Costi
- 2.3. Manifesto
 - 2.3.1. Manifesto
 - 2.3.2. Processo
 - 2.3.3. Fine
- 2.4. Documentazione
 - 2.4.1. Presentazioni
 - 2.4.2. Trailer
 - 2.4.3. Altre esigenze
- 2.5. Distribuzione
 - 2.5.1. Grandi enti
 - 2.5.2. Enti di medie dimensioni
 - 2.5.3. Piccoli enti
- 2.6. Concorsi
 - 2.6.1. Piccoli eventi
 - 2.6.2. Grandi eventi
 - 2.6.3. Impatto economico

- 2.7. Concorsi internazionali
 - 2.7.1. Piccoli eventi
 - 2.7.2. Grandi eventi
 - 2.7.3. Impatto economico
- 2.8. Accordi con i brand
 - 2.8.1. Collaborazioni
 - 2.8.2. Sponsor
 - 2.8.3. Altri tipi di collaborazione
- 2.9. Vendita del prodotto
 - 2.9.1. Piattaforme digitali
 - 2.9.2. Tipi di accordi
 - 2.9.3. Nuova vita del prodotto
- 2.10. Merchandising
 - 2.10.1. Licenze di vendita
 - 2.10.2. Accordi di fabbricazione
 - 2.10.3. Entrate

Modulo 3. Coproduzioni

- 3.1. Coproduzioni
 - 3.1.1. La coproduzione
 - 3.1.2. Requisiti statali
 - 3.1.3. Requisiti regionali
- 3.2. Contributi e diritti
 - 3.2.1. Contributi
 - 3.2.2. Parti
 - 3.2.3. Diritto d'autore
- 3.3. Accordi di coproduzione
 - 3.3.1. Documentazione
 - 3.3.2. Accordi
 - 3.3.3. Tipi di collaborazione
- 3.4. Agenda contrattuale
 - 3.4.1. Agenda
 - 3.4.2. Effetti sul contratto
 - 3.4.3. Formalizzazione

- 3.5. Finanziamento del Sottoprogramma Media
 - 3.5.1. Sottoprogrammazione
 - 3.5.2. Finanziamento
 - 3.5.3. Aiuto allo sviluppo
- 3.6. Finanziamento del sottoprogramma e relativi importi
 - 3.6.1. Tipologie
 - 3.6.2. Progetti
 - 3.6.3. Importi degli aiuti
- 3.7. Finanziamento Eurimages
 - 3.7.1. Istituzione in carico
 - 3.7.2. Requisiti
 - 3.7.3. Documentazione
- 3.8. Finanziamento Eurimages e la sua distribuzione
 - 3.8.1. Distribuzione
 - 3.8.2. Aiuto
 - 3.8.3. Rimborso
- 3.9. Coproduzione in America Latina
 - 3.9.1. Istituzioni responsabili
 - 3.9.2. Requisiti
 - 3.9.3. Documentazione
- 3.10. Altre coproduzioni internazionali
 - 3.10.1. Altri paesi con accordi
 - 3.10.2. Internalizzazione
 - 3.10.3. Documentazione



Iscriviti ora e accedi, fin dall'inizio, a tutti i contenuti teorici, pratici e aggiuntivi, in modo da poter organizzare questa esperienza accademica senza rinunciare ad altri aspetti della tua vita"

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

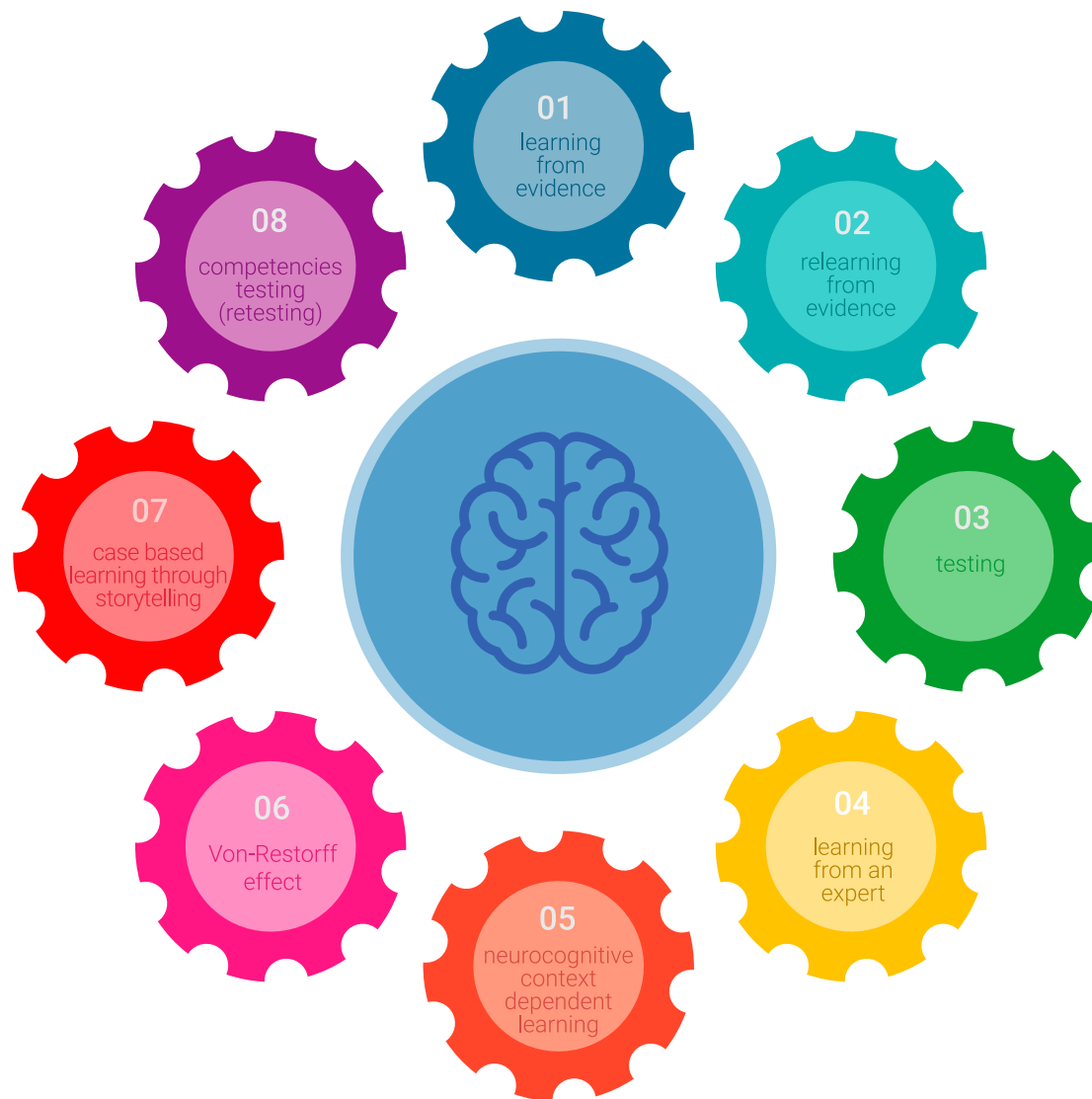
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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.



Seguendo questo programma avrai accesso ai migliori materiali didattici, preparati con cura per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, affinché 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 grazie alle ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono prove scientifiche sull'utilità d'osservazione di terzi esperti.

Il cosiddetto Learning from an Expert rafforza le conoscenze e i ricordi e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



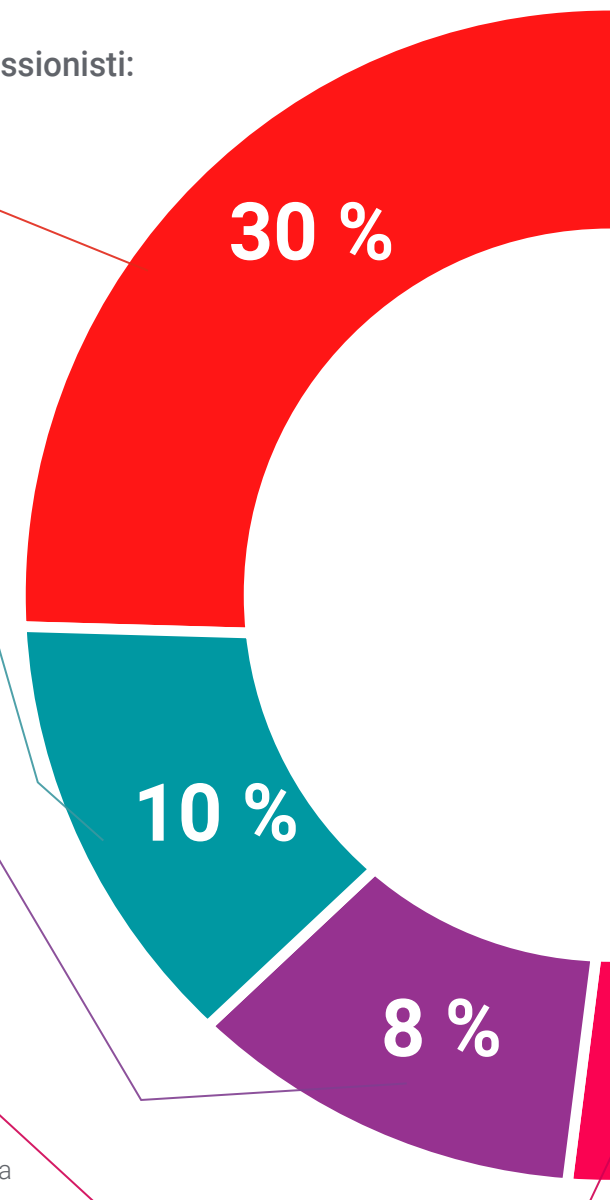
Capacità e competenze pratiche

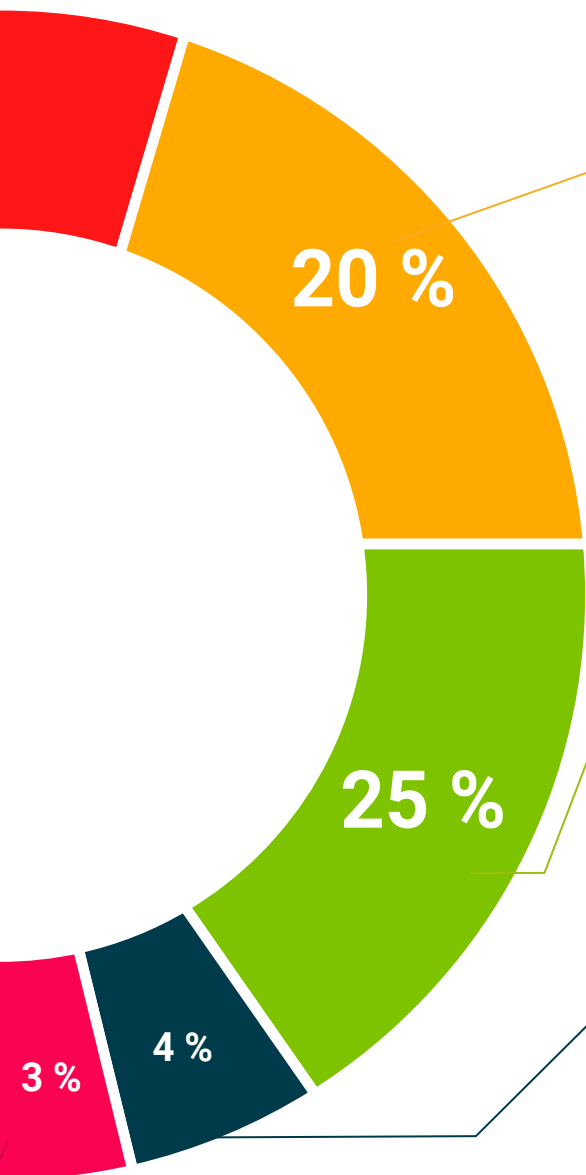
I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

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





Case studies

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



Riepiloghi interattivi

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

Questo sistema didattico unico nel suo genere per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "European Success Story"



Testing & Retesting

Le conoscenze degli studenti vengono valutate e rivalutate periodicamente nel corso del programma, attraverso attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione in modo che lo studente possa verificare come sta raggiungendo i suoi obiettivi.



06 Titolo

L'Esperto Universitario in Produzione, Coproduzione e Distribuzione in Animazione 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, Coproduzione e Distribuzione in Animazione** possiede il programma scientifico 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 nel 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, Coproduzione e Distribuzione in Animazione**

Modalità: **online**

Durata: **6 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 linguaggi

tech università
tecnologica

Esperto Universitario

Produzione, Coproduzione e
Distribuzione in Animazione

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

Esperto Universitario

Produzione, Coproduzione e
Distribuzione in Animazione

