

Esperto Universitario

Gestione di Prodotti Audiovisivi





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Gestione di Prodotti Audiovisivi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-gestione-prodotti-audiovisivi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 18

05

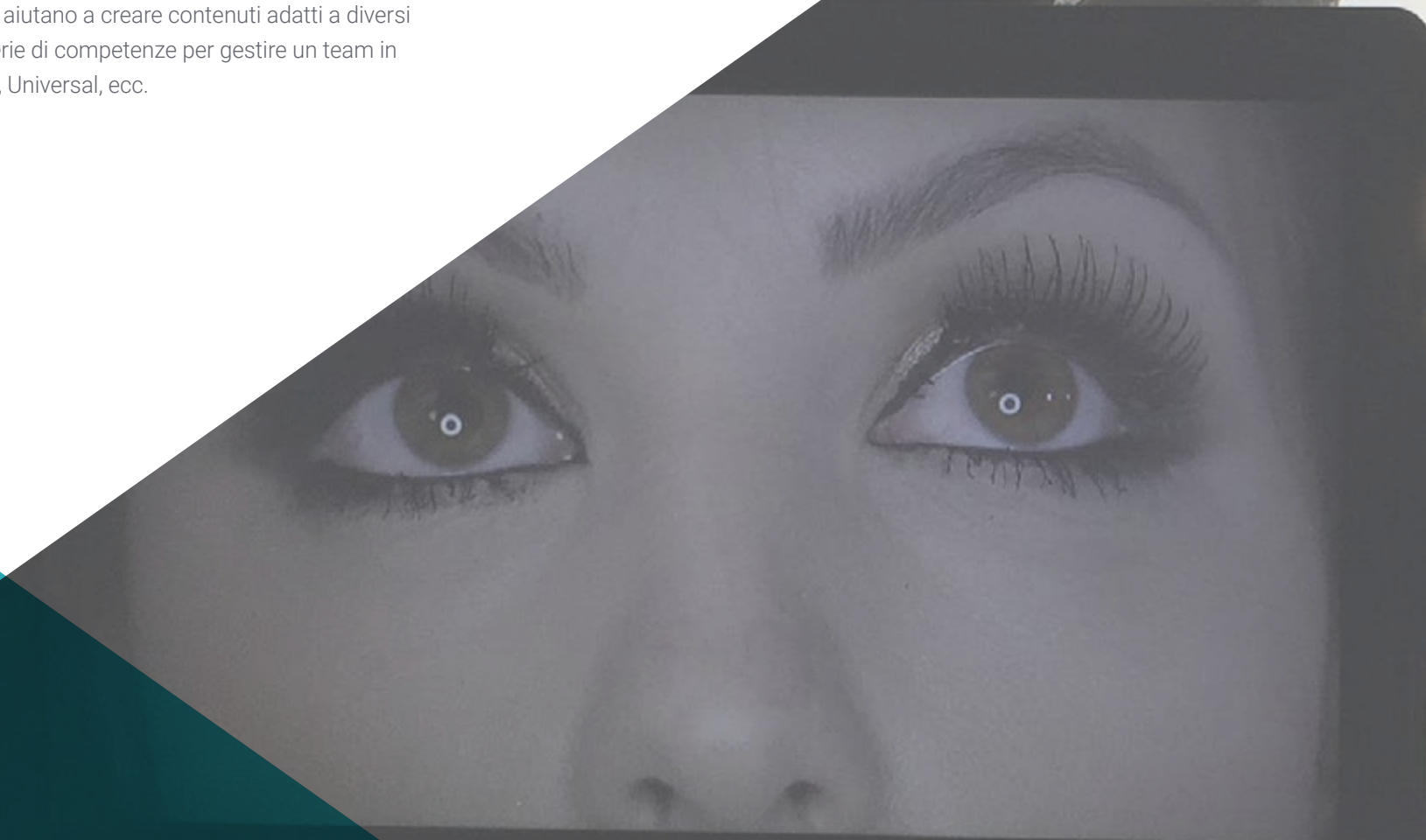
Titolo

pag. 26

01

Presentazione

L'impatto del cinema e della televisione ha portato le persone a voler creare le proprie opere audiovisive. Di conseguenza, le aziende del settore sono alla ricerca di nuovi talenti per innovare le tecniche di produzione e le storie. In questa qualifica, i progettisti e i programmatori di videogiochi potranno cimentarsi nel settore, apprendendo le nozioni di base che aiutano a creare contenuti adatti a diversi formati. Acquisiranno inoltre una serie di competenze per gestire un team in qualsiasi azienda come Paramount, Universal, ecc.





“

La tua creatività ti aiuterà a entrare in questo nuovo campo professionale”

La gestione ottimale di un prodotto audiovisivo è un lavoro che richiede una conoscenza specialistica dei modelli di piattaforma di trasmissione emersi negli ultimi anni. Di conseguenza, i game designer possono adattare le loro competenze tecnologiche a vantaggio del settore.

De esta forma, el Experto Universitario en Gestión de Productos Audiovisuales les brindará a los estudiantes una capacitación centrada en la estructuración de las empresas audiovisuales, los nuevos modelos de negocios en el ámbito de la comunicación y las principales estrategias de promoción en la industria. Tutti concetti essenziali per affrontare una nuova sfida lavorativa, conseguendo un profilo più competitivo e adeguato alle esigenze del settore.

Per questo motivo, il conseguimento della qualifica aprirà le porte a un mercato professionale altamente competitivo, che richiede progettisti con una visione innovativa e una creatività eccezionale. La conoscenza dell'animazione permetterà inoltre di lavorare per aziende come Pixar, Disney, Sony Pictures, che negli ultimi anni si sono specializzate nella creazione di prodotti animati.

Questo **Esperto Universitario in Gestione di Prodotti Audiovisivi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da progettisti esperti
- ◆ 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
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative nella gestione di Prodotti Audiovisivi
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*Il tuo talento e le tue capacità
sono necessari nel mondo
della produzione audiovisiva"*

“

Accedi a un nuovo mercato professionale, sfruttando al meglio il tuo talento nel creare storie”

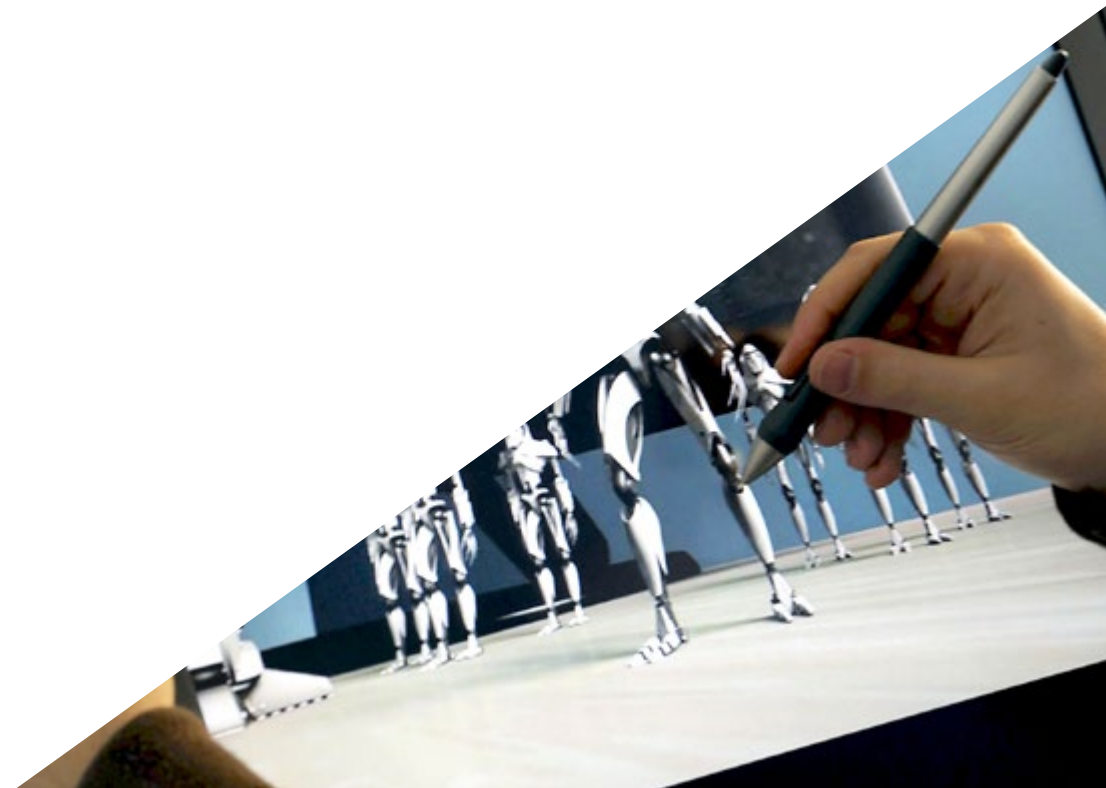
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del design, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 lo specialista 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.

Approfondisci le sfide del digitale nei modelli di business delle aziende giornalistiche.

Gestisci le risorse strategiche, umane, materiali e tecniche di un'azienda audiovisiva.



02 Obiettivi

Questo programma è pensato per i programmatori di videogiochi che vogliono intraprendere un nuovo percorso professionale. In questo modo, miglioreranno le loro tecniche e creeranno produzioni animate in grado di competere in mercati molto esigenti. Saranno quindi preparati a gestire un team di lavoro in ambito audiovisivo, amministrando le diverse risorse disponibili per realizzare un servizio eccellente. Potranno così accedere a nuovi posti di lavoro e mettere alla prova le proprie capacità.



“

*Realizza i tuoi nuovi obiettivi professionali,
studia i cambiamenti che le piattaforme
digitali hanno imposto al settore"*



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere la struttura del sistema audiovisivo
- ◆ Imparare come vengono gestite e modellate le nuove imprese nel panorama audiovisivo contemporaneo
- ◆ Conoscere le modalità di gestione e produzione dei contenuti audiovisivi

“

Aziende come la Disney cercano designer specializzati e integri, capaci di guidare un team e di creare una nuova storia”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Struttura del sistema audiovisivo

- ◆ Conoscere le basi del funzionamento del sistema audiovisivo: stabilire i contenuti fondamentali, conoscere gli autori e i testi su cui si lavora per ogni argomento
- ◆ Acquisire la capacità di analisi teorica e critica delle strutture organizzative della comunicazione audiovisiva: comprendere le idee principali, i concetti e gli elementi correlati
- ◆ Approfondire il quadro storico, economico-politico, sociale e tecnologico in cui i prodotti audiovisivi vengono prodotti, distribuiti e consumati
- ◆ Conoscere la natura e le interrelazioni tra i soggetti della comunicazione audiovisiva: autori, istituzioni, aziende, media, supporti e destinatari
- ◆ Identificare le questioni e i dibattiti attuali riguardanti il sistema audiovisivo

Modulo 2. Industrie culturali e nuovi modelli di business della comunicazione

- ◆ Studiare le trasformazioni avvenute nelle industrie culturali per quanto riguarda l'offerta e il consumo di reti digitali, nei loro aspetti economici, politici e socio-culturali
- ◆ Approfondire le sfide che l'ambiente digitale ha rappresentato per i modelli di business delle aziende giornalistiche e di altre industrie culturali tradizionali
- ◆ Analizzare e progettare strategie innovative che contribuiscano al miglioramento dei processi gestionali e decisionali, nonché allo sviluppo di prodotti informativi in linea con le esigenze del pubblico e degli inserzionisti
- ◆ Comprendere i cambiamenti nei processi di organizzazione e gestione delle risorse strategiche, umane, materiali e tecniche delle nuove imprese nell'ambiente digitale

Modulo 3. Gestione e promozione dei prodotti audiovisivi

- ◆ Conoscere i concetti fondamentali che regolano la distribuzione, il marketing e la diffusione di un prodotto audiovisivo nella società contemporanea
- ◆ Identificare le diverse finestre di esposizione audiovisiva e monitorare gli ammortamenti
- ◆ Comprendere le strategie di produzione esecutiva nello sviluppo e nella successiva distribuzione di progetti audiovisivi
- ◆ Identificare il progetto di commercializzazione di una produzione audiovisiva attraverso la sua ripercussione nei diversi media audiovisivi contemporanei
- ◆ Conoscere la storia e le problematiche contemporanee dei festival cinematografici
- ◆ Identificare le diverse categorie e modalità dei festival cinematografici
- ◆ Analizzare e interpretare le logiche economiche, culturali ed estetiche dei festival cinematografici a livello locale, nazionale e globale

03

Struttura e contenuti

Il piano di studi di questo programma comprende tutte le nozioni indispensabili allo studente per accedere a un nuovo lavoro nell'industria audiovisiva. Analizzerà così le trasformazioni avvenute nel settore culturale per quanto riguarda l'offerta e il consumo di tecnologie digitali nei loro aspetti economici, politici e socioculturali. Apprenderà inoltre i concetti fondamentali che regolano la distribuzione, il marketing e la diffusione di un prodotto audiovisivo nella società contemporanea.





“

Questo programma ti fornirà le conoscenze necessarie per diventare un valido professionista del settore”

Modulo 1. Struttura del sistema audiovisivo

- 1.1. Introduzione alle Industrie Culturali (I.C.)
 - 1.1.1. Concetti di cultura. Cultura-Comunicazione
 - 1.1.2. Teoria ed evoluzione delle I.C.: tipologia e modelli
- 1.2. Industria cinematografica I
 - 1.2.1. Caratteristiche e soggetti principali
 - 1.2.2. Struttura del sistema cinematografico
- 1.3. Industria cinematografica II
 - 1.3.1. L'industria cinematografica statunitense
 - 1.3.2. Società di produzione indipendenti
 - 1.3.3. Problemi e dibattiti nell'industria cinematografica
- 1.4. Industria cinematografica III
 - 1.4.1. Regolamentazione cinematografica: Stato e cultura. Politiche per la tutela e la promozione della cinematografia
 - 1.4.2. Caso di studio
- 1.5. Industria televisiva I
 - 1.5.1. La televisione economica
 - 1.5.2. Modelli fondatori
 - 1.5.3. Trasformazioni
- 1.6. Industria televisiva II
 - 1.6.1. L'industria televisiva statunitense
 - 1.6.2. Caratteristiche principali
 - 1.6.3. Regolamentazione statale
- 1.7. Industria televisiva III
 - 1.7.1. Il servizio pubblico televisivo in Europa
 - 1.7.2. Crisi e dibattiti





- 1.8. Gli assi del cambiamento
 - 1.8.1. Nuovi processi nel settore audiovisivo
 - 1.8.2. Dibattiti normativi
- 1.9. Televisione Digitale Terrestre (DTT)
 - 1.9.1. Ruolo dello Stato ed esperienze
 - 1.9.2. Le nuove caratteristiche del sistema televisivo
- 1.10. Nuovi protagonisti del panorama audiovisivo
 - 1.10.1. Piattaforme di servizi *over-the-top* (OTT)
 - 1.10.2. Conseguenze della loro diffusione

Modulo 2. Industrie Culturali e nuovi modelli di business della comunicazione

- 2.1. I concetti di cultura, economia, comunicazione, tecnologia, I.C.
 - 2.1.1. Cultura, economia, comunicazione
 - 2.1.2. Industrie culturali
- 2.2. Tecnologia, comunicazione e cultura
 - 2.2.1. Cultura artigianale mercificata
 - 2.2.2. Dallo spettacolo dal vivo alle arti visive
 - 2.2.3. Musei e patrimonio
- 2.3. I principali settori delle Industrie Culturali
 - 2.3.1. Prodotti editoriali
 - 2.3.2. Le I.C. Dei flussi
 - 2.3.3. Modelli ibridi
- 2.4. L'era digitale nelle industrie culturali
 - 2.4.1. Industrie culturali digitali
 - 2.4.2. Nuovi modelli nell'era digitale
- 2.5. Media digitali e media nell'era digitale
 - 2.5.1. Il business della stampa online
 - 2.5.2. La radio nell'ambiente digitale
 - 2.5.3. Particolarità dei media nell'era digitale
- 2.6. Globalizzazione e diversità culturale

- 2.6.1. Concentrazione, internazionalizzazione e globalizzazione delle industrie culturali
- 2.6.2. La lotta per la diversità culturale
- 2.7. Politiche culturali e di cooperazione
 - 2.7.1. Politiche culturali
 - 2.7.2. Il ruolo degli Stati e delle loro regioni
- 2.8. Diversità musicale nel cloud
 - 2.8.1. Il settore musicale oggi
 - 2.8.2. Il cloud
 - 2.8.3. Iniziative latinoamericane
- 2.9. La diversità nell'industria audiovisiva
 - 2.9.1. Dal pluralismo alla diversità
 - 2.9.2. Diversità, cultura e comunicazione
 - 2.9.3. Conclusioni e proposte
- 2.10. La diversità audiovisiva su Internet
 - 2.10.1. Il sistema audiovisivo nell'era di Internet
 - 2.10.2. Offerte televisive e diversità
 - 2.10.3. Conclusioni

Modulo 3. Gestione e promozione dei Prodotti Audiovisivi

- 3.1. La distribuzione audiovisiva
 - 3.1.1. Introduzione
 - 3.1.2. Distributori
 - 3.1.3. Prodotti di marketing
 - 3.1.4. I settori della distribuzione audiovisiva
 - 3.1.5. Distribuzione nazionale
 - 3.1.6. Distribuzione internazionale
- 3.2. L'impresa di distribuzione
 - 3.2.1. La struttura organizzativa
 - 3.2.2. La negoziazione del contratto di distribuzione
 - 3.2.3. Clienti internazionali
- 3.3. Finestre operative, contratti e vendite internazionali
 - 3.3.1. Finestre operative
 - 3.3.2. Contratti di distribuzione internazionale
 - 3.3.3. Vendite internazionali
- 3.4. Marketing cinematografico
 - 3.4.1. Marketing nel cinema
 - 3.4.2. La catena del valore della produzione cinematografica
 - 3.4.3. I mezzi pubblicitari al servizio della promozione
 - 3.4.4. Gli strumenti per il lancio
- 3.5. Ricerche di mercato nel cinema
 - 3.5.1. Introduzione
 - 3.5.2. Fase di pre-produzione
 - 3.5.3. Fase di post-produzione
 - 3.5.4. Fase di marketing



- 3.6. Social network e promozione cinematografica
 - 3.6.1. Introduzione
 - 3.6.2. Promesse e limiti dei social media
 - 3.6.3. Obiettivi e misurazioni
 - 3.6.4. Calendario e strategie per l'advocacy
 - 3.6.5. Interpretare ciò che dicono i social
- 3.7. Distribuzione audiovisiva su Internet I
 - 3.7.1. Il nuovo mondo della distribuzione audiovisiva
 - 3.7.2. Il processo di distribuzione su Internet
 - 3.7.3. Prodotti e possibilità nel nuovo scenario
 - 3.7.4. Nuove modalità di distribuzione
- 3.8. Distribuzione audiovisiva su Internet II
 - 3.8.1. Le chiavi di lettura del nuovo scenario
 - 3.8.2. I pericoli della distribuzione via Internet
 - 3.8.3. Il *Video on Demand* (VOD) come nuova finestra di distribuzione
- 3.9. Nuovi spazi per la distribuzione
 - 3.9.1. Introduzione
 - 3.9.2. La rivoluzione di Netflix
- 3.10. Festival cinematografici
 - 3.10.1. Introduzione
 - 3.10.2. Il ruolo dei festival cinematografici nella distribuzione e nella proiezione



Gestire correttamente i Prodotti Audiovisivi ti permetterà di creare nuove animazioni e videogiochi"

04

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 appositamente per te:



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 prove scientifiche sull'utilità dell'osservazione di terzi esperti.

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



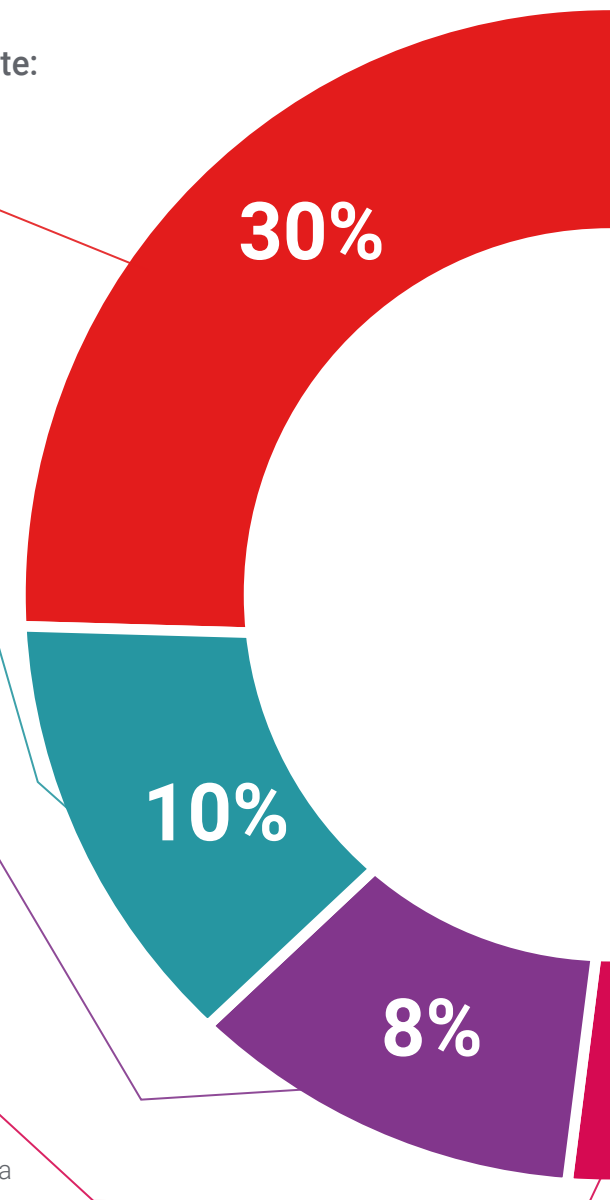
Capacità e competenze pratiche

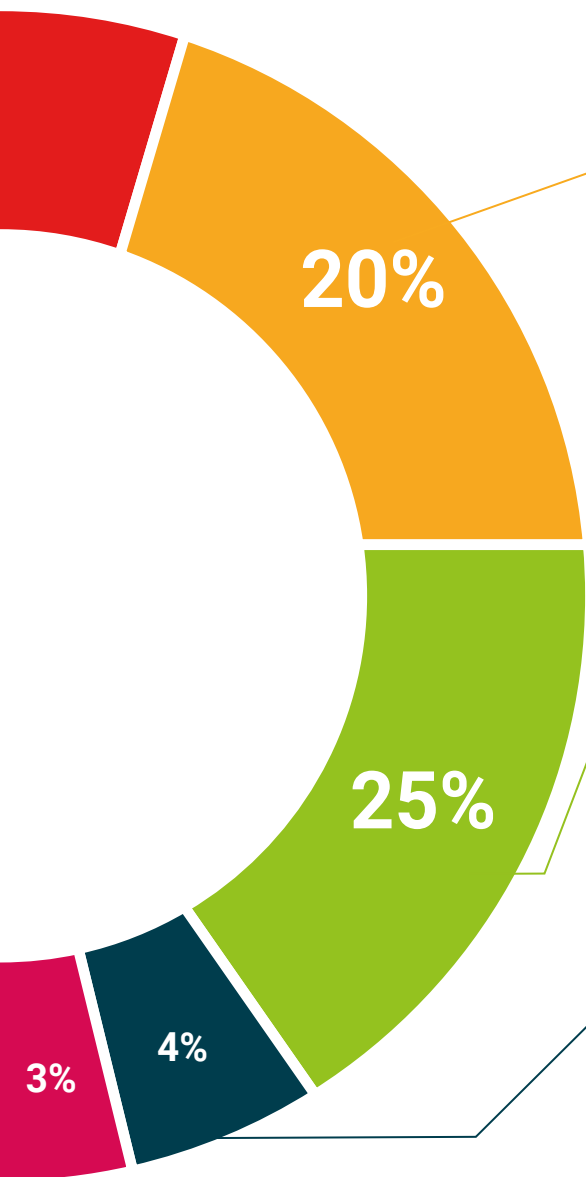
I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Lecture 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 istruzione.





Case studies

Il programma del corso prevede inoltre una selezione dei migliori casi di studio scelti in modo specifico. 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 esclusivo sistema didattico 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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



05 Titolo

L'Esperto Universitario in Gestione di Prodotti Audiovisivi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Gestione di Prodotti Audiovisivi** 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 Gestione di Prodotti Audiovisivi**

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 ad 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 lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Gestione di Prodotti
Audiovisivi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Gestione di Prodotti Audiovisivi

