

“Video game & animation production manager - Produttore Multimediale”

DIDATTICA PRIMO ANNO		
AREA COMPETENZE TRASVERSALI DI BASE		
1	Comunicazione e team building	20
2	Team Working	20
3	Informatica e Sistemi di elaborazione ed analisi dati	30
4	Elementi di Matematica e Statistica Applicata	30
5	Economia ed organizzazione aziendale	30
6	Sicurezza nei luoghi di lavoro	12
7	Educazione ambientale	8
8	Lingua INGLESE	50
AREA COMPETENZE COMUNI I ANNO		
9	Laboratorio di Informatica avanzata	30
10	Cyber security	20
11	Privacy e GDPR	10
12	Fondamenti del diritto commerciale, d'impresa, e del lavoro del settore ICT	20
AREA COMPETENZE TECNICO-PROFESSIONALI		
14	Competenze di base di cultura e lingua coreana*	60
15	Storia del cinema	30
16	Storia dell'animazione e del videogame	20
17	Storia delle industrie creative e delle arti	20
18	Teoria della comunicazione multimediale e crossmediale	20
19	Teoria della produzione audiovisiva	20
20	Teoria della produzione videoludica	20
21	Teoria di animazione e modellazione vfx-i	20
22	Laboratorio di comunicazione multimediale e crossmediale	20
23	Laboratorio di produzione audiovisiva	40
24	Laboratorio di produzione videoludica	30
25	Laboratorio di animazione e modellazione vfx-i	20
STAGE I ANNO		
26	Stage	400
TOTALE ORE I ANNO		1000

DIDATTICA SECONDO ANNO		
AREA COMPETENZE COMUNI II ANNO		
1	Sostenibilità nelle industrie creative	10
2	Diritto digitale e normative del settore audiovisivo	10
3	Block chain	10
4	Personal branding	10
5	Informatica avanzata	20
6	Lavorare nel settore (orientamento)	20
7	Autoimprenditorialità	20
AREA COMPETENZE TECNICO-PROFESSIONALI		
8	Inglese tecnico	30
9	Competenze di base di cultura e lingua coreana	30
10	Laboratorio di comunicazione multimediale e crossmediale	60
11	Laboratorio di produzione audiovisiva	80
12	Laboratorio di produzione videoludica	90
13	Laboratorio di animazione e modellazione vfx-i	100
14	Laboratorio di sviluppo di sistemi e applicazioni	110
STAGE II ANNO		
15	Stage	400
TOTALE ORE II ANNO		1000