

**“Video game & animation production manager - Produttore Multimediale”**

DIDATTICA PRIMO ANNO		
N°	Modulo	Durata in ore
<b>AREA COMPETENZE TRASVERSALI DI BASE</b>		
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
<b>AREA COMPETENZE COMUNI I ANNO</b>		
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
<b>AREA COMPETENZE TECNICO-PROFESSIONALI</b>		
13	Competenze di base di cultura e lingua coreana*	60
14	Storia del cinema	30
15	Storia dell'animazione e del videogame	20
16	Storia delle industrie creative e delle arti	20
17	Teoria della comunicazione multimediale e crossmediale	20
18	Teoria della produzione audiovisiva	20
19	Teoria della produzione videoludica	20
20	Teoria di animazione e modellazione vfx - i	20
21	Laboratorio di comunicazione multimediale e crossmediale	20
22	Laboratorio di produzione audiovisiva	40
23	Laboratorio di produzione videoludica	30
24	Laboratorio di animazione e modellazione vfx - i	20
<b>STAGE I ANNO</b>		
25	Stage	400
<b>TOTALE ORE I ANNO</b>		<b>1000</b>

<b>DIDATTICA SECONDO ANNO</b>		
<b>N°</b>	<b>Modulo</b>	<b>Durata in ore</b>
<b>AREA COMPETENZE COMUNI II ANNO</b>		
1	Sostenibilità nelle industrie creative	10
2	Diritto digitale e normative del settore audiovisivo	10
3	Personal branding	10
4	Informatica avanzata	20
5	Lavorare nel settore (orientamento)	20
6	Autoimprenditorialità	30
<b>AREA COMPETENZE TECNICO-PROFESSIONALI</b>		
7	Inglese tecnico	50
8	Marketing di settore	30
9	Social media marketing	30
10	Competenze di base di cultura e lingua coreana	30
11	Laboratorio di budgeting e ricerca finanziamenti	90
12	Laboratorio di comunicazione multimediale e crossmediale	60
13	Laboratorio di produzione audiovisiva	60
14	Laboratorio di produzione videoludica	70
15	Laboratorio di animazione e modellazione vfx - i	80
<b>STAGE II ANNO</b>		
16	Stage II ANNO	400
<b>TOTALE ORE II ANNO</b>		<b>1000</b>