

DIDATTICA PRIMO ANNO		
AREA COMPETENZE TRASVERSALI DI BASE E COMUNI		
1	Comunicazione e Life skills	20
2	Team Working	30
3	Informatica e Sistemi di elaborazione ed analisi dati	30
4	Matematica per ambiente tecnico	30
5	Economia ed organizzazione aziendale	20
6	Sicurezza nei luoghi di lavoro	8
7	Educazione ambientale	12
8	Lingua INGLESE	50
9	Privacy e GDPR	10
10	Fondamenti del diritto commerciale, d'impresa, e del lavoro del settore ICT	20
AREA COMPETENZE TECNICO-PROFESSIONALI		
11	Storia del cinema di animazione	30
12	Storia del videogame	20
13	Concept art	60
14	Tecniche di modellazione digitale – Modellazione	50
15	Tecniche di modellazione digitale – Illuminazione e Rendering	50
16	Tecniche di modellazione digitale – Virtual reality	50
17	Teoria della produzione audiovisiva	20
18	Tecniche di produzione audiovisiva	90
STAGE I ANNO		
19	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	Informatica avanzata	20
5	Lavorare nel settore (orientamento)	30
6	Autoimprenditorialità	20
AREA COMPETENZE TECNICO-PROFESSIONALI II ANNO		
7	Storia del cinema di animazione	30
8	Storia del videogame	20
9	Concept art	60
10	Tecniche di produzione audiovisiva	90
11	Teoria della produzione audiovisiva	20
12	Tecniche di modellazione digitale	220
13	Team working	60
STAGE II ANNO		
14	Stage	400
TOTALE ORE II ANNO		1000