

PERCORSO BASE

Macro-Competenze	Unità Formative (Materie)	Ore
Saper utilizzare metodi e processi per lo sviluppo di sistemi e applicativi; saper utilizzare linguaggi per la realizzazione di sistemi e applicazioni; saper organizzare e utilizzare informazioni, dati e loro aggregazioni	COMPETENZE DI BASE	
	Matematica per ambiente tecnico	30
	Algebra: equazioni e disequazioni fratte, sistemi.	
	Funzioni di variabile reale: funzioni elementari, monotonia e inverse delle funzioni elementari	
	I limiti	
	Derivate	
	Primitive e regole del calcolo delle primitive; primitive di funzioni razionali. Integrale indefinito.	
	Numeri Complessi	
	Equazioni Differenziali. Matrici.	
	Fisica tecnica	30
	Metodo sperimentale, misura	
	Cinematica del punto	
	Dinamica del punto	
	Onde	
	Suono	
	Luce	
	Colore	
	Comunicare la fisica	
	Inglese	100
	Percorso per il conseguimento certificazione B2	
	Informatica	40
	Hardware dei personal computer: tecnologie, assemblaggio e manutenzione	
	I sistemi operativi della famiglia Windows	
	Tecnologie e gestione dei dispositivi portatili	
	Cenni ad altre tipologie di hardware e Sistemi Operativi	
	I personal computer come client di rete: tecnologie e nozioni di sicurezza	
Saper pianificare l'impiego delle tecnologie e della comunicazione e valutarne l'impatto; saper collaborare alla realizzazione del ciclo di vita dei progetti di innovazione dei progetti legati alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione	PROGETTAZIONE	
	Preproduzione, ideazione e progettazione cinetelvisiva	88
	Introduzione alla produzione audiovisiva	
	Scrittura e analisi di un soggetto	
	Sceneggiatura	
	Storyboard	
	Casting, ambientazioni, musiche, effetti	
	Cross Media	30
	Crossmedialità, trasmedialità, ipermedialità	
	Progettazione del crossmediale (concept design e interaction concept e interaction)	
	Produrre per il crossmediale: interazione di tutte le catene produttive e loro necessità di tempi e costi	
	Crossmedia aperti: giocattoli, videogiochi, licensing, merchandising ecc	
	Lavorare con diverse aziende sul medesimo concept trasmediale	
	Planning finanziario di produzione	40
	Analisi economica delle tecniche di comunicazione	
	Il pubblico, cosa acquista, dove e perché e come si verifica il risultato	
	Tipologie di business conosciuti e di potenziali nuovi business	
	Il mercato dei dati personali on line	
	Work flow e planning cinetelvisivo	40
	I flussi di lavoro per le produzioni (pianificazione e gestione): la direzione della produzione	
	Criteri per la scelta dei metodi di lavorazione e delle tecnologie	
	Gli strumenti per la programmazione e il controllo	
	Strumenti di organizzazione del lavoro in rete (include reti di calcolatori)	
	Distribuzione web e processi di innovazione	50
	Reti sociali sul web: l'origine dei social networks	
	Interattività, simultaneità e multimedialità: come funzionano i new media	
	Rintracciabilità e privacy: questioni aperte	
	Social media marketing: i social network come motore di business	
	I motori di ricerca: progettazione, indicizzazione e utilizzo	
	SVILUPPO	
	Montaggio ed Editing Audiovisivo	120
	Formati cinematografici e televisivi e tipi di compressione	
	Teoria del suono e editing audio (basi di Protocols)	
	Premiere	
	Video grafica	40
	Photoshop	

Saper elaborare interfacce multimediali e multicanale.	After effects	
	Computer grafica 3D	70
	XSI base	
	Introduzione a Zbrush	
	Ripresa professionale per il cinema e la televisione	110
	Strumenti operativi: i formati digitali, la telecamera, l'audio (microfoni)	
	Realizzazione di un prodotto audiovisivo (fiction, documentario, reportage...)	
	Acquisizione, montaggio ed editing audiovisivo	
Saper misurare e migliorare il livello del servizio erogato; saper rendere fruibili informazioni, sistemi e applicazioni differenziando le comunicazioni seconda dei destinatari.	La fotografia nel cinema e nella televisione, il linguaggio cinematografico, gli obiettivi, le figure professionali	
	DISTRIBUZIONE	
	Comunicazione multimediale	30
	Codici e linguaggi dei mezzi di comunicazione	
	Comunicazione per sistemi mobili (palmari, tablet, ecc)	
	Piattaforme digitali (Internet, TV digitale diffusa, satellite, IPTV, cavo, terrestre)	
	Piattaforme tradizionali: Televisione, cinema, spettacoli, radio, editoria	
	Sistemi di controllo dell'efficacia comunicativa	
Saper garantire la sicurezza e l'affidabilità del servizio nel rispetto della normativa del settore;	Controllo qualità del prodotto multimediale	20
	L'interaction design e la progettazione centrata sull'utente	
	Linee guida di usabilità	
	Metodologie di valutazione	
	Esercitazione su un caso di studio	
	Competenze trasversali	
	Sicurezza sul lavoro	8
	Concetto di rischio, danno, prevenzione, protezione	
Saper elaborare interfacce multimediali e multicanale.	D.lgs. 81/2008 relativo alla professione	
	Valutazione del rischio	
	Diritto ed etica della comunicazione	20
	La società dell'informazione e della conoscenza tra digitalizzazione, connessione, convergenza e globalizzazione	
	Privacy ed Internet	
	Le regole dei media e dell'editoria; applicazione delle regole in Internet	
	Pari opportunità	8
	Conoscenza delle principali normative	
Saper elaborare interfacce multimediali e multicanale.	Sensibilizzazione alle pari opportunità	
	Laboratorio di preparazione tesi finale	20
	Orientamento alla futura professione	
	Competenze per l'ingresso nel mondo del lavoro	
	Analisi del mercato del lavoro	
	I Specializzazione: 3D per l'animazione	
	3D avanzato	160
Saper elaborare interfacce multimediali e multicanale.	XSI avanzato: Rigging	
	XSI avanzato: Strumenti di animazione	
	XSI avanzato: Modellazione per l'animazione	
	Z brush avanzato: creazione del personaggio per l'animazione	
	Animazione	140
	Teoria dell'animazione	
	Character animation 3D	
	Animazione automatica (ragdoll, espressioni, dinamiche)	
Saper elaborare interfacce multimediali e multicanale.	Layout 3D	
	Motion capture	
	Analisi dei contenuti e scelta delle tecniche di produzione e workflow	
	II Specializzazione: postproduzione video	
	Compositing e Visual FX	154
	Storia degli effetti speciali	
	Tecniche di ripresa avanzata per gli effetti speciali digitali (chroma key, camera	
	After effects avanzato: Integrazione tra le tecniche (es. live action, animazione 2D e	
Saper elaborare interfacce multimediali e multicanale.	Analisi dei contenuti e scelta delle tecniche di produzione e workflow	
	Motion graphics	
	Introduzione ad altri software di compositing (combustion, smoke, nuke)	
	Visual FX 3D	110
	XSI avanzato: Particellari, fluidi e dinamica	
	Reallflow	
	XSI avanzato: Render avanzato (shading, texturing, lighting, rendering)	
	Tecniche di animazione per gli effetti	
Saper elaborare interfacce multimediali e multicanale.	Editing audio	16
	Sound Editing: il montaggio del suono	
	Sound Design I: i paesaggi sonori e le atmosfere, Foley's	
	Sound Design II: Effetti speciali	
	Il missaggio	
	Editing video avanzato	20
	Teoria e tecnica del montaggio video avanzato	

	Approfondimento sw di montaggio video (premiere, avid, etc)	
	Stage	540
	Esame	20
	Testimonianze	46
	Totale	2100