

Esperto Universitario

Transmedia Storytelling





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Transmedia Storytelling

- » 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/giornalismo-comunicazione/specializzazione/specializzazione-transmedia-storytelling

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

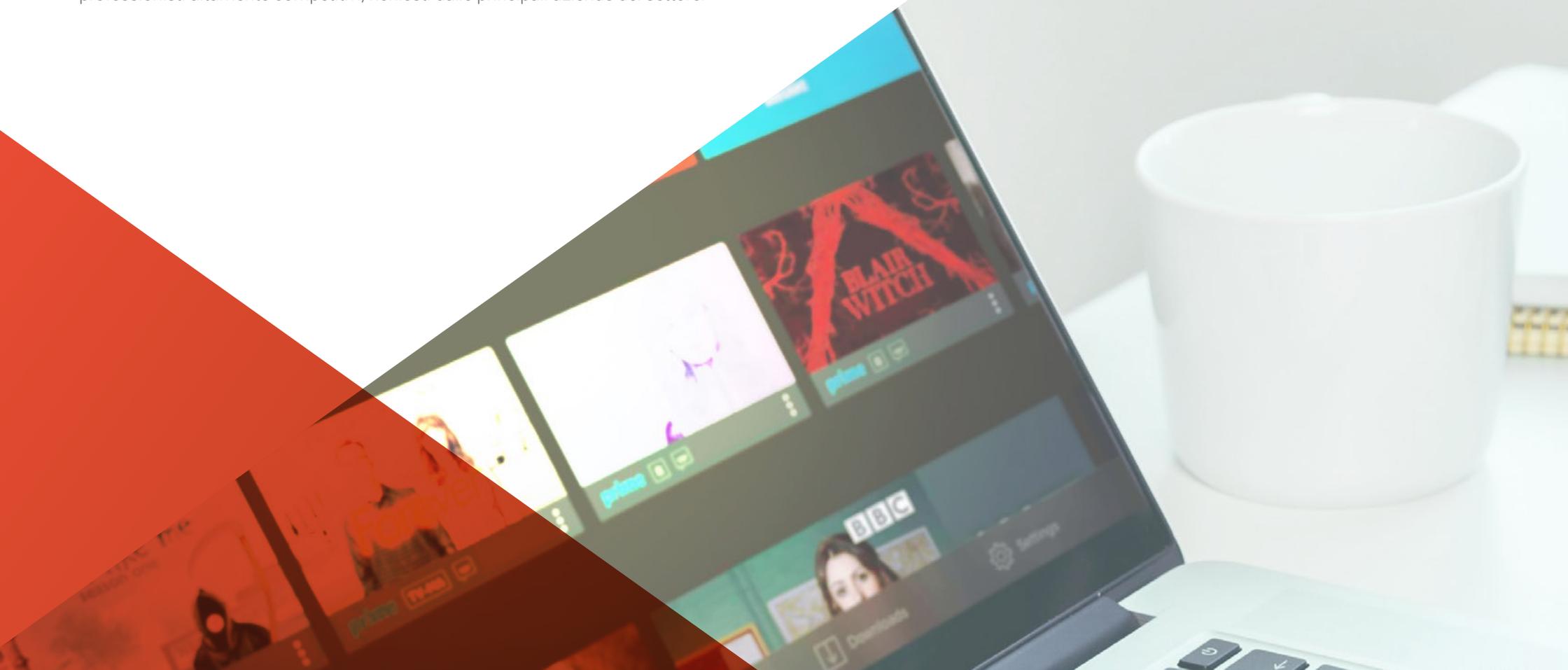
Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Gli spettatori di oggi sono alla ricerca di esperienze uniche e quindi scelgono contenuti innovativi che apportino un valore aggiunto. I media e le agenzie di comunicazione hanno capito questa nuova filosofia del consumatore e per questo scommettono sull'uso del *Transmedia Storytelling* come strumento fondamentale per raggiungere gli utenti. Grazie a questo programma, gli studenti potranno conoscere le particolarità di questo nuovo metodo di raccontare storie, che permetterà loro di diventare professionisti altamente competitivi, richiesti dalle principali aziende del settore.





“

Crea contenuti mediante il Transmedia Storytelling che diano un valore aggiunto al tuo brand e si distinguano all'interno di un mercato altamente competitivo"

In piena era dell'informazione, gli utenti esigono contenuti di qualità, impattanti e che possano suscitare in loro qualche tipo di emozione. In altre parole, cercano contenuti che apportino un valore aggiunto alla loro esperienza di visualizzazione. Questo vale per tutti i generi e mezzi di comunicazione, dalle serie alla pubblicità, alle informazioni radiofoniche e televisive, per esempio.

Le grandi aziende del settore, consapevoli dell'importanza di creare contenuti interessanti, sono in un processo di costante evoluzione per stare al passo con i tempi e, quindi, puntano sempre più sulla creazione di contenuti con strumenti di *Transmedia Storytelling*, grazie ai quali vengono create storie interconnesse per diversi supporti mediatici, che mostrano i valori del marchio e di cui il pubblico è parte integrante.

Uno degli esempi più chiari di *Transmedia Storytelling* è la serie televisiva spagnola *Il Ministero del Tempo*, che non solo ha dato la possibilità ai telespettatori di seguire una grande storia, ma ha creato un'insieme di contenuti extra, come podcast o fumetti che hanno arricchito l'esperienza dell'utente. Sono ormai molti i brand che puntano su questo nuovo metodo per creare un'immagine di successo: da Coca-Coca ad Apple, si sono resi conto dei vantaggi che offre la nuova comunicazione.

Grazie a questo Esperto Universitario di TECH, lo studente acquisirà una conoscenza specialistica in questo campo, mediante un programma su misura, 100% online, che potrà conciliare perfettamente con il resto dei suoi impegni quotidiani.

Questo **Esperto Universitario in Transmedia Storytelling** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Comunicazione
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni teorica e pratiche sulle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Ultime novità nel campo del *Transmedia Storytelling*
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi sulle metodologie innovative nel campo del *Transmedia Storytelling*
- ♦ Sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per prendere decisioni riguardanti le situazioni proposte
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



I grandi marchi utilizzano sempre più lo storytelling per raggiungere il loro pubblico. Grazie a questa specializzazione potrai lavorare come creativo pubblicitario per uno di questo brand"

“

TECH mette a tua disposizione una varietà di risorse di studio che saranno fondamentali per specializzarti in questo campo”

Il personale docente comprende rinomati professionisti nel campo della Comunicazione, nonché riconosciuti specialisti di società e università prestigiose, 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 sui Problemi, mediante il quale lo studente deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Usa lo storytelling per progettare le tue campagne e, in breve tempo, il tuo marchio otterrà maggiore riconoscimento sul mercato.

Grazie a questo programma sarai in grado di lavorare nei team pubblicitari più rinomati del Paese.



02

Obiettivi

I professionisti della comunicazione si rivolgono sempre di più alla creazione di contenuti pubblicitari. Oggi, però, non basta più essere creativi per ideare le migliori campagne, bisogna anche saper gestire le tecniche più attuali per la loro progettazione e implementazione. Questo programma è volto a migliorare la qualificazione degli studenti in materia di *Transmedia Storytelling*, fornendogli competenze che li rendano dei veri e propri esperti nel settore.



“

Se vuoi che le tue campagne pubblicitarie abbiano lo stesso successo di quelle della Coca-Cola, non perdere l'occasione di specializzarti in Trasmedia Storytelling"

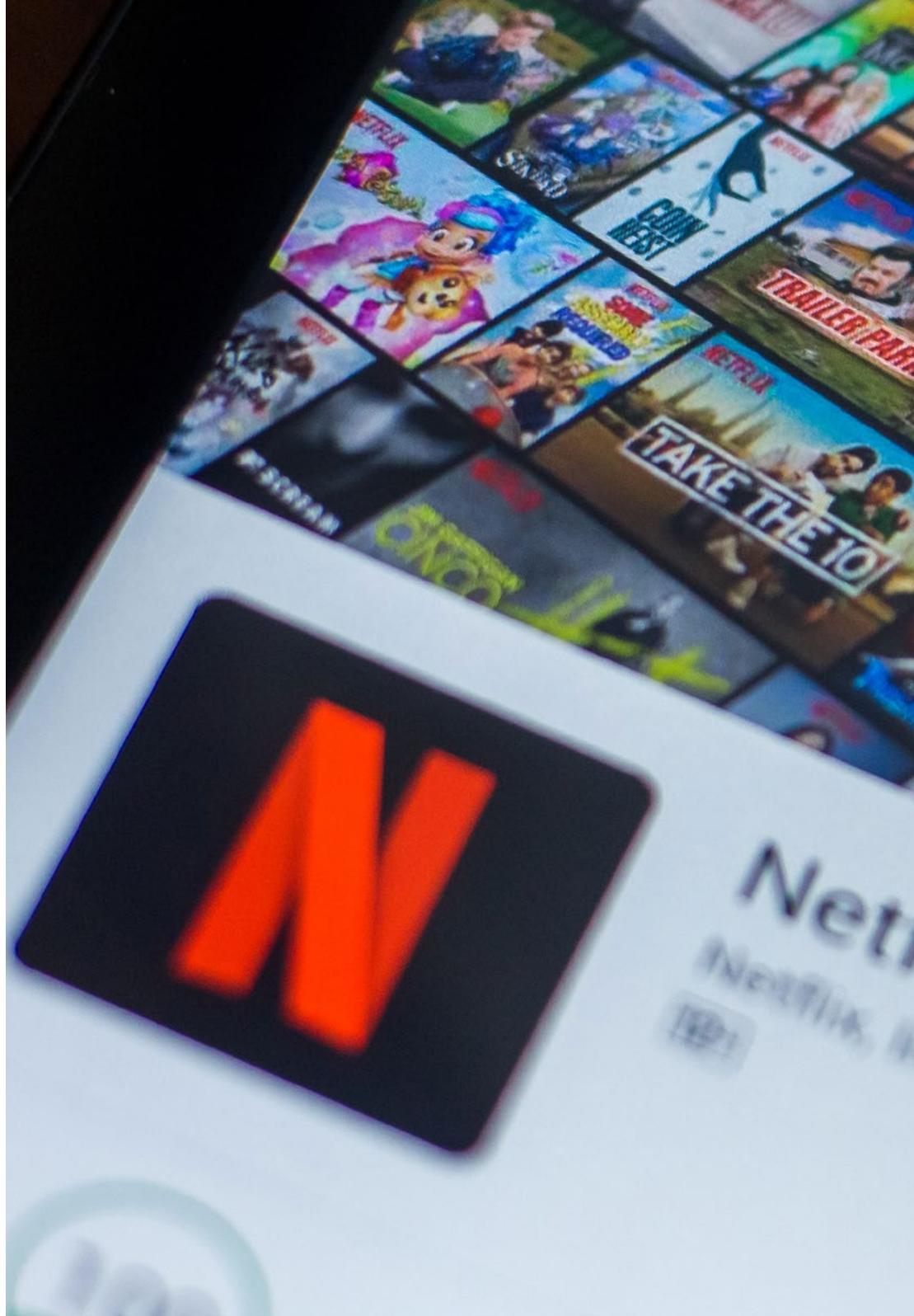


Obiettivi generali

- Gestire e conoscere concettualmente l'ambito del *Transmedia Storytelling* e comprenderne la rilevanza in diversi ambiti professionali (pubblicità, marketing, giornalismo, spettacolo)
- Acquisire i fondamenti della creazione transmediale, dalla narrazione alla produzione, alla dinamizzazione nelle comunità sociali e alla monetizzazione economica

“

Distinguere tra narrazione tradizionale e transmediale ti permetterà di creare storie più attuali e coinvolgenti”





Obiettivi specifici

Modulo 1. *Transmedia Storytelling, Crossmedia*

- ♦ Approfondire il *Transmedia Storytelling* in quanto disciplina evidenziandone l'importanza in diversi settori professionali

Modulo 2. *Narrativa transmediale*

- ♦ Padroneggiare la costruzione della narrazione transmediale e le sue differenze rispetto alla narrazione tradizionale
- ♦ Interiorizzare, con l'aiuto di esempi pratici il modo in cui ottenere il coinvolgimento del pubblico in uno sviluppo transmediale

Modulo 3. *Produzione di contenuti transmediali*

- ♦ Approfondire la metodologia pratica nella costruzione di contenuti transmediali, abbracciando la fase di ricerca e documentazione fino alle piattaforme e meccaniche partecipative

03

Direzione del corso

Questo Esperto Universitario in Transmedia Storytelling è stato elaborato da una squadra di docenti con una vasta esperienza nel settore. Professionisti di rinomata fama che hanno svolto gran parte della loro carriera lavorativa nel mondo della comunicazione e che sono consapevoli dei vantaggi che possono apportare i nuovi strumenti disponibili in questo campo. Offriranno perciò agli studenti contenuti innovativi che saranno fondamentali nel loro lavoro come creativi e creatori di contenuti multimediali.





“

Scopri le particolarità del Transmedia Storytelling grazie alle conoscenze che ti fornirà questa squadra di insegnanti specializzati”

Direttore Ospite Internazionale

Il nome di Magda Romanska è inconfondibile nel campo delle **Arti Sceniche** e dei **Media** su scala internazionale. Oltre ad altri progetti, questa esperta è stata **Principal Investigator del metaLAB** dell'Università di Harvard e presiede il **Transmedia Arts Seminar** presso il rinomato **Mahindra Humanities Center**. Ha inoltre sviluppato numerosi studi legati a istituzioni come il **Center for European Studies** e il **Davis Center for Russian and Eurasian Studies**.

Le sue linee di lavoro si concentrano sull'intersezione tra **arte, scienze umane, tecnologia e narrazione transmediale**. Questo quadro di riferimento comprende anche la **drammaturgia multiplatforma e metaversa** e l'interazione tra **esseri umani e intelligenza artificiale nelle performance**. Dai suoi studi approfonditi in questi campi, ha creato **Drametrics**, un'analisi **quantitativa e computazionale** dei testi drammatici.

È anche **fondatrice, direttrice esecutiva e caporedattrice** di **TheTheatreTimes.com**, il più grande portale teatrale digitale del mondo. Ha inoltre lanciato **Performap.org**, una **mappa digitale interattiva dei festival teatrali**, finanziata dal **Digital Humanities Lab di Yale** e da una sovvenzione per l'innovazione della **LMDA**. È stata anche responsabile dello sviluppo dell'**International Online Theatre Festival (IOTF)**, un **festival teatrale annuale in streaming** a livello mondiale, che finora ha raggiunto più di un milione di partecipanti. Inoltre, questa iniziativa è stata premiata con il **Secondo Premio Internazionale Cultura Online** per il "Miglior Progetto Online", scelto tra altre 452 proposte provenienti da 20 Paesi.

La dott.ssa Romanska ha anche ricevuto le borse di studio per la **scrittura teatrale MacDowell, Apophetae e Lark Theatre** dalla **Time Warner Foundation**. Ha inoltre ricevuto il **PAHA Creative Award** e l'**Elliott Hayes Award for Excellence in Playwriting**. Ha ricevuto anche premi dall'**American Association for Theatre Research** e dalla **Polish Studies Association**.



Dott.ssa. Romanska, Magda

- Ricercatrice principale presso il metaLAB di Harvard
- Direttrice esecutiva e caporedattrice di TheTheatreTimes.com
- Ricercatrice associata presso il Centro Minda per gli studi europei di Gunzburg
- Ricercatrice associata presso il Davis Center for Russian and Eurasian Studies (Centro di studi russi ed eurasiatici)
- Docente di arti dello spettacolo presso l'Emerson College
- Docente associata presso il Centro Berkman per Internet e la Società
- Dottorato di ricerca in Teatro, Cinema e Danza presso la Cornell University
- M.A. in Pensiero e Letteratura Moderna presso la Stanford University
- Laurea presso la Yale School of Drama e il Dipartimento di Letteratura comparata
- Presidentessa del seminario sulle arti transmediali presso il Mahindra Humanities Center
- Membro del comitato consultivo di Digital Theatre+



*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

Direzione



Dott. Regueira, Javier

- Vicepresidente e Cofondatore dell'Associazione Spagnola di Branded Content
- Direttore generale dell'agenzia specializzata in Branded Content ZOND (appartenente a MIO Group)
- Docente presso l'Università Pontificia di Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- Ex-esecutivo di marketing presso BDF Nivea e Imperial Tobacco
- Autore, blogger e TEDx Speaker
- Dottorato in Branded Content
- Laurea in Consulenze Esterne Europee ICADE E4
- Master in Marketing

Personale docente

Dott. Roig, Antoni

- Direttore del programma di Comunicazione Audiovisiva UOC
- Dottorato in Scienze Sociali
- Laurea in Comunicazione Audiovisiva
- Ingegnere tecnico in telecomunicazioni

Dott.ssa Rosendo, Nieves

- Docente presso l'Università di Granada
- Dottoranda in Comunicazione Transmediale



04

Struttura e contenuti

Questo Esperto Universitario in Transmedia Storytelling di TECH è stato elaborato per soddisfare le esigenze accademiche dei professionisti della comunicazione sia giornalistica che pubblicitaria, i quali devono conoscere i nuovi metodi per raccontare storie in modo interessante, suscitando emozioni nel pubblico e ottenendone la sua fidelizzazione. Il programma è suddiviso in 3 moduli e tratta questioni come *Storytelling*, *Crossmedia*, narrativa o produzione di contenuti.





“

Un programma fondamentale per imparare ad usare lo storytelling come metodo principale per mostrare i tuoi prodotti”

Modulo 1. Storytelling transmediale e crossmedia

- 1.1. Cronologia della nozione di transmedia
 - 1.1.1. I transmedia nel contesto della produzione culturale contemporanea
 - 1.1.2. Cosa si intende con il termine transmedia?
 - 1.1.3. Elementi chiave che costituiscono una nozione generale di transmedia
- 1.2. *Transmedia* e affini: Multiplatforma, *crossmedia*, narrative digitali, multimodalità, *Transmedia Literacies*, *Worldbuilding*, *franchising*, *data storytelling*, piattaforme
 - 1.2.1. Economia dell'attenzione
 - 1.2.2. Transmedia e affini
 - 1.2.3. Multimodalità, *crossmedia* e *transmedia*
- 1.3. Ambiti di applicazione e potenzialità del *transmedia*
 - 1.3.1. I transmedia nelle industrie culturali
 - 1.3.2. *Transmedia* e organizzazioni
 - 1.3.3. *Transmedia* nella scienza e nell'educazione
- 1.4. Pratiche di consumo e cultura *transmediale*
 - 1.4.1. Consumi culturali e vita quotidiana
 - 1.4.2. Piattaforme
 - 1.4.3. Contenuto generato dagli utenti
- 1.5. Tecnologia/e
 - 1.5.1. *Transmedia*, nuovi media e tecnologia: i primi tempi
 - 1.5.2. Dati
 - 1.5.3. Il fattore tecnologico nei progetti transmediali
- 1.6. *Transmedia*, tra esperienze digitali e dal vivo
 - 1.6.1. Il valore delle esperienze dal vivo
 - 1.6.2. Cosa si intende per esperienza?
 - 1.6.3. Esempi di esperienze reali
- 1.7. *Transmedia* e gioco: progettare esperienze ludiche
 - 1.7.1. L'insieme e le parti: questioni da considerare quando si definiscono i singoli elementi di un'esperienza *transmediale*
 - 1.7.2. Il fattore ludico
 - 1.7.3. Alcuni esempi

- 1.8. Aspetti critici dei *transmedia*
 - 1.8.1. Cosa può diventare *transmediale*
 - 1.8.2. Discussione
 - 1.8.3. Uno sguardo critico: Quali sfide e problemi dobbiamo affrontare?
- 1.9. *Transmedia* interdisciplinare: ruoli, profili, squadre
 - 1.9.1. Lavoro di gruppo
 - 1.9.2. Competenze transmediali
 - 1.9.3. Ruoli

Modulo 2. Narrativa transmediale

- 2.1. Le narrazioni transmediali secondo Henry Jenkins
 - 2.1.1. Henry Jenkins, cultura transmediale e convergenza
 - 2.1.2. Legami tra cultura partecipativa, transmedialità e fan studies
 - 2.1.3. I "sette principi" delle narrazioni transmediali
- 2.2. Recensioni e punti di vista alternativi sulle narrazioni transmediali
 - 2.2.1. Prospettive teoriche
 - 2.2.2. Prospettive di pratica professionale
 - 2.2.3. Punti di vista specifici
- 2.3. Storie, narrativa, *storytelling*
 - 2.3.1. Storie, narrativa e *storytelling*
 - 2.3.2. La narrazione come struttura e pratica
 - 2.3.3. Intertestualità
- 2.4. Narrazione classica non lineare e transmediale
 - 2.4.1. L'esperienza narrativa
 - 2.4.2. Struttura narrativa in tre atti
 - 2.4.3. Le idee e gli spostamenti del "Viaggio dell'Eroe"
- 2.5. Narrazione interattiva: strutture narrative lineari e non
 - 2.5.1. Interattività
 - 2.5.2. Agenzia
 - 2.5.3. Diverse strutture narrative non lineari

- 2.6. *Storytelling digitale*
 - 2.6.1. La narrativa digitale
 - 2.6.2. L'origine dello *storytelling digitale*: storie di vita
 - 2.6.3. *Storytelling digitale e transmediale*
 - 2.7. Ancore della narrazione *transmediale*: mondi, personaggi, tempo e linee temporali, mappe, spazio
 - 2.7.1. Il momento del salto
 - 2.7.2. Mondi immaginari
 - 2.7.3. Partecipazione del pubblico
 - 2.8. Fenomeno dei fan, canone e transmedia
 - 2.8.1. La figura del fan
 - 2.8.2. *Fandom* e produttività
 - 2.8.3. Concetti chiave nel rapporto tra transmedia e fan culture
 - 2.9. Coinvolgimento del pubblico (strategie di *engagement*, *crowdsourcing*, *crowdfunding*, ecc.)
 - 2.9.1. Livelli di coinvolgimento: sostenitori, appassionati, fan
 - 2.9.2. Il pubblico, la collettività, la moltitudine
 - 2.9.3. *Crowdsourcing* e *crowdfunding*
- Modulo 3. Produzione di contenuti transmediali**
- 3.1. La fase di ideazione del progetto
 - 3.1.1. La storia
 - 3.1.2. Piattaforme
 - 3.1.3. Pubblico
 - 3.2. Documentazione, ricerca, benchmarking
 - 3.2.1. Documentazione
 - 3.2.2. Parametri di riferimento di successo
 - 3.2.3. Imparare dagli altri
 - 3.3. Strategie creative: alla ricerca della premessa
 - 3.3.1. La premessa
 - 3.3.2. Necessità della premessa
 - 3.3.3. Progetti coerenti
- 3.4. Piattaforme, narrazione e partecipazione: Un processo iterativo
 - 3.4.1. Processo creativo
 - 3.4.2. Collegamento tra i diversi pezzi
 - 3.4.3. Le narrazioni transmediali come processo
 - 3.5. La proposta narrativa: storia, archi, mondi, personaggi
 - 3.5.1. La storia e gli archi narrativi
 - 3.5.2. Mondi e universi
 - 3.5.3. I personaggi come centro della storia
 - 3.6. Il supporto ottimale per la narrazione: Formati e piattaforme
 - 3.6.1. Il mezzo e il messaggio
 - 3.6.2. Selezione della piattaforma
 - 3.6.3. Selezione del formato
 - 3.7. Progettare l'esperienza e la partecipazione: Conoscere il pubblico
 - 3.7.1. Scoprire il proprio pubblico
 - 3.7.2. Livelli di partecipazione
 - 3.7.3. Esperienza e memorabilità
 - 3.8. La bibbia della produzione transmediale: approccio, piattaforme, percorso dell'utente
 - 3.8.1. La bibbia della produzione transmediale
 - 3.8.2. Approccio e piattaforme
 - 3.8.3. Viaggio dell'utente
 - 3.9. La bibbia della produzione transmediale: estetica del progetto, esigenze materiali e tecniche
 - 3.9.1. Importanza dell'estetica
 - 3.9.2. Possibilità e produzione
 - 3.9.3. Requisiti tecnici e materiali
 - 3.10. La bibbia della produzione transmediale: casi di studio di modelli di business
 - 3.10.1. Modello di design
 - 3.10.2. Adattamento del modello
 - 3.10.3. Casi

05

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 in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Lo studente imparerà la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali concreti attraverso attività collaborative e casi 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 ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie 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 si impara attraverso una metodologia all'avanguardia progettata per preparare 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). Di conseguenza, 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 che punta direttamente 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.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



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

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



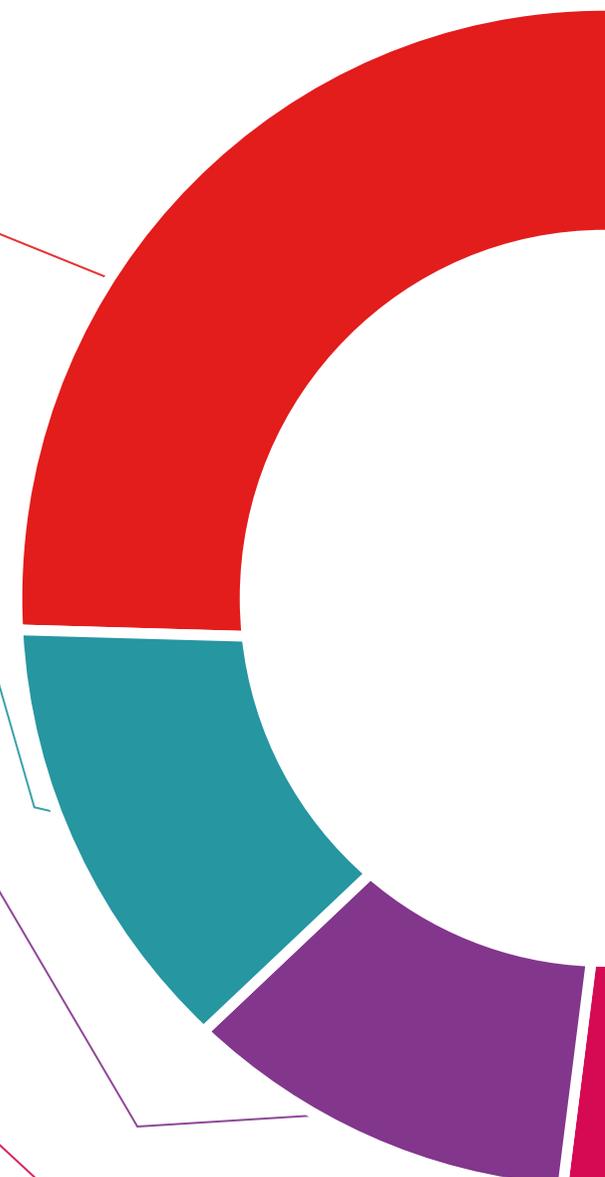
Pratiche di competenze e competenze

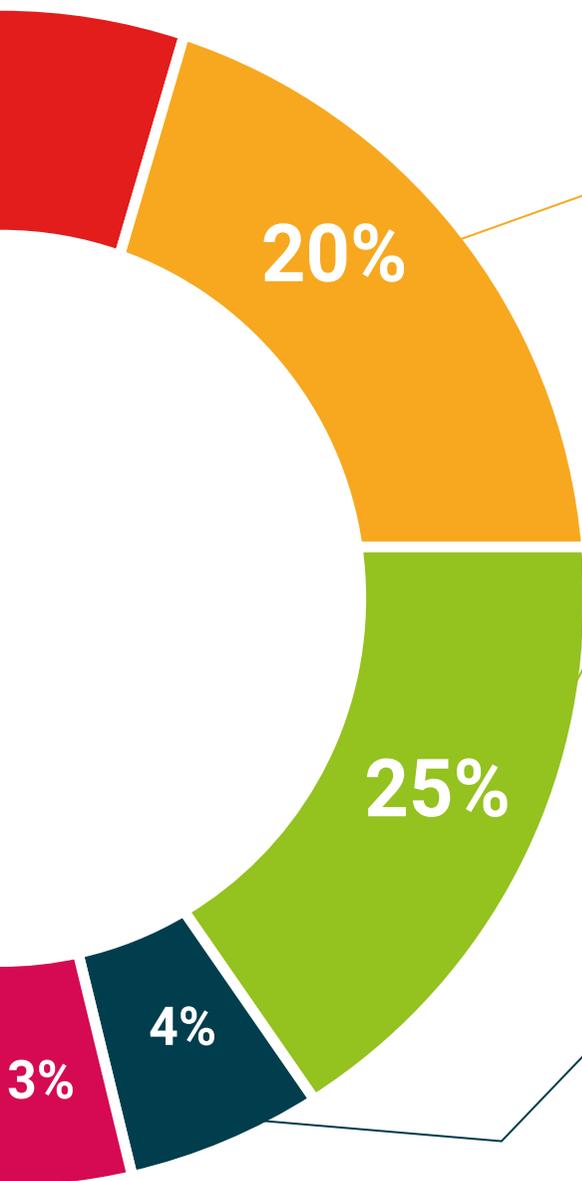
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepilghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione 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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06

Titolo

Il Esperto Universitario in Transmedia Storytelling 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 Transmedia Storytelling** 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 Transmedia Storytelling**

N. Ore Ufficiali: **450 o.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando 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
Transmedia Storytelling

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

Esperto Universitario

Transmedia Storytelling

