

Corso Universitario Gestione e Promozione di Prodotti Audiovisivi





Corso Universitario Gestione e Promozione di Prodotti Audiovisivi

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/gestione-promozione-prodotti-audiovisivi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 16

05

Titolo

pag. 24

01 Presentazione

Nel mondo dell'arte e del cinema, il successo di un'opera si misura spesso in termini di incassi. Per questo motivo, sono state attuate una serie di politiche di distribuzione e promozione per garantire che le produzioni raggiungano un pubblico più ampio. Grandi aziende come Paramount o Universal Pictures sono alla ricerca di professionisti che non solo creino grandi storie, ma conoscano anche tutti gli aspetti della Gestione e della Promozione audiovisiva. La presente qualifica aiuterà gli studenti in questo senso, affinché apprendano i concetti fondamentali che regolano il marketing e la diffusione di un prodotto audiovisivo nella società contemporanea.





“

Il cinema e la televisione hanno regole e procedure proprie per la produzione, la distribuzione e la proiezione di qualsiasi opera audiovisiva”

La Gestione e Promozione dell'Audiovisivo è un processo che si è adattato all'innovazione del cinema per soddisfare le esigenze del consumatore. Una campagna promozionale, pubblicitaria e di marketing aiuta a rendere note le produzioni, ed è per questo che i film vengono proiettati in diversi Paesi grazie al clamore del pubblico. D'altra parte, piattaforme digitali come Netflix hanno rivoluzionato il modo di vedere serie, documentari e film, diventando un punto di riferimento per altre aziende che hanno adottato il loro modello di mercato e sono entrate in questo settore.

Il settore è quindi diventato più competitivo e richiede ora professionisti a tutto tondo, in grado di produrre e gestire un progetto in tutti i suoi aspetti. Questo permette ai game designer interessati all'industria cinematografica di apportare un punto di vista nuovo ai problemi costanti del settore. Grazie a questo Corso Universitario, gli studenti apprenderanno le nozioni fondamentali per far sì che i film e le serie in cui lavorano si collochino tra i migliori del settore, ricevendo alti indici di gradimento e posizionandosi tra i film più visti al mondo.

Il programma di studi comprende inoltre argomenti quali la distribuzione audiovisiva, la struttura delle società di distribuzione, le ricerche di mercato e l'uso dei social network come metodo di promozione. A tutto questo va aggiunto il Marketing cinematografico, indispensabile fin dal primo giorno di riprese di un film e che spesso non si esaurisce con la proiezione in sala. Un'azienda che impiega alla perfezione questo tipo di strategia è la Disney, che trasforma i suoi personaggi in un marchio e li commercializza su vari oggetti che richiamano l'attenzione dei bambini.

Al termine del programma, lo studente, in qualità di sviluppatore e designer di videogiochi, conoscerà le strategie di produzione esecutiva nello sviluppo e nella successiva distribuzione di progetti audiovisivi. Acquisendo quindi un profilo professionale completo e a tutto tondo.

Questo **Corso Universitario in Gestione e Promozione di Prodotti Audiovisivi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da progettisti esperti
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative per la Gestione e Promozione di Prodotti Audiovisivi
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Le nuove esigenze dei consumatori si concentrano sulla necessità di avere sempre accesso alle serie e ai film che desiderano vedere"

“

Le piattaforme di abbonamento online, come Netflix o Amazon Prime, hanno cambiato il modo in cui le persone accedono ai contenuti di intrattenimento”

La ricerca sulle abitudini di consumo degli utenti aiuta a determinare il modo migliore per distribuire un film.

Il Merchandising è diventato uno degli strumenti più utilizzati per generare maggiori entrate da un film.

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del design, 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 su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



02 Obiettivi

Nel Corso Universitario in Gestione e Promozione di Prodotti Audiovisivi, i game designer apprenderanno un nuovo modo di intendere l'industria dell'intrattenimento. Acquisiranno così le conoscenze necessarie per lavorare con successo nel settore cinematografico, analizzando, gestendo e controllando i prodotti a cui collaborano. Decideranno inoltre la strategia di Marketing più adatta alle esigenze della produzione e il canale di distribuzione in cui ottenere maggiore visibilità. Individueranno inoltre i vantaggi e gli svantaggi dell'utilizzo dei festival cinematografici come mezzo di marketing.





“

I festival cinematografici svolgono un ruolo indispensabile nella catena di distribuzione e di proiezione di un film"



Obiettivi generali

- ◆ Apprendere i protocolli di lavoro nell'ambito della gestione del settore audiovisivo
- ◆ Conoscere i diversi canali e le tecniche di promozione di una produzione audiovisiva

“

Con l'avvento di Internet, il mondo della distribuzione audiovisiva è cambiato completamente”





Obiettivi specifici

- ◆ Conoscere i concetti fondamentali che regolano la distribuzione, il marketing e la diffusione di un prodotto audiovisivo nella società contemporanea
- ◆ Identificare le diverse finestre di esposizione audiovisiva e monitorare gli ammortamenti
- ◆ Comprendere le strategie di produzione esecutiva nello sviluppo e nella successiva distribuzione di progetti audiovisivi
- ◆ Identificare il progetto di commercializzazione di una produzione audiovisiva attraverso la sua ripercussione nei diversi media audiovisivi contemporanei
- ◆ Conoscere la storia e le problematiche contemporanee dei festival cinematografici
- ◆ Identificare le diverse categorie e modalità dei festival cinematografici
- ◆ Analizzare e interpretare le logiche economiche, culturali ed estetiche dei festival cinematografici a livello locale, nazionale e globale

03

Struttura e contenuti

Il piano di studi di questo Corso universitario è stato ideato seguendo le nuove linee guida che il settore richiede ai suoi professionisti. Questo permette a programmatori e specialisti di videogiochi di avventurarsi nel campo dell'audiovisivo, sapendo come gestire e promuovere i progetti a cui collaborano. Acquisiranno così familiarità con aspetti fondamentali come il marketing cinematografico, le ricerche di mercato, le piattaforme digitali e altri ancora.



“

Crea un calendario di promozione sui social media per sondare l'entusiasmo del pubblico per un film o una serie in uscita"

Modulo 1. Gestione e promozione dei Prodotti Audiovisivi

- 1.1. La distribuzione audiovisiva
 - 1.1.1. Introduzione
 - 1.1.2. Distributori
 - 1.1.3. Prodotti di marketing
 - 1.1.4. I settori della distribuzione audiovisiva
 - 1.1.5. Distribuzione nazionale
 - 1.1.6. Distribuzione internazionale
- 1.2. L'impresa di distribuzione
 - 1.2.1. La struttura organizzativa
 - 1.2.2. La negoziazione del contratto di distribuzione
 - 1.2.3. Clienti internazionali
- 1.3. Finestre operative, contratti e vendite internazionali
 - 1.3.1. Finestre operative
 - 1.3.2. Contratti di distribuzione internazionale
 - 1.3.3. Vendite internazionali
- 1.4. Marketing cinematografico
 - 1.4.1. Marketing nel cinema
 - 1.4.2. La catena del valore della produzione cinematografica
 - 1.4.3. I mezzi pubblicitari al servizio della promozione
 - 1.4.4. Gli strumenti per il lancio del prodotto
- 1.5. Ricerche di mercato nel cinema
 - 1.5.1. Introduzione
 - 1.5.2. Fase di pre-produzione
 - 1.5.3. Fase di post-produzione
 - 1.5.4. Fase di marketing





- 1.6. Social network e promozione cinematografica
 - 1.6.1. Introduzione
 - 1.6.2. Promesse e limiti dei social media
 - 1.6.3. Gli obiettivi e la loro definizione
 - 1.6.4. Calendario promozionale e strategie
 - 1.6.5. Interpretare ciò che dicono i social
- 1.7. Distribuzione audiovisiva su Internet I
 - 1.7.1. Il nuovo mondo della distribuzione audiovisiva
 - 1.7.2. Il processo di distribuzione su Internet
 - 1.7.3. Prodotti e possibilità nel nuovo scenario
 - 1.7.4. Nuove modalità di distribuzione
- 1.8. Distribuzione audiovisiva su Internet II
 - 1.8.1. Le chiavi di lettura del nuovo scenario
 - 1.8.2. I pericoli della distribuzione via Internet
 - 1.8.3. Il *Video on Demand* (VOD) come nuova finestra di distribuzione
- 1.9. Nuovi spazi per la distribuzione
 - 1.9.1. Introduzione
 - 1.9.2. La Rivoluzione di Netflix
- 1.10. Festival cinematografici
 - 1.10.1. Introduzione
 - 1.10.2. Il ruolo dei festival cinematografici nella distribuzione e nella proiezione

“

Nell'industria dell'intrattenimento esistono diverse tattiche per far sì che i film o le serie divengano un successo globale"

04

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 di tutto il mondo"



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



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali 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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue 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 imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare 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). Pertanto, 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 diretta 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.



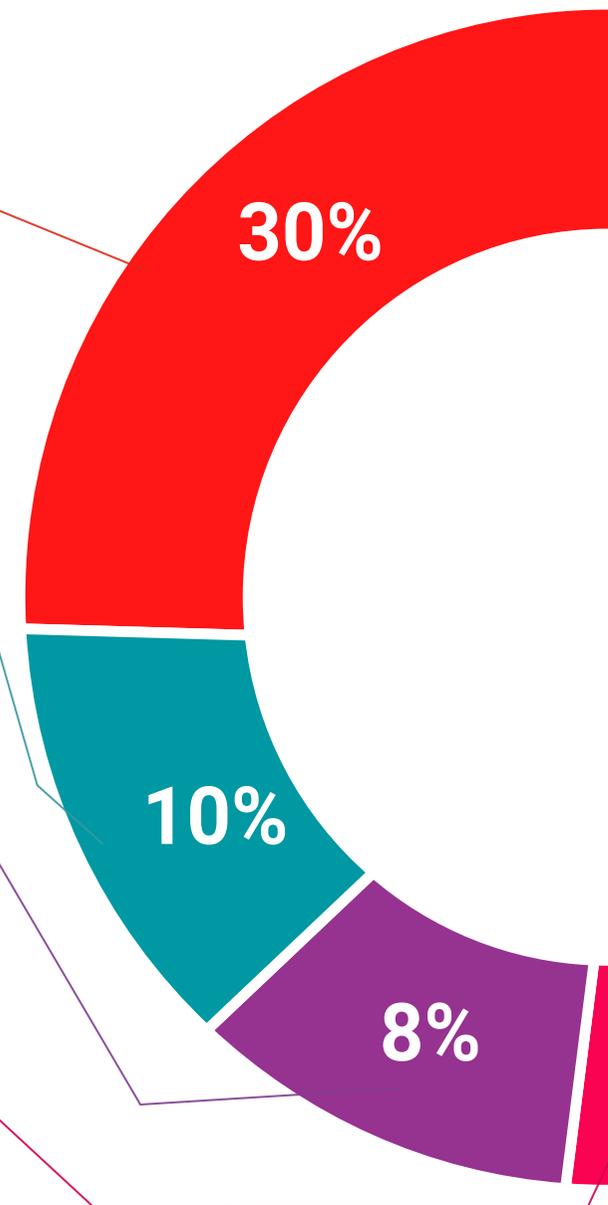
Pratiche di competenze e competenze

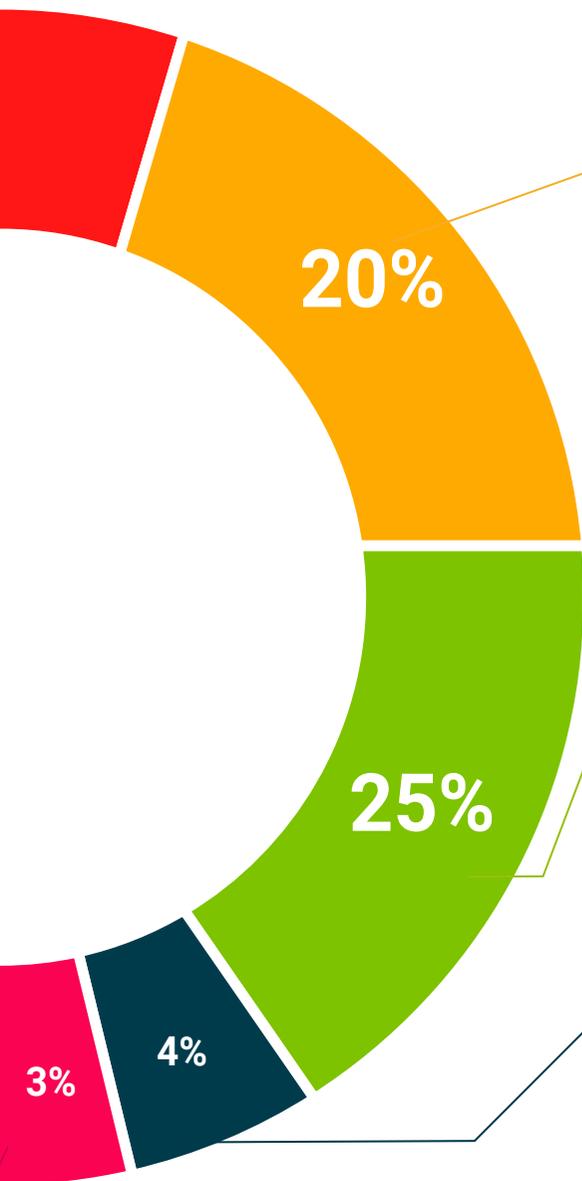
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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.



Riepiloghi 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.



05 Titolo

Il Corso Universitario in Gestione e Promozione di Prodotti Audiovisivi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Corso Universitario in Gestione e Promozione di Prodotti Audiovisivi** 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 **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Gestione e Promozione di Prodotti Audiovisivi**

N. Ore Ufficiali: **150 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 inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Gestione e Promozione
di Prodotti Audiovisivi

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

Corso Universitario

Gestione e Promozione di Prodotti Audiovisivi

