

Corso Universitario

Post-produzione e Marketing in Animazione 2D





Corso Universitario Post-produzione e Marketing in Animazione 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/post-produzione-marketing-animazione-2d

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia di studio

pag. 20

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

DaVinci Resolve è uno strumento prezioso per gli sviluppatori di videogiochi 2D, in quanto consente una facile correzione dei colori. In questo modo, l'aspetto visivo delle esperienze è notevolmente migliorato. Regolare i livelli di luminosità, contrasto, saturazione e tonalità rende la grafica più nitida. A questo si aggiunge che i colori servono per trasmettere emozioni e stabilire il tono di una scena o di un gioco nel suo complesso. Ad esempio, i toni caldi evocano una sensazione di felicità, mentre quelli freddi trasmettono un'atmosfera più cupa. Consapevole della sua importanza, TECH crea una qualifica universitaria che fornirà gli elementi chiave per usare efficacemente DaVinci Resolve. Tutto in un formato 100% online.





“

*Gestisci il Demo Reel nella
migliore università digitale del
mondo secondo Forbes"*

La Post-produzione e il Marketing sono aspetti cruciali nei progetti di Animazione 2D. Questi processi consentono di rifinire e perfezionare i progetti, correggendo gli errori, regolando il suono e applicando effetti visivi per migliorare la qualità generale dei giochi. Durante queste fasi, gli animatori modificano le sequenze per garantire una narrazione coerente e una transizione fluida tra le scene. In questo modo, si assicura che la storia sia raccontata in modo efficace e che il ritmo dell'animazione sia adeguato. Inoltre, in questa fase si possono anche identificare e correggere i difetti visivi o sonori non rilevati. Così i professionisti garantiscono un prodotto finale di alta qualità.

In questo contesto, TECH presenta un Corso Universitario che fornirà una visione completa della Post-produzione e del Marketing in Animazione 2D. Progettato da esperti del settore, l'itinerario accademico analizzerà in dettaglio il *Demo reel*, tenendo conto di fattori come la selezione del lavoro, l'aspetto sonoro e le piattaforme. In sintonia con questo, il programma approfondirà la progettazione del suono, in modo che gli studenti possano selezionare correttamente le colonne sonore dei loro progetti. Inoltre, i materiali didattici approfondiranno la miscela di suoni, fornendo molteplici analisi di esempi. La formazione esaminerà anche il finanziamento dei progetti, in modo che gli studenti possano partecipare a diversi inviti.

Tutto questo, inoltre, completato da video riassunti di ogni argomento, video in dettaglio, letture specializzate e simulazioni di casi di studio, accessibile alle 24 ore al giorno, da qualsiasi dispositivo elettronico con connessione internet. A questo si aggiunge l'innovativa metodologia *Relearning*, basata sulla reiterazione continua del contenuto essenziale, che permetterà di ridurre le lunghe ore di studio e di consolidare i concetti in modo molto più semplice. Indubbiamente, gli sviluppatori hanno l'occasione ideale per ottenere un aggiornamento completo delle loro competenze attraverso una proposta universitaria di qualità.

Questo **Corso Universitario in Post-produzione e Marketing in Animazione 2D** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le sue caratteristiche principali sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Animazione 2D
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni teoriche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione a Internet



Applicherai il Blocco dei Movimenti per mantenere l'equilibrio del gioco e avanzare nella narrativa"

“

*Sarai in grado di effettuare
correzioni di colore
tramite DaVinci Resolve"*

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, 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 il professionista 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.

*Gestirai da solo i social
network grazie a questo Corso
Universitario, in sole 6 settimane.*

*Accederai a un sistema di apprendimento
basato sulla ripetizione, con un
insegnamento naturale e progressivo
durante l'intero piano di studi.*



02

Obiettivi

Il Corso Universitario fornirà agli studenti competenze avanzate per la Post-produzione e il Marketing in Animazione 2D. In questo modo, gli studenti applicheranno tecniche all'avanguardia di post-produzione, tra cui editing video, correzione del colore ed effetti visivi. Inoltre, gli studenti integreranno in questa fase elementi di suono, musica ed effetti per garantire un'esperienza audiovisiva coerente. Dall'altro lato, svilupperanno strategie di Marketing specifiche per le animazioni 2D, considerando la promozione e la distribuzione su diverse piattaforme e mercati. Acquisiranno anche competenze di comunicazione per spiegare le decisioni creative e concetti dietro ai progetti.





“

*Un'esperienza didattica unica, fondamentale
e decisiva per potenziare il tuo sviluppo
professionale"*



Obiettivi generali

- ◆ Padroneggiare il linguaggio visivo nel campo dell'animazione 2D
- ◆ Applicare i principi fondamentali dell'animazione 2D per creare sequenze convincenti e accattivanti
- ◆ Ricercare e applicare le tendenze e i progressi tecnologici nell'animazione 2D, mantenendosi aggiornati sulle innovazioni e adattando le pratiche agli standard del settore
- ◆ Incoraggiare la creatività e l'originalità nella generazione di concetti, personaggi e trame, promuovendo l'innovazione e la differenziazione nei progetti animati
- ◆ Specializzarsi in specifiche aree di animazione, adattando le competenze a stili e generi diversi
- ◆ Padroneggiare le fasi di pre-produzione per pianificare e concettualizzare i progetti animati in modo efficace
- ◆ Implementare tecniche di post-produzione e strategie di marketing per ottimizzare la diffusione e l'impatto delle produzioni animate
- ◆ Analizzare e valutare il proprio lavoro e quello degli altri, identificando le aree di miglioramento e l'applicazione di regolazioni per ottimizzare la qualità finale delle animazioni





Obiettivi specifici

- ♦ Applicare tecniche avanzate di post-produzione in animazioni 2D, tra cui editing video, correzione del colore ed effetti visivi
- ♦ Integrare efficacemente elementi audio, musicali ed effetti nella post-produzione, assicurando un'esperienza audiovisiva completa e coerente
- ♦ Sviluppare strategie di marketing specifiche per le animazioni 2D, considerando la promozione e la distribuzione su diverse piattaforme e mercati
- ♦ Sviluppare capacità di presentazione e comunicazione per spiegare in modo efficace le decisioni creative e i concetti dietro le animazioni
- ♦ Collaborare con team specializzati in Marketing e Comunicazione, garantendo la coerenza nella strategia globale di marketing per i progetti animati



Potrai approfondire di una biblioteca piena di risorse multimediali in diversi formati audiovisivi"

03

Direzione del corso

Nel suo massimo di offrire l'eccellenza educativa, TECH riunisce un personale docente di prim'ordine. I professionisti che compongono il presente Corso Universitario hanno una vasta esperienza di ricerca e applicazione nel campo della Post-produzione e del Marketing in Animazione 2 D. In questo modo, tali specialisti apportano a questa formazione tutte le loro conoscenze per garantire un apprendimento di successo, che permette agli studenti di acquisire competenze che possono incorporate con immediatezza nella loro prassi di lavoro.





“

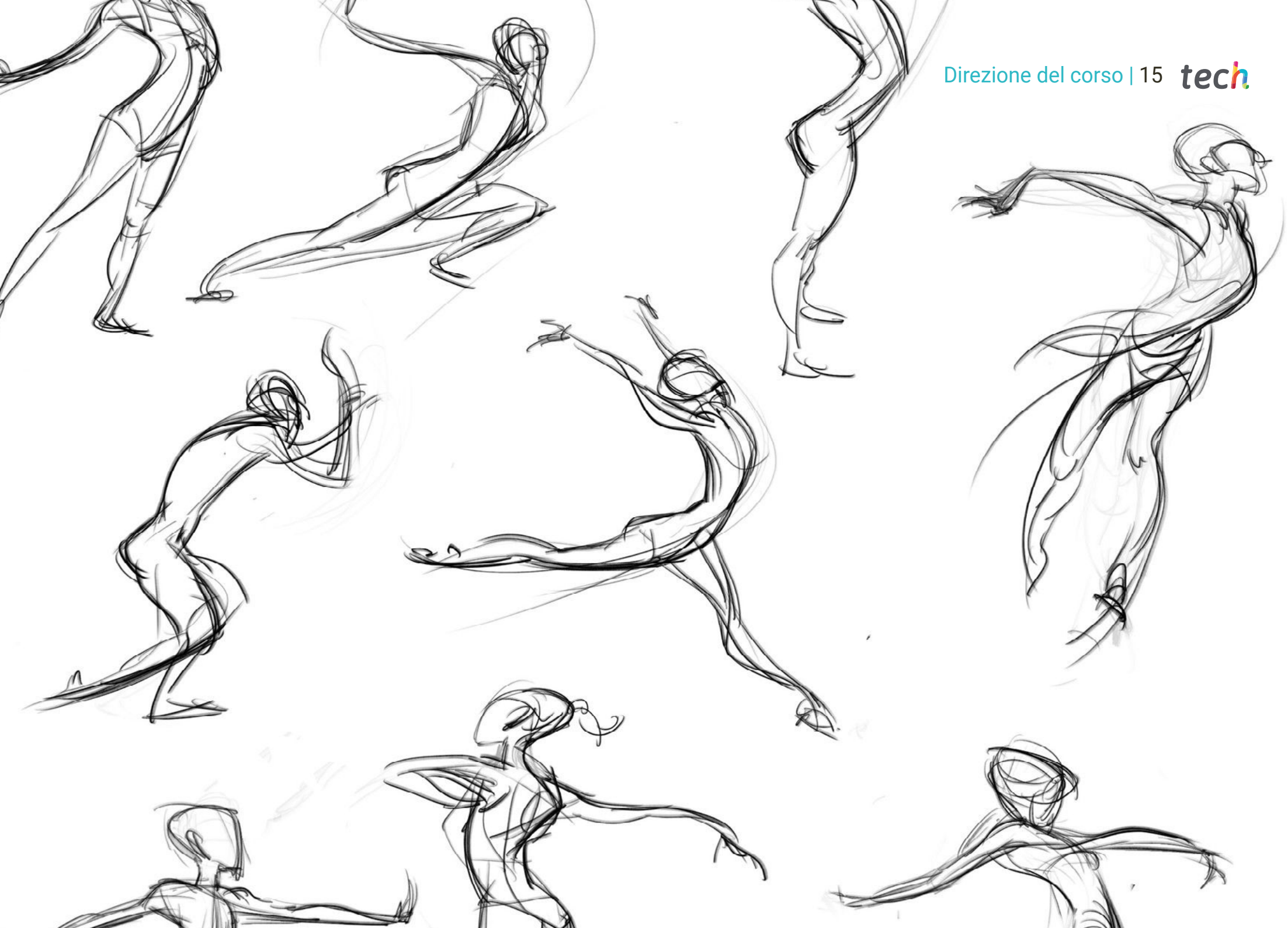
Aggiornati in Post-produzione e Marketing in Animazione 2D con il supporto dei migliori esperti in materia. Dai uno slancio alla tua carriera con TECH!”

Direzione



Dott. Larrauri, Julián

- Produttore Esecutivo presso Capitán Araña
- Produttore Delegato presso Arcadia Motion Pictures
- *Head of Production*, Regista e Sceneggiatore presso B-Water
- Produttore Esecutivo, Direttore di Produzione e Responsabile dello Sviluppo presso Ilion Animation Studios
- Direttore di Produzione presso Imira Entertainment
- Dottorato in Scienze Umanistiche presso l'Università Rey Juan Carlos
- Master in Produzione Esecutiva di Film e Serie presso la Audiovisual Business School
- Master in Direzione di Comunicazione e Pubblicità presso ESIC
- Laurea in Comunicazione Audiovisiva presso l'Università Complutense di Madrid
- Nominato come "Miglior Regista di Produzione" ai Premi Goya per l'opera "Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo"



04

Struttura e contenuti

Questa qualifica universitaria fornirà agli studenti una visione olistica della Post-produzione e del Marketing in Animazione 2D. Per raggiungere questo obiettivo, il piano di studi analizzerà in dettaglio l'editing tenendo conto dei processi di montaggio, transizioni e blocco del movimento. Inoltre, il programma approfondirà sia la progettazione del suono che il mixaggio. Gli studenti utilizzeranno anche DaVinci Resolve per apportare correzioni di colore. Inoltre, i professionisti svilupperanno capacità di presentazione e comunicazione per spiegare in modo efficace le decisioni creative e i concetti che stanno dietro alle animazioni.





“

Un piano di studi preparato da esperti e contenuti di qualità saranno la chiave per il tuo successo nell'apprendimento"

Modulo 1. Post-produzione e Marketing

- 1.1. Editing e composizione finale
 - 1.1.1. Montaggio
 - 1.1.2. Transizioni
 - 1.1.3. Blocco del movimento
- 1.2. Progettazione del suono
 - 1.2.1. Definizione e analisi di esempi
 - 1.2.2. Direzione del disegnatore del suono
 - 1.2.3. Punteggi e colonna sonora
- 1.3. Mixaggio del suono
 - 1.3.1. Definizione e analisi di esempi
 - 1.3.2. Direzione nel mix sonoro
 - 1.3.3. Mix finale
- 1.4. Correzione del colore tramite DaVinci Resolve
 - 1.4.1. Introduzione a DaVinci Resolve
 - 1.4.2. Bilanciamento del colore
 - 1.4.3. Gamma dinamica
- 1.5. Demo reel
 - 1.5.1. Selezione del lavoro e editing
 - 1.5.2. Aspetto sonoro
 - 1.5.3. Piattaforme e promozione
- 1.6. Mercati
 - 1.6.1. Pubblicità
 - 1.6.2. Autogestione sui social media
 - 1.6.3. Animazione, tecnica, medica e altre specializzazioni
- 1.7. Auto rappresentazione
 - 1.7.1. Negoziazione
 - 1.7.2. Test di animazione e loro quotazione
 - 1.7.3. Domande operative e di situazione





- 1.8. Finanziamento del progetto
 - 1.8.1. Canali e inviti
 - 1.8.2. Creazione di cartelle
 - 1.8.3. Finanziamento misto
- 1.9. Finanziamento privato
 - 1.9.1. Società di capitale e società creativa
 - 1.9.2. Micro mecenatismo
 - 1.9.3. Trattamento e strategia di vendita
- 1.10. Registrazione e diritti d'autore
 - 1.10.1. Registrazione dell'opera
 - 1.10.2. Diritto internazionale d'autore
 - 1.10.3. Royalties internazionali

“

*Il sistema di apprendimento di
TECH segue i più alti standard
internazionali di qualità”*

05

Metodologia di studio

TECH è la prima università al mondo che combina la metodologia dei **case studies** con il **Relearning**, un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione diretta.

Questa strategia dirompente è stata concepita per offrire ai professionisti l'opportunità di aggiornare le conoscenze e sviluppare competenze in modo intensivo e rigoroso. Un modello di apprendimento che pone lo studente al centro del processo accademico e gli conferisce tutto il protagonismo, adattandosi alle sue esigenze e lasciando da parte le metodologie più convenzionali.



“

*TECH ti prepara ad affrontare nuove sfide in
ambienti incerti e a raggiungere il successo
nella tua carriera"*

Lo studente: la priorità di tutti i programmi di TECH

Nella metodologia di studio di TECH lo studente è il protagonista assoluto. Gli strumenti pedagogici di ogni programma sono stati selezionati tenendo conto delle esigenze di tempo, disponibilità e rigore accademico che, al giorno d'oggi, non solo gli studenti richiedono ma le posizioni più competitive del mercato.

Con il modello educativo asincrono di TECH, è lo studente che sceglie il tempo da dedicare allo studio, come decide di impostare le sue routine e tutto questo dalla comodità del dispositivo elettronico di sua scelta. Lo studente non deve frequentare lezioni presenziali, che spesso non può frequentare. Le attività di apprendimento saranno svolte quando si ritenga conveniente. È lo studente a decidere quando e da dove studiare.

“

*In TECH NON ci sono lezioni presenziali
(che poi non potrai mai frequentare)”*



I piani di studio più completi a livello internazionale

TECH si caratterizza per offrire i percorsi accademici più completi del panorama universitario. Questa completezza è raggiunta attraverso la creazione di piani di studio che non solo coprono le conoscenze essenziali, ma anche le più recenti innovazioni in ogni area.

Essendo in costante aggiornamento, questi programmi consentono agli studenti di stare al passo con i cambiamenti del mercato e acquisire le competenze più apprezzate dai datori di lavoro. In questo modo, coloro che completano gli studi presso TECH ricevono una preparazione completa che fornisce loro un notevole vantaggio competitivo per avanzare nelle loro carriere.

Inoltre, potranno farlo da qualsiasi dispositivo, pc, tablet o smartphone.

“

Il modello di TECH è asincrono, quindi ti permette di studiare con il tuo pc, tablet o smartphone dove, quando e per quanto tempo vuoi”

Case studies o Metodo Casistico

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Giurisprudenza non solo di imparare le leggi sulla base di contenuti teorici, ma anche di esaminare situazioni complesse reali. In questo modo, potevano prendere decisioni e formulare giudizi di valore fondati su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Con questo modello di insegnamento, è lo studente stesso che costruisce la sua competenza professionale attraverso strategie come il *Learning by doing* o il *Design Thinking*, utilizzate da altre istituzioni rinomate come Yale o Stanford.

Questo metodo, orientato all'azione, sarà applicato lungo tutto il percorso accademico che lo studente intraprende insieme a TECH. In questo modo, affronterà molteplici situazioni reali e dovrà integrare le conoscenze, ricercare, argomentare e difendere le sue idee e decisioni. Tutto ciò con la premessa di rispondere al dubbio di come agirebbe nel posizionarsi di fronte a specifici eventi di complessità nel suo lavoro quotidiano.



Metodo Relearning

In TECH i *case studies* vengono potenziati con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il *Relearning*.

Questo metodo rompe con le tecniche di insegnamento tradizionali per posizionare lo studente al centro dell'equazione, fornendo il miglior contenuto in diversi formati. In questo modo, riesce a ripassare e ripete i concetti chiave di ogni materia e impara ad applicarli in un ambiente reale.

In questa stessa linea, e secondo molteplici ricerche scientifiche, la ripetizione è il modo migliore per imparare. Ecco perché TECH offre da 8 a 16 ripetizioni di ogni concetto chiave in una stessa lezione, presentata in modo diverso, con l'obiettivo di garantire che la conoscenza sia completamente consolidata durante il processo di studio.

Il Relearning ti consentirà di apprendere con meno sforzo e più rendimento, coinvolgendoti maggiormente nella specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando opinioni: un'equazione diretta al successo.



Un Campus Virtuale 100% online con le migliori risorse didattiche

Per applicare efficacemente la sua metodologia, TECH si concentra sul fornire agli studenti materiali didattici in diversi formati: testi, video interattivi, illustrazioni, mappe della conoscenza, ecc. Tutto ciò progettato da insegnanti qualificati che concentrano il lavoro sulla combinazione di casi reali con la risoluzione di situazioni complesse attraverso la simulazione, lo studio dei contesti applicati a ogni carriera e l'apprendimento basato sulla ripetizione, attraverso audio, presentazioni, animazioni, immagini, ecc.

Le ultime prove scientifiche nel campo delle Neuroscienze indicano l'importanza di considerare il luogo e il contesto in cui si accede ai contenuti prima di iniziare un nuovo apprendimento. Poter regolare queste variabili in modo personalizzato favorisce che le persone possano ricordare e memorizzare nell'ippocampo le conoscenze per conservarle a lungo termine. Si tratta di un modello denominato *Neurocognitive context-dependent e-learning*, che viene applicato in modo consapevole in questa qualifica universitaria.

Inoltre, anche per favorire al massimo il contatto tra mentore e studente, viene fornita una vasta gamma di possibilità di comunicazione, sia in tempo reale che differita (messaggistica interna, forum di discussione, servizio di assistenza telefonica, e-mail di contatto con segreteria tecnica, chat e videoconferenza).

Inoltre, questo completo Campus Virtuale permetterà agli studenti di TECH di organizzare i loro orari di studio in base alla loro disponibilità personale o agli impegni lavorativi. In questo modo avranno un controllo globale dei contenuti accademici e dei loro strumenti didattici, il che attiva un rapido aggiornamento professionale.



La modalità di studio online di questo programma ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi orari"

L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli studenti che seguono questo metodo non solo raggiungono l'assimilazione dei concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che valutano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono allo studente di integrarsi meglio nel mondo reale.
3. L'assimilazione di idee e concetti è resa più facile ed efficace, grazie all'uso di situazioni nate dalla realtà.
4. La sensazione di efficienza dello sforzo investito diventa uno stimolo molto importante per gli studenti, che si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.

La metodologia universitaria più apprezzata dagli studenti

I risultati di questo innovativo modello accademico sono riscontrabili nei livelli di soddisfazione globale degli studenti di TECH.

La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5

Accedi ai contenuti di studio da qualsiasi dispositivo con connessione a Internet (computer, tablet, smartphone) grazie al fatto che TECH è aggiornato sull'avanguardia tecnologica e pedagogica.

Potrai imparare dai vantaggi dell'accesso a ambienti di apprendimento simulati e dall'approccio di apprendimento per osservazione, ovvero Learning from an expert.



In questo modo, il miglior materiale didattico sarà disponibile, preparato con attenzione:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati dagli specialisti che impartiranno il corso, appositamente per questo, in modo che lo sviluppo didattico sia realmente specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la nostra modalità di lavoro online, impiegando le ultime tecnologie che ci permettono di offrirti una grande qualità per ogni elemento che metteremo al tuo servizio.



Capacità e competenze pratiche

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve possedere nel mondo globalizzato in cui viviamo.



Riepiloghi interattivi

Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

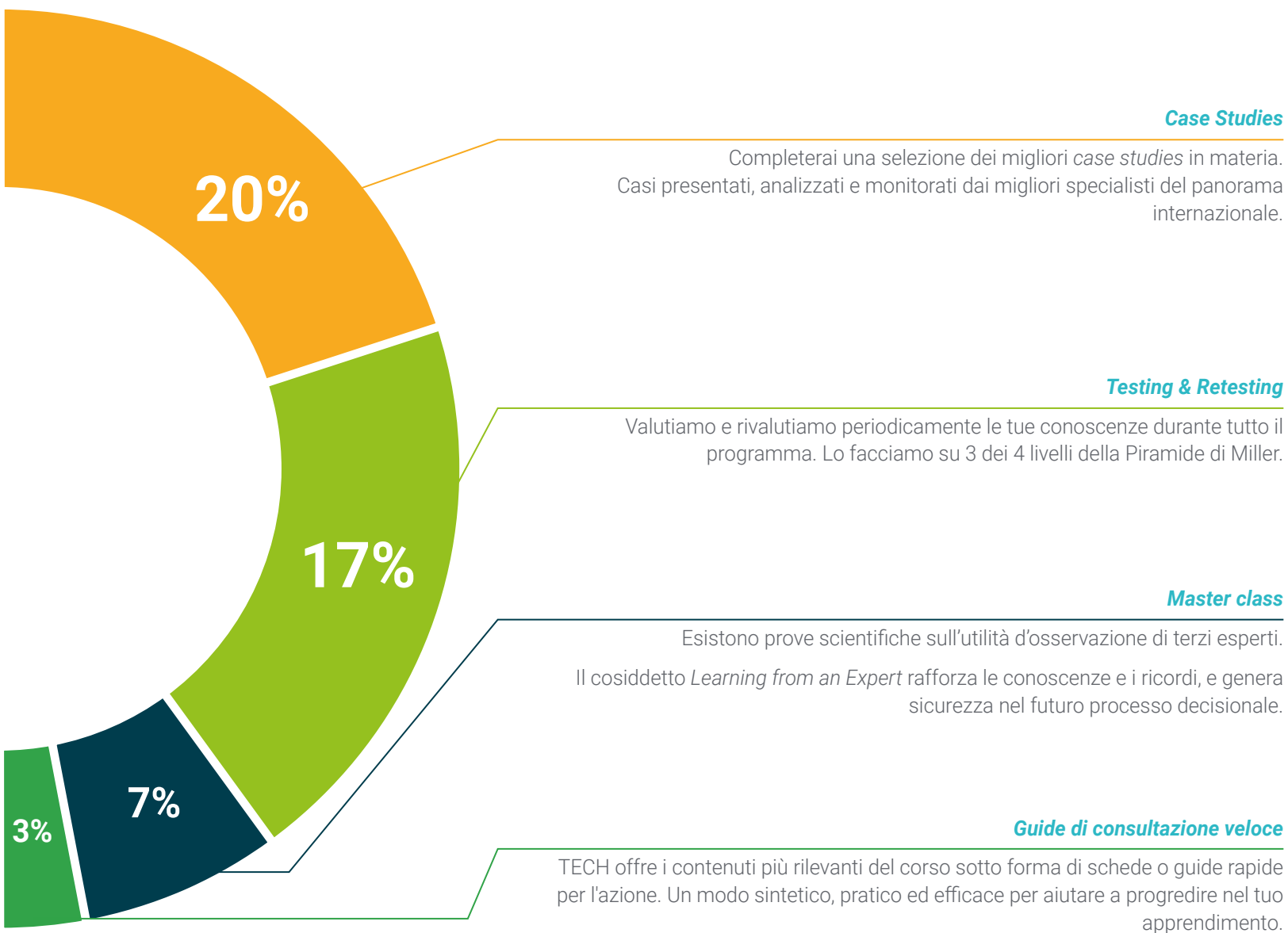
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, guide internazionali... Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Case Studies

Completerai una selezione dei migliori *case studies* in materia. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma. Lo facciamo su 3 dei 4 livelli della Piramide di Miller.



Master class

Esistono prove scientifiche sull'utilità d'osservazione di terzi esperti. Il cosiddetto *Learning from an Expert* rafforza le conoscenze e i ricordi, e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



Guide di consultazione veloce

TECH offre i contenuti più rilevanti del corso sotto forma di schede o guide rapide per l'azione. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare a progredire nel tuo apprendimento.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Post-produzione e Marketing in Animazione 2D garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Corso Universitario in Post-produzione e Marketing in Animazione 2D** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University, è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University**, è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Corso Universitario in Post-produzione e Marketing in Animazione 2D**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**

Accreditamento: **6 ECTS**





Corso Universitario
Post-produzione e Marketing
in Animazione 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accredитamento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Post-produzione e Marketing in Animazione 2D

