

Esperto Universitario

Creazione e Gestione in Televisione





Esperto Universitario Creazione e Gestione in Televisione

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 24 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-creazione-gestione-televisione

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 18

05

Titolo

pag. 26

01

Presentazione

Lavorare in televisione è una sfida che molti game designer sono disposti ad accettare. Per farlo, devono conoscere il funzionamento di un team di produzione, i mezzi tecnologici utilizzati e persino il processo creativo alla base dell'idea. Questa qualifica si concentra quindi sulla teoria e sulla tecnica che stanno alla base della realizzazione di un programma televisivo, oltre che sui generi e sui format più diffusi in questo mezzo di comunicazione. Sarà anche un'ottima occasione per conoscere le esigenze del pubblico e le diverse modalità di approccio allo studio della ricezione audiovisiva.





“

*Accedi a infinite opportunità di lavoro scoprendo
il processo creativo dell'industria audiovisiva"*

Grazie a questo Esperto Universitario in Creazione e Gestione in Televisione, il game designer imparerà a conoscere l'ambiente di lavoro del team di produzione, che riunisce il personale incaricato dello sviluppo e della distribuzione di un prodotto audiovisivo. In questo modo, e da un punto di vista artistico, imparerà a conoscere i fondamenti della messa in scena, analizzando i mezzi necessari a garantire la corretta sequenza.

Verranno inoltre discussi i diversi generi e formati utilizzati in televisione. A tale scopo, lo studente sarà motivato ad analizzare il contesto culturale, sociale ed economico dei generi audiovisivi come elemento strutturante delle loro pratiche di creazione e consumo. Ciò gli consentirà di comprendere i processi dell'offerta televisiva, la sua evoluzione e la realtà attuale, in relazione al fenomeno della ricezione e ai contesti sociali e culturali in cui viene prodotta.

Proseguendo con il programma, imparerà a conoscere le esigenze del pubblico audiovisivo a livello teorico, comprendendo l'impatto dei social network in questo mezzo di comunicazione. Verrà infine illustrato il processo creativo che sta alla base dello sviluppo di una sceneggiatura, la struttura portante di qualsiasi storia e programma.

Grazie a tutti i contenuti inclusi in questa qualifica, gli studenti che si specializzano nella progettazione e creazione di videogiochi saranno in grado di comprendere le esigenze del settore e di concorrere per un posto di lavoro in una delle aziende più importanti come Netflix o HBO.

Questo **Esperto Universitario in Creazione e Gestione in Televisione** 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 particolare enfasi sulle metodologie innovative nel campo della Creazione e della Gestione in ambito Televisivo
- ♦ 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 portatile provvisto di connessione a internet



*Se ascolti le esigenze del pubblico,
puoi creare una storia di successo"*

“

Il mercato televisivo ha bisogno di professionisti con il tuo talento per creare nuovi programmi”

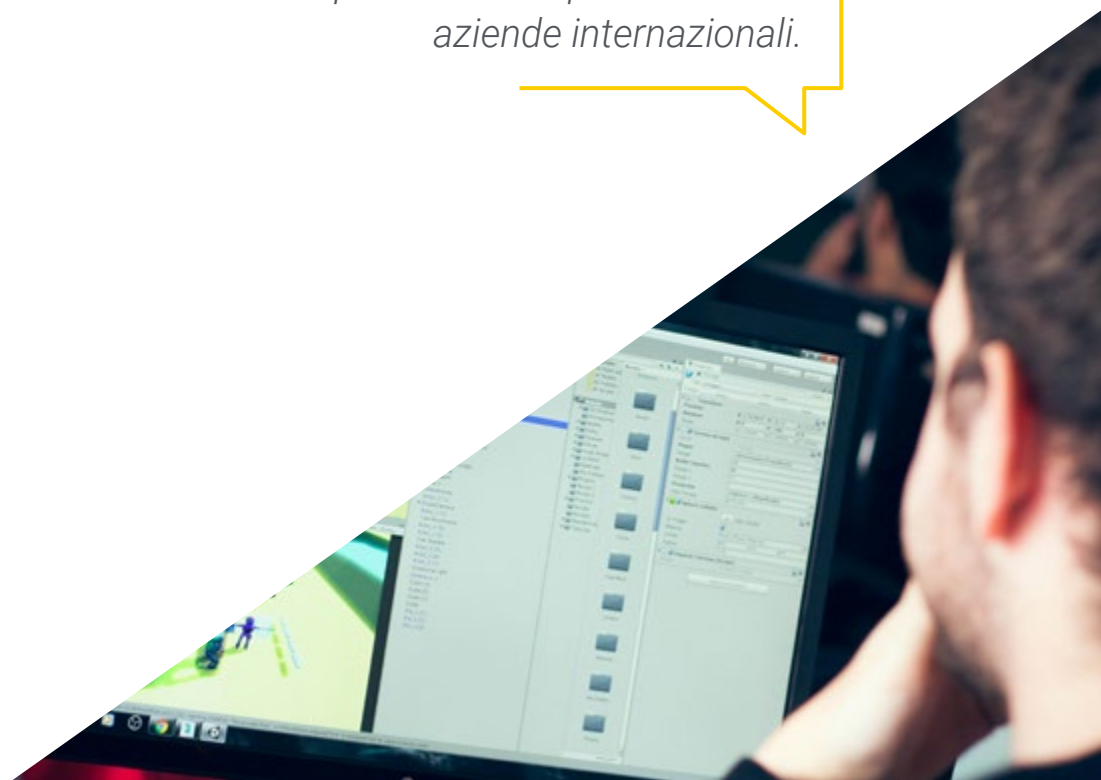
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del design, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

Impara a riconoscere i principali strumenti per lavorare in televisione.

Questo programma ti aiuterà a perfezionare il tuo profilo professionale per lavorare in aziende internazionali.



02 Obiettivi

Gli obiettivi di questo Esperto Universitario sono incentrati sul fornire ai game designer una preparazione completa sul funzionamento del mondo televisivo. Saranno in grado così di dimostrare la loro capacità di pianificare sequenze narrative in un ordine logico, comprendendo al contempo le esigenze del pubblico che vuole storie nuove e coinvolgenti. Saranno quindi capaci di scegliere il format e il genere più adatto alla sceneggiatura e di portarla con successo sul set.





“

*Specializzati nel mondo televisivo ed
esplora nuovi formati e generi che si
rivolgono a qualsiasi pubblico”*



Obiettivi generali

- ♦ Conoscere la struttura del sistema audiovisivo
- ♦ Imparare come vengono gestite e modellate le nuove imprese nel panorama audiovisivo contemporaneo
- ♦ Conoscere le modalità di gestione e produzione dei contenuti audiovisivi
- ♦ Imparare tutte le fasi della creazione di contenuti audiovisivi in televisione



Obiettivi specifici

Modulo 1. Teoria e tecnica della realizzazione

- ♦ Conoscere il contesto di lavoro del team di produzione: mezzi tecnologici, routine tecniche e risorse umane, nonché la figura del regista nei contesti professionali con le rispettive competenze e responsabilità
- ♦ Conoscere il percorso creativo dell'idea, dalla sceneggiatura al prodotto sullo schermo
- ♦ Apprendere i fondamenti degli elementi di base della messa in scena
- ♦ Essere in grado di analizzare e prevedere i mezzi necessari da una sequenza
- ♦ Acquisire la capacità di pianificare sequenze narrative e documentarie in base ai mezzi a disposizione
- ♦ Conoscere le tecniche cinematografiche di base
- ♦ Identificare e utilizzare in modo appropriato gli strumenti tecnologici nelle diverse fasi del processo audiovisivo
- ♦ Imparare a mettere in pratica gli elementi e i processi fondamentali della narrazione audiovisiva
- ♦ Conoscere le caratteristiche, gli usi e le esigenze dei progetti audiovisivi multicamera
- ♦ Poter trasferire i programmi televisivi dall'apparecchio allo schermo
- ♦ Comprendere le esigenze e i vantaggi del lavoro di squadra nei progetti audiovisivi multicamera

Modulo 2. Generi televisivi, format e programmazione

- ♦ Conoscere il concetto di genere applicato alla produzione narrativa e all'intrattenimento televisivo
- ♦ Distinguere e interpretare i vari generi di produzione narrativa e di intrattenimento televisivo e la loro evoluzione nel tempo
- ♦ Avere la capacità di analizzare culturalmente, socialmente ed economicamente i generi televisivi come base delle pratiche di creazione e consumo di audiovisivi
- ♦ Conoscere le modifiche e le ibridazioni che si verificano nei generi televisivi nel contesto della televisione contemporanea
- ♦ Riconoscere i diversi format nel contesto dell'attuale panorama televisivo
- ♦ Identificare le caratteristiche principali di un format, la sua struttura, il suo funzionamento e i fattori di influenza
- ♦ Saper interpretare, analizzare e commentare un format televisivo da una prospettiva professionale, estetica e culturale
- ♦ Conoscere le basi teoriche e il contesto professionale, sociale e culturale della programmazione televisiva
- ♦ Conoscere le principali tecniche e processi di programmazione della televisione generalista
- ♦ Comprendere e analizzare criticamente i processi dell'offerta televisiva, la sua evoluzione e la sua realtà attuale, in relazione al fenomeno della ricezione e ai contesti sociali e culturali in cui viene prodotta

Modulo 3. Il pubblico audiovisivo

- ♦ Conoscere, a livello teorico, le correnti di studio dedicate alla ricezione audiovisiva
- ♦ Individuare le differenze esistenti tra le diverse modalità di approccio allo studio della ricezione audiovisiva e lo stato attuale della questione
- ♦ Comprendere il funzionamento dei social network come parte fondamentale dell'attuale ambiente audiovisivo
- ♦ Comprendere i legami tra pubblico e contenuti
- ♦ Comprendere le trasformazioni derivanti dalla digitalizzazione

Modulo 4. Sceneggiatura televisiva: programmi e fiction

- ♦ Comprendere il processo creativo e industriale nello sviluppo di una sceneggiatura di fiction televisiva
- ♦ Identificare i diversi generi di programmi televisivi per determinare le tecniche di sceneggiatura che richiedono
- ♦ Conoscere i diversi strumenti a disposizione di uno sceneggiatore televisivo
- ♦ Imparare come il formato di un programma televisivo sia legato alle sue tecniche di scrittura
- ♦ Comprendere le basi della dinamica di un format televisivo
- ♦ Ottenere una visione d'insieme dei format televisivi internazionali in franchising
- ♦ Utilizzare un punto di vista critico nell'analisi dei vari generi e formati di programmi televisivi sulla base della loro sceneggiatura
- ♦ Conoscere le modalità di presentazione di un progetto di sceneggiatura di serie TV

03

Struttura e contenuti

La struttura di questo programma è stata ideata per fornire agli studenti tutte le competenze e le conoscenze necessarie per specializzarsi nel mondo della televisione. In questo modo, impareranno a realizzare, gestire e coordinare il team di lavoro per la produzione di un programma o di una serie. Si analizzeranno anche i processi dell'offerta televisiva in relazione al fenomeno della ricezione e ai contesti sociali e culturali in cui viene prodotta.





“

*Se desideri lavorare nel mondo della televisione,
apportando idee innovative, questo programma
è adatto a te"*

Modulo 1. Teoria e tecnica della realizzazione

- 1.1. La realizzazione come costruzione dell'opera audiovisiva. Il gruppo di lavoro
 - 1.1.1. Dalla sceneggiatura letteraria al copione tecnico o scaletta
 - 1.1.2. Il gruppo di lavoro
- 1.2. Gli elementi della messa in scena su schermo. I materiali di costruzione
 - 1.2.1. Preadattamento spaziale. Direzione artistica
 - 1.2.2. Gli elementi della messa in scena su schermo
- 1.3. La pre-produzione. I documenti di produzione
 - 1.3.1. Copione tecnico
 - 1.3.2. Il piano scenografico
 - 1.3.3. Lo *storyboard*
 - 1.3.4. Pianificare
 - 1.3.5. Il piano delle riprese
- 1.4. Il valore espressivo del suono
 - 1.4.1. Tipologia di elementi sonori
 - 1.4.2. Costruzione dello spazio sonoro
- 1.5. Il valore espressivo della luce
 - 1.5.1. Valore espressivo della luce
 - 1.5.2. Tecniche di Illuminazione di base
- 1.6. Tecniche di base di ripresa con una sola camera
 - 1.6.1. Usi e tecniche di ripresa a camera singola
 - 1.6.2. Il sottogenere del *found footage*. Cinema fiction e documentario
 - 1.6.3. La regia a camera singola in televisione
- 1.7. Il montaggio
 - 1.7.1. Il montaggio come assemblaggio. La ricostruzione dello spazio-tempo
 - 1.7.2. Tecniche di montaggio non lineare
- 1.8. Post-produzione e color grading
 - 1.8.1. Post-produzione
 - 1.8.2. Concetto di montaggio verticale
 - 1.8.3. Color grading





- 1.9. I formati e il team di produzione
 - 1.9.1. Formati multicamera
 - 1.9.2. Lo studio e le attrezzature
- 1.10. Chiavi, tecniche e routine della produzione multicamera
 - 1.10.1. Tecniche multicamera
 - 1.10.2. Alcuni formati comuni

Modulo 2. Generi televisivi, format e programmazione

- 2.1. Il genere in televisione
 - 2.1.1. Introduzione
 - 2.1.2. Generi televisivi
- 2.2. Formato televisivo
 - 2.2.1. Approccio al concetto di formato
 - 2.2.2. Formati televisivi
- 2.3. Creare la televisione
 - 2.3.1. Il processo creativo nell'intrattenimento
 - 2.3.2. Il processo creativo nella narrativa
- 2.4. Evoluzione dei formati nell'attuale mercato internazionale I
 - 2.4.1. Consolidamento del formato
 - 2.4.2. Il format del Reality Show
 - 2.4.3. Cosa c'è di nuovo nel Reality show
 - 2.4.4. La Televisione Digitale Terrestre e la crisi finanziaria
- 2.5. Evoluzione dei formati nell'attuale mercato internazionale II
 - 2.5.1. Mercati emergenti
 - 2.5.2. Marchi globali
 - 2.5.3. La televisione si reinventa
 - 2.5.4. L'era della globalizzazione
- 2.6. Vendere il formato. Il *pitching*
 - 2.6.1. Vendere un format televisivo
 - 2.6.2. Il *pitching*
- 2.7. Introduzione alla programmazione televisiva
 - 2.7.1. Il ruolo della programmazione
 - 2.7.2. Fattori che influenzano la programmazione

- 2.8. Modelli di programmazione televisiva
 - 2.8.1. Stati Uniti e Regno Unito
 - 2.8.2. Spagna.
- 2.9. La pratica professionale della programmazione televisiva
 - 2.9.1. Il dipartimento di programmazione
 - 2.9.2. Programmazione televisiva
- 2.10. Lo studio del pubblico
 - 2.10.1. Ricerca sull'audience in televisione
 - 2.10.2. Concetti e indici di ascolto

Modulo 3. Il Pubblico Audiovisivo

- 3.1. Il pubblico dei media audiovisivi
 - 3.1.1. Introduzione
 - 3.1.2. La costituzione del pubblico
- 3.2. Lo studio dell'audience: le tradizioni I
 - 3.2.1. Teoria degli effetti
 - 3.2.2. Teoria degli usi e delle gratificazioni
 - 3.2.3. Studi culturali
- 3.3. Lo studio dell'audience: le tradizioni II
 - 3.3.1. Studi sulla ricezione
 - 3.3.2. Il pubblico verso gli studi umanistici
- 3.4. Il pubblico in una prospettiva economica
 - 3.4.1. Introduzione
 - 3.4.2. La misurazione del pubblico
- 3.5. Teorie della ricezione
 - 3.5.1. Introduzione alle teorie della ricezione
 - 3.5.2. Un approccio storico agli studi sulla ricezione

- 3.6. Il pubblico nel mondo digitale
 - 3.6.1. Ambiente Digitale
 - 3.6.2. Comunicazione e cultura della convergenza
 - 3.6.3. Il carattere attivo del pubblico
 - 3.6.4. Interattività e partecipazione
 - 3.6.5. La transnazionalità del pubblico
 - 3.6.6. Pubblico frammentato
 - 3.9.7. L'autonomia del pubblico
- 3.7. Le audience: le domande essenziali I
 - 3.7.1. Introduzione
 - 3.7.2. Chi sono?
 - 3.7.3. Perché consumano?
- 3.8. Le audience: le domande essenziali II
 - 3.8.1. Cosa consumano?
 - 3.8.2. Come consumano?
 - 3.8.3. Con quali effetti?
- 3.9. Il modello di *engagement* I
 - 3.9.1. *L'engagement* come metadimensione del comportamento dell'audience
 - 3.9.2. La complessa valutazione *dell'engagement*
- 3.10. Il modello di *engagement* II
 - 3.10.1. Introduzione. Le dimensioni *dell'engagement*
 - 3.10.2. *L'engagement* e le esperienze utente
 - 3.10.3. *L'engagement* come risposta emotiva del pubblico
 - 3.10.4. *L'engagement* come risultato della cognizione umana
 - 3.10.5. I comportamenti osservabili delle audience come espressione *dell'engagement*

Modulo 4. Sceneggiatura televisiva: programmi e fiction

- 4.1. Narrativa televisiva
 - 4.1.1. Concetti e limiti
 - 4.1.2. Codici e strutture
- 4.2. Categorie narrative in televisione
 - 4.2.1. Enunciazione
 - 4.2.2. Personaggi
 - 4.2.3. Azioni e trasformazioni
 - 4.2.4. Spazio
 - 4.2.5. Tempo
- 4.3. Generi e formati televisivi
 - 4.3.1. Unità narrative
 - 4.3.2. Generi e formati televisivi
- 4.4. Formati della Fiction
 - 4.4.1. Fiction televisiva
 - 4.4.2. Sitcom
 - 4.4.3. Le serie drammatiche
 - 4.4.4. La telenovela
 - 4.4.5. Altri format
- 4.5. Il copione delle Fiction televisive
 - 4.5.1. Introduzione
 - 4.5.2. La tecnica
- 4.6. Il dramma in televisione
 - 4.6.1. Le serie drammatiche
 - 4.6.2. La telenovela
- 4.7. Le serie comiche
 - 4.7.1. Introduzione
 - 4.7.2. La sitcom

- 4.8. La sceneggiatura per l'intrattenimento
 - 4.8.1. Il copione passo dopo passo
 - 4.8.2. Scrivere per dire
- 4.9. Scrivere la sceneggiatura dell'intrattenimento
 - 4.9.1. Riunione di sceneggiatura
 - 4.9.2. Sceneggiatura tecnica
 - 4.9.3. Ripartizione della produzione
 - 4.9.4. La scaletta
- 4.10. Progettazione di sceneggiature per l'intrattenimento
 - 4.10.1. Magazin
 - 4.10.2. Programma umoristico
 - 4.10.3. *Talent Show*
 - 4.10.4. Documentari
 - 4.10.5. Altri format



Completa il tuo percorso professionale ed esplora nuove opportunità in televisione grazie a questo Esperto Universitario"

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:



Materiale 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.



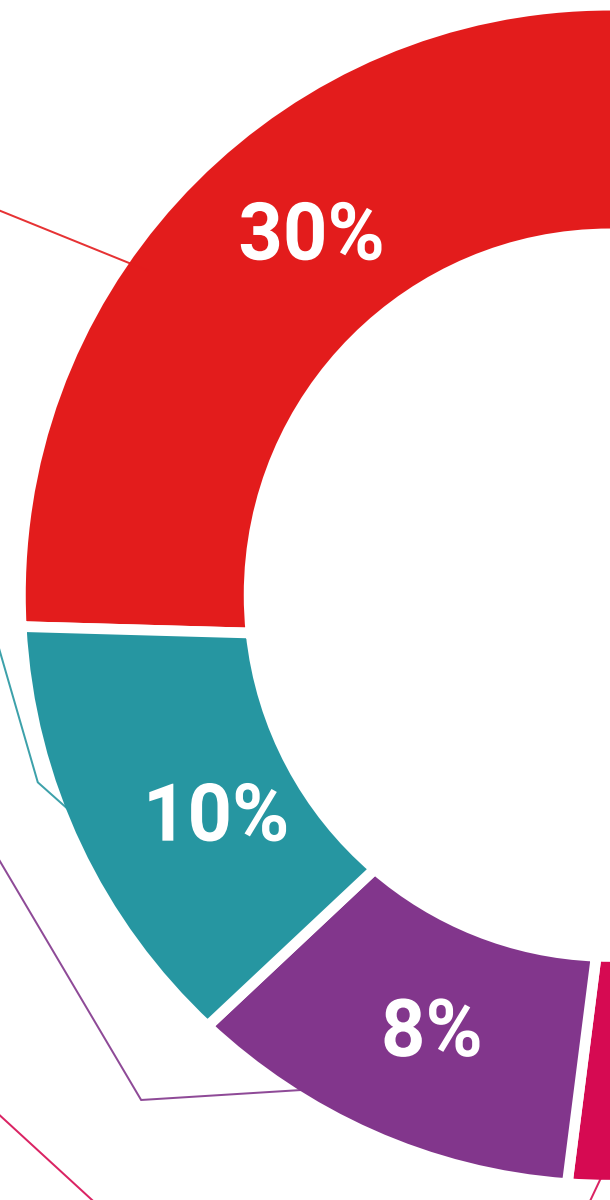
Pratiche di competenze e competenze

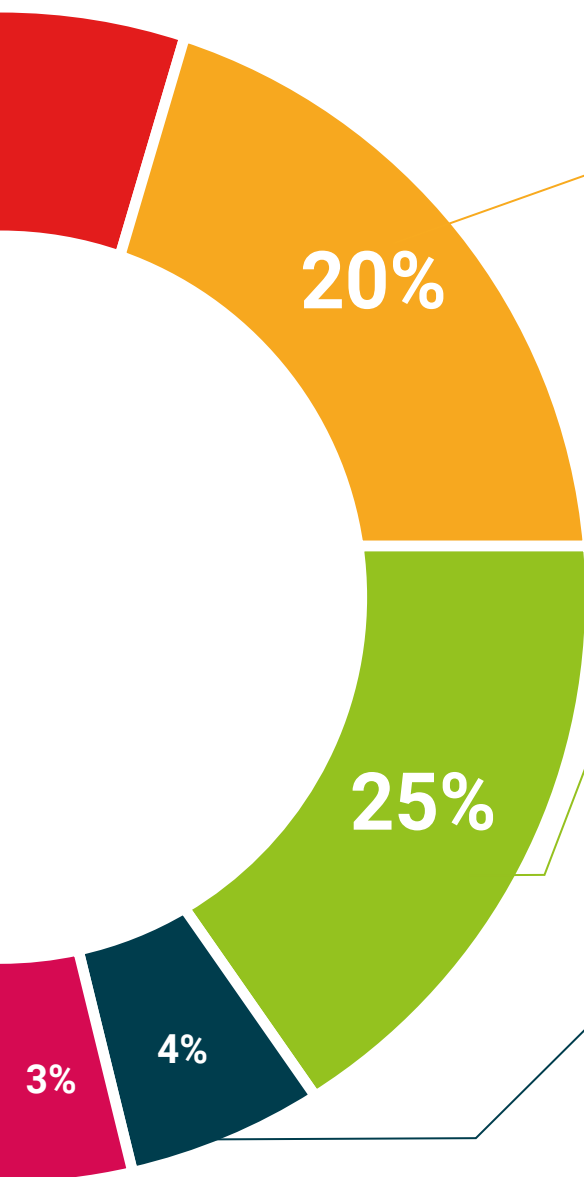
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Esperto Universitario in Creazione e Gestione in Televisione ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto 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 di **Esperto Universitario in Creazione e Gestione in Televisione** 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: **Esperto Universitario in Creazione e Gestione in Televisione**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **24 ECTS**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accreditazione insegnamento

istituzioni tecnologia apprendimento

comunità engagement

tech global
university

Esperto Universitario
Creazione e Gestione
in Televisione

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 24 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Creazione e Gestione in Televisione

