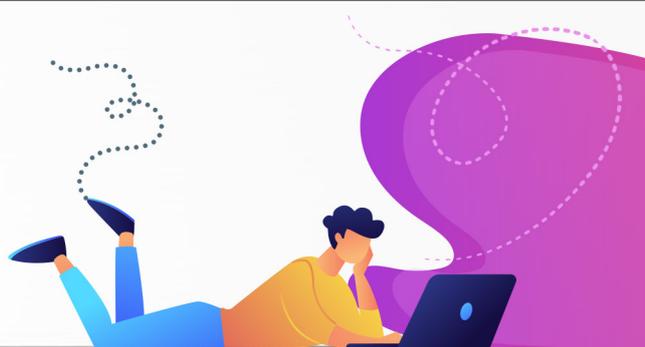




Un corso di formazione ANAPIA  
EMI - Educazione Multimediale Innovativa



# CREATORE DI CONTENUTI EDUCATIVI E MULTIMEDIALI

DURATA 300 ORE



- È l'unico corso di questo tipo in Italia
- Offre immediate sbocchi occupazionali, anche grazie alla Certificazione delle Competenze Rilasciata dall'istituto Cartesio
- Accessibilità del corso
- Forniamo noi il software necessario, occorre solo possedere un PC
- Non ci sono limiti agli allievi iscritti
- Borse di studio



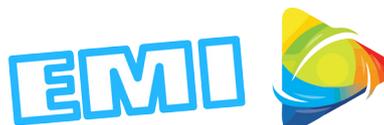
*<< È nella crisi che sorge l'inventiva, le scoperte e le grandi strategie.  
Chi supera la crisi supera se stesso senza essere "Superato" >>.*

*[Albert Einstein - 1929]*

Investire nella propria formazione è come costruirsi delle ali.  
Specialmente vista la continua richiesta da parte di grandi aziende per  
il profilo professionale di questa nostra offerta formativa.

## CREATORE DI CONTENUTI EDUCATIVI E MULTIMEDIALI

Un corso di formazione ANAPIA-EMI (Educazione Multimediale Innovativa)



**Inizio corsi:** Ottobre 2020

**Fine corsi:** Luglio 2021

**Orari delle video lezioni:** martedì e giovedì 16:00/18:00 - mercoledì e venerdì 14:00/17:00

### DURATA 300 ORE

Il mondo oggi cambia velocemente, così come il mercato del lavoro, sempre più alla ricerca di figure con competenze digitali. Il settore dell'animazione digitale è versatile e investe tutti gli ambiti produttivi, acquisire le competenze prodotte dal corso significa poter essere pronti a gestire le nuove sfide del mondo del lavoro. Chi arriva prima arriva meglio, possedere tali skill oggi consente di essere in prima fila domani. L'animazione educativa è in pieno boom, per il suo valore multisetoriale che spazia dal marketing alla didattica passando per l'informazione.

Il corso è strutturato in video conferenze a distanza, percorsi laboratoriali e attività di consolidamento e approfondimento. L'accesso alle video lezioni sarà possibile sia in simultanea, sia in via asincrona. Pertanto chi non potesse partecipare alle video conferenze "in diretta" potrà vederle registrate, senza perdere quindi nessuna lezione e senza compromettere l'esito del corso. Inoltre sarà disponibile un Forum aperto esclusivamente ai partecipanti in cui si potrà scambiare esperienze pubblicamente, parlare di opinioni e lavori svolti relativamente agli argomenti del corso, e che sarà moderato dai docenti.

Il costo stimato del corso è di € 5.000. Verrà erogato a tutti i partecipanti al costo di €1.200 grazie alle borse di studio messe a disposizione dall'ente patrocinante.

### MARIO CAMBI

Tanta gavetta, prima nelle TV locali di Roma, poi nelle TV nazionali RAI e LA7. Ho iniziato come fotografo, quindi come cameraman e montatore, poi come assistente e aiuto regista, poi programmatista, infine regista (TV e Cinema), sceneggiatore cinematografico e autore TV. Laureato al Dams e studiato sceneggiatura all'ANAC, ho avuto il privilegio di collaborare e imparare da Michelangelo Antonioni, Mario Monicelli, Leo Benvenuti, Stefano Rulli, Giorgio Arlorio, Claudia Sbarigia, Giancarlo Giannini, Alessandro Baricco. Ho vinto un premio cinematografico internazionale (Giffoni – Miglior Film) con la mia opera prima “La Storia di Leo” (sceneggiatura e regia). Ho fatto anche il produttore, il direttore artistico, il presidente di giuria, ho scritto per il teatro, un romanzo, articoli per riviste letterarie... e forse anche altro che neppure più ricordo. Da qualche anno, mi diverto molto ad insegnare.

### MAURIZIO CAPUANO

Curatore, e formatore sia sul “one to one” sia su produzione di corsi online di E-Learning. Direttore creativo nell'area pubblicità, graphic design, editoria, event & exhibition stand. Produttore video e graphic motion. Per anni consulente esterno per l'Elearning in ABI, Banca d'Italia, Banco di Napoli, Intesa San Paolo, Enel. Per 5 anni responsabile della progettazione corporate, interactive design e web interface per l'area E-Learning in Telecom producendo prodotti formativi sia per le varie aree TIM, Finmeccanica, e aziende consociate spagnole, successivamente Art Director e Head Team per il project management della DNM di Milano per progetti web digital e edutainment. Da 10 anni titolare dell'agenzia ARTINWORK specializzata anche nella produzione di Edu-video.

Tra i clienti: RAI, Merck, Guala Closures Group, Avio Space, Comunità Europea, Mibact, Unilever, Bristol Myers & Squibb, Università Louiss Roma, J. W. Thompson, Livraghi & Ogilvy, Ford, Lada Niva, Cineteam – casa di produzione, Bozzetto casa di produzione, Coni, Comune di Roma, Sapienza Roma.

## ENTI PROMOTORI

*<<Non ho mai insegnato nulla ai miei studenti; ho solo cercato di metterli nelle condizioni migliori per imparare >>*

*[Albert Einstein – 1929]*



### ANAPIA NAZIONALE

ANAPIA Nazionale è una associazione di reti di scuole, di enti di formazione e di centri di formazione professionale. È un hub di esperienze e di competenze che mette al centro le ambizioni, le aspirazioni e progetti di vita delle persone.

L'ANAPIA Nazionale svolge attività di sperimentazione con progetti di politiche attive del lavoro, di digitalizzazione e contaminazione didattica. Sostiene i ragazzi che dovranno affrontare le sfide del domani, mettendo insieme saper essere, saper fare e saper imparare.

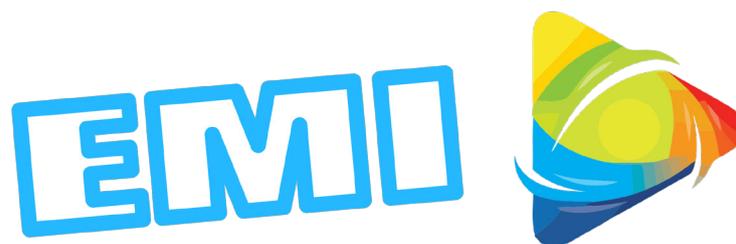


### EDUCAZIONE MULTIMEDIALE INNOVATIVA

EMI è un'organizzazione educativa non profit, regolarmente iscritta all'anagrafe nazionale delle ricerche del MIUR. Scopo di EMI è produrre risorse innovative per facilitare e potenziare l'apprendimento. La nostra Associazione è interessata a stabilire sinergie con realtà che abbiano gli stessi obiettivi, in un'ottica di collaborazione attiva nazionale e transnazionale.

Perché EMI?

Mezzi e metodiche dell'edutainment possono arricchire e potenziare le pratiche didattiche. EMI vuole operare una contaminazione tra arti e forme comunicative diverse per introdurle efficacemente nell'ambito dell'Istruzione.



## LA MISSION

In un periodo in cui le fonti di informazioni sono molteplici e variegata rispetto al passato, le tecniche di comunicazione ed i linguaggi adottati si sono evoluti, la sfida della scuola nella trasmissione dei saperi, tanto per i docenti quanto per le istituzioni che se ne occupano, consiste nel ricercare e valorizzare le strade idonee per realizzare una comunicazione didattica ancor più efficace.

L'Associazione non profit EMI - Educazione Multimediale Innovativa – si occupa dal 2016 di educazione ai media e con i media, della produzione e diffusione di risorse innovative nell'ambito dell'Istruzione, con attività di ricerca, sperimentazione e formazione nel settore dell'animazione, della realtà aumentata e della gamification. È a questi tre mondi che EMI si rivolge, con la volontà di creare una sinergia di azioni che possa giovare al mondo scolastico.

Il progetto di solidarietà sociale “Comunicare Cultura” è stato ideato con questo specifico intento. All'interno di tale progetto, nasce School in Motion, il primo Festival Internazionale dell'Animazione Educativa che avrà, per la seconda edizione, il patrocinio di MIUR, MiBACT, Regione Lazio, Roma Capitale, Sapienza Università di Roma, Fondazione IDIS – Città della Scienza, main Partner UCI (Unione Coltivatori Italiani).

---

Il Corso in oggetto mira al raggiungimento di competenze chiave nell'ambito della video animazione, che possano essere spese in percorsi educativi o nella divulgazione culturale.

Il linguaggio dell'Animazione, correttamente pianificato, costituisce un mezzo privilegiato per la trasmissione di conoscenze, potendo esercitare un peso considerevole sulla didattica nelle classi, migliorare gli ambienti di apprendimento e la comunicazione dei saperi, diversificare i percorsi di formazione rivolti alle nuove generazioni. I contenuti così generati possono sostenere le metodologie didattiche più innovative e inclusive e potenziare quelle tradizionali.

Al termine della formazione i corsisti avranno realizzato un proprio prodotto animato, che potrà essere proposto e giudicato nell'ambito del Festival School in Motion.

**“Un paese che non investe sui giovani non potrà cambiare, né crescere”**

---

## OBIETTIVO DELL'OFFERTA FORMATIVA

Le finalità di questo Corso di formazione prevedono l'acquisizione da parte dei corsisti di specifiche capacità tecniche e di conoscenze teorico-pratiche riguardanti la progettazione e la realizzazione di un prodotto audiovisivo di animazione in 2D con valenza educativa e più in generale di contenuti multimediali. Tali capacità e conoscenze potranno essere spese anche in ambito di comunicazione istituzionale e informativa.

## RISULTATI ATTESI

Il corso si propone di far acquisire e perfezionare conoscenze interdisciplinari e preparare professionisti per:

- Scrittura audiovisiva e Sceneggiatura;
- Regia, linguaggio, montaggio, produzione;
- Ambienti, personaggi, animazione e finalizzazione;
- Specializzazione per l'utilizzo del pacchetto Adobe.

## DESTINATARI DELL'OFFERTA FORMATIVA E REQUISITI DI AMMISSIONE

Il corso si pone l'intento di formare una figura professionale, quale Creatore di contenuti Educativi e Multimediali, capace di realizzare prodotti audiovisivi animati in 2D e più in generale contenuti multimediali di varia natura.

I destinatari sono:

- Persone di tutte le fasce d'età, a partire dai 18 anni

I requisiti di ammissione sono:

- Una conoscenza base nell'uso del computer
- Una forte motivazione all'apprendimento
- Bisogna disporre dei requisiti minimi di sistema richiesti per After Effects

È possibile consultare i requisiti minimi a questo link:

<https://helpx.adobe.com/it/after-effects/system-requirements.html>

## METODOLOGIE DI INTERVENTO PER LA REALIZZAZIONE DEGLI OBIETTIVI PREVISTI DALL'OFFERTA FORMATIVA

Il corso privilegia un apprendimento a distanza, sia in simultanea, sia asincrono, di tipo esperienziale, laboratoriale, creativo. Sono previste, pertanto, video lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche individuali ed eventualmente anche di gruppo sebbene a distanza. Il quadro di riferimento si colloca nell'ambito della legge n° 170/2010 e delle successive Linee guida (2011).

---

## SBOCCHI OCCUPAZIONALI

Al termine del corso gli allievi saranno in possesso di conoscenze idonee a svolgere attività professionali in diversi ambiti, tra i quali: editoria elettronica e multimediale con specifiche competenze su e-book, giornali on-line e social networks; comunicazione digitale e multimediale con specifiche competenze su blog e piattaforme del web 2.0; mondo televisivo e cinematografico con specifiche competenze su tecniche di montaggio audio-video e tecniche di ripresa video; specifiche competenze sulla gestione di servizi avanzati quali pubblicità, marketing etc..

## SI FARÀ USO DELLE SEGUENTI METODOLOGIE DIDATTICHE:

- Brain storming
- Video lezioni partecipate
- Attività di gruppo a distanza
- Attività individuali a casa
- Forum dedicato per lo scambio delle opinioni, delle esperienze e dei lavori

## MODULO 1: IDEA, PERSONAGGI E SCRITTURA

### Finalità del modulo

Introdurremo i partecipanti al mondo della scrittura cinematografica e televisiva. Spiegheremo come si ottiene una buona idea, come si creano e sviluppano i personaggi, come si svolge l'intero processo creativo che porta a scrivere una sceneggiatura. I partecipanti dovranno scrivere la sceneggiatura del proprio cortometraggio.

### Competenze

Conoscenza base dei processi creativi e della relativa disciplina per arrivare a scrivere una sceneggiatura.

### Obiettivi

Far entrare i partecipanti nei meccanismi che conducono alla stesura di una sceneggiatura, sia che serva semplicemente al loro cortometraggio con valenza didattica, che dovranno scrivere durante il corso, sia che possa aprire loro la mente verso altre storie future.

### Programma del modulo

- Cos'è una sceneggiatura;
- Il tema;
- Trovare le idee;
- La scaletta;
- Le fasi della scrittura;
- Visibilità della materia;
- Plot e subplot;
- I miti e gli archetipi;
- L'eroe e l'antieroe;
- Sviluppo dei personaggi;
- Conflitti e obiettivi;
- Arco di trasformazione;
- Funzioni dei personaggi;
- Personaggi secondari e di sfondo;
- Struttura del racconto;
- La struttura in tre atti;
- Punti di svolta, scene centrali e climax;
- Scioglimento e finale;
- Come si scrive una scena;
- Il contrasto;
- I dialoghi;
- Distribuzione e rapporto tra le scene;
- Adattamento dalla narrativa;
- Come si scrive una fiction tv;
- Problemi di sceneggiatura;
- La pratica della sceneggiatura;
- Scrittura della propria sceneggiatura sia in presenza sia a casa.

### Finalità del modulo

I partecipanti apprenderanno le regole grammaticali della descrizione per immagini. La sintassi specifica che l'ha resa un linguaggio universale. Il modulo fornirà le basi e i rudimenti essenziali di regia e linguaggio filmico.

### Competenze

Comprendere e saper analizzare un prodotto audiovisivo sulla base di conoscenze acquisite specifiche riguardo tale linguaggio. Acquisire conoscenze specifiche su come dirigere le proprie idee e i propri progetti audiovisivi.

### Obiettivi

Questo modulo mira a fornire ai partecipanti gli strumenti per comprendere il linguaggio filmico e quindi la direzione registica.

### Programma del modulo

- Analisi di un film;
- Concetto di regia e basi del linguaggio cinematografico;
- Grammatica delle immagini in movimento;
- Il mestiere del regista e i suoi strumenti;
- Lo stile;
- La direzione degli attori;
- La funzione espressiva della luce;
- Direzione della fotografia;
- La produzione;
- Le fasi produttive;
- La distribuzione;
- Il set e la troupe;
- Il montaggio;
- Il sonoro;
- La post produzione;
- Elementi giuridici.

## MODULO 3: SUITE ADOBE

### Finalità del modulo

Introduzione al pacchetto Adobe, apprendimento dei software Photoshop, Illustrator, After Effects, Premiere e Animate. Approfondimento degli strumenti e delle potenzialità. Particolare attenzione allo sviluppo di capacità relative alla Motion Graphics e approfondimento sostanziale di Character Animator.

### Competenze

Capacità di utilizzo completo dei suddetti software che compongono il pacchetto Adobe. Autonomia di intervento e di impostazione di progetti di animazione e di grafica digitale.

### Obiettivi

Utilizzo dei software a livello professionale. I partecipanti saranno in grado di padroneggiare tutti gli strumenti in piena autonomia e realizzare progetti anche complessi.

### Programma del modulo

#### Adobe Illustrator®

- Area di lavoro;
- Differenza tra img vettoriale e raster;
- Disegno;
- Tracciati;
- Livelli;
- Colorazione dei tracciati;
- Livelli;
- Selezionare e disporre oggetti;
- Rimodellare oggetti;
- Importare, esportare e salvare;
- Testo;
- Stampa.

#### Adobe After Effects®

- Area lavoro;
- Progetti e composizioni;
- Importazione del metraggio;
- Visualizzazioni e anteprime;
- Livelli e proprietà;
- Livello VideoCamera;
- Livello Luci;
- Timeline;
- Animazioni e fotogrammi chiave;
- Tracking;

#### Adobe Character Animator®

- Concetti di base;
- Come creare un personaggio base;
- Creare un personaggio con Photoshop;
- Creare un personaggio con Illustrator;
- Impostazioni che servono per l'animazione;
- Animare il corpo;
- I trigger;
- I set di scambio;
- Pannello di controllo delle animazioni;
- La camminata;
- Registrare l'animazione;
- Esportazione dell'animazione.

- Colore;
- Disegni e tracciati;
- Testo;
- Trasparenza e composizione;
- Effetti e predefiniti di animazione;
- Marcatori;
- Memoria, archiviazione, prestazioni;
- Esportazione;
- Espressioni e automazione.

---

## Adobe Photoshop®

---

- Area di lavoro;
- Concetti di base sul colore e sulle immagini;
- Gestione del colore;
- Creazione di contenuti per la stampa e per il Web;
- Ridimensionamento e ricampionamento dell'immagine;
- Livelli;
- Selezione;
- Maschere;
- Adobe Camera Raw;
- Ritocco e riparazione delle immagini;
- Regolazioni delle immagini;
- Testo;
- Filtri ed effetti;
- Salvataggio ed esportazione;
- Stampa;
- Automazione;
- Immagini tecniche e 3D.

## Adobe Premier Pro®

---

- Concetti di base;
- Come creare un personaggio base;
- Creare un personaggio con Photoshop;
- Creare un personaggio con Illustrator;
- Impostazioni che servono per l'animazione;
- Animare il corpo;
- Il trigger;
- Il set di scambio;
- Pannello di controllo delle animazioni;
- La camminata;
- Registrare l'animazione;
- Esportazione dell'animazione.

## Adobe Animator®

---

- Settaggio di un progetto;
- Concetti generali sull'ambiente di lavoro;
- Timeline, layer, folder e libreria;
- Importazione varie tipologie di file;
- Il tool degli strumenti di disegno il tool del testo;
- Modificare i file vettoriali e i file raster;
- Gestire i livelli creati sulla timeline;
- Le animazioni;
- Costruire contenuti interattivi;
- Esportazione.

**Totale ore modulo: 200**

## TESI FINALE

### Descrizione

Progettazione e realizzazione di animazione in ambito educativo.

### Competenze

Capacità di progettare autonomamente un prodotto in ogni sua fase, dall'idea alla distribuzione.

### Obiettivi

Realizzare un cortometraggio di animazione in 2D a valenza educativa. In mancanza della realizzazione del cortometraggio non potrà essere rilasciato il Certificato di Competenze.

### Programma

Il partecipante, lo svilupperà, ne scriverà soggetto e sceneggiatura, applicherà le nozioni apprese di regia, montaggio, design, illuminazione, animazione, sonorizzazione, effetti speciali, per giungere alla finalizzazione di un cortometraggio educativo da proporre al Festival School in Motion.

## CERTIFICATO DI COMPETENZE

### Descrizione

Certificato di competenze rilasciato ai sensi del DECRETO LEGISLATIVO N. 13 del 16 gennaio 2013 che definisce le norme generali e dei livelli essenziali delle prestazioni per l'individuazione e validazione degli apprendimenti non formali e informali e degli standard minimi di servizio del sistema nazionale di certificazione delle competenze.

La certificazione delle competenze acquisite nei contesti formali, non formali ed informali è un atto pubblico finalizzato a garantire la trasparenza e il riconoscimento degli apprendimenti, in coerenza con gli indirizzi fissati dall'Unione europea.

La certificazione conduce al rilascio di un certificato, che documenta formalmente l'accertamento e la convalida effettuati da un ente pubblico o da un soggetto accreditato o autorizzato.

## CONTATTI

**Il nostro Ente di Formazione è accreditato presso il MIUR  
ai sensi della Direttiva n. 170 del 23/03/2016**

**00143 Roma | Via In Lucina, 10 | tel. 06. 45 66 53 48  
[www.istitutocartesio.com](http://www.istitutocartesio.com) | [formazione@istitutocartesio.com](mailto:formazione@istitutocartesio.com)**