



La gestione e sviluppo di un'opera di animazione

Operazione Rif PA 2025-25460/RER/7 "Potenziamento delle competenze manageriali organizzative e gestionali per il cinema e l'audiovisivo" approvata con deliberazione di Giunta Regionale DGR n. 2029 del 09/12/2025 e realizzata grazie ai Fondi europei della Regione Emilia-Romagna.

**Costo**

Gratuito

Durata

40 ore (32 ore di lezione e 8 ore di Project work)

Sedi

Ravenna, Online

Settori

Audiovisivo

Destinatari

Persone

Tipologie

Per occupati, Per disoccupati

Termine iscrizioni

14/09/2026

Data inizio

02/10/2026

Data fine

24/10/2026



Obiettivi

Il corso si prefigge l'obiettivo di formare una figura che sia in grado di ottimizzare i processi di realizzazione di un'opera di animazione, di sviluppare idee e progetti che possano aprire nuovi mercati o rispondere a nuove tendenze, gestisce il lavoro nel team, pianifica ogni azione di sviluppo, promozione e tutela cercando di attivare collaborazioni per espandere le opportunità di sviluppo e distribuzione del prodotto animato. In sintesi, la figura in uscita è un professionista poliedrico che combina competenze creative, gestionali nella pianificazione e controllo delle fasi di realizzazione e manageriali per trasformare un'idea animata in un prodotto di successo sul mercato dell'animazione, assicurandosi che sia creativo, debitamente tutelato e quindi commerciabile.

Destinatari

I destinatari del progetto saranno persone, residenti o domiciliate in Regione Emilia-Romagna in data antecedente l'iscrizione alle attività, che hanno assolto l'obbligo di istruzione e il diritto-dovere all'istruzione e formazione con conoscenze-capacità attinenti l'area professionale, acquisite in contesti di apprendimento formali, non formali o informali e con pregresse esperienze lavorative.

Requisiti di accesso

I destinatari del progetto sono persone che hanno assolto l'obbligo d'istruzione e il diritto-dovere all'istruzione e formazione, con conoscenze-capacità attinenti all'area professionale, acquisite in contesti di apprendimento formali, non formali o informali e con pregresse esperienze lavorative, residenti o domiciliate in Emilia-Romagna in data antecedente l'iscrizione alle attività.

Requisiti formali:

I requisiti formali saranno dichiarati al momento dell'iscrizione attraverso la compilazione di una scheda di iscrizione al progetto e la sottoscrizione di un'autodichiarazione. Nel rispetto della normativa vigente, le autodichiarazioni degli utenti saranno oggetto di verifica da parte dell'ente su un campione minimo del 5% per ciascun progetto.

Requisiti sostanziali:

Prima dell'avvio delle lezioni, a cura del coordinatore, verranno verificati i curriculum vitae, per accertare il possesso delle conoscenze e competenze minime previste, necessarie a frequentare con successo il progetto formativo e garantire un accesso il più possibile inclusivo e non limitante.

I Requisiti sostanziali per l'ammissione al corso sono il possesso delle seguenti conoscenze e capacità:

- Conoscenze di base del settore delle opere di ANIMAZIONE
- Conoscenze base di inglese ed informatica

Contenuti del corso

Project Management per l'animazione

- Gestione del progetto: pianificazione, timeline, budget, aspetti legali, scadenze
- Obiettivi di produzione: stabilire il target dell'opera, i tempi di consegna e i limiti di budget
- Sviluppo di una roadmap: come suddividere il progetto in fasi chiave (preproduzione, produzione, post-produzione). Pianificazione del tempo: utilizzo di tecniche di pianificazione (Gantt chart) per visualizzare il flusso di lavoro e monitorare il progresso.
- Gestione delle scadenze: tecniche di prioritizzazione delle attività e gestione dei colli di bottiglia. Gestione del budget.

Organizzazione efficace e sviluppo

- Ruoli e responsabilità - Regista, Direttore artistico, Produttore, Direttore produzione, Direttore tecnico, Storyboard Artist - Character e Background Designer, Modeler, animatori, Final composing, Sound designer, Editore.
- Gestire i team artistici (animatori, character designer, artisti degli sfondi) e tecnici (sound designer, montatori, VFX artist).
- Gestione delle revisioni: processi per gestire le modifiche e le revisioni dei vari team in maniera fluida e ordinata, evitando conflitti o ritardi.
- Feedback loop: come implementare un sistema di feedback continuo che consenta a ogni team di migliorare il proprio lavoro durante lo sviluppo.
- Risorse condivise: gestione dei file, asset, modelli e altri materiali digitali attraverso piattaforme collaborative o versioning software. Strumenti di gestione progetti e project management: introduzione ai principali software e piattaforme di gestione.
- Workflow management: come creare un flusso di lavoro efficiente e visualizzare i progressi in tempo reale.
- Monitoraggio e reporting: tenere traccia delle scadenze, dei progressi e del rispetto dei tempi.

Aspetti Legali e AI

- Introduzione al Diritto d'Autore - Diritti morali e diritti patrimoniali ed alla AI.
- Il diritto d'autore e la creazione dell'opera: la tutela dall'idea creativa sino allo sviluppo del progetto. Diritti Terzi.
- Diritti sui contenuti: utilizzo di musica, immagini, marchi e altri contenuti di terzi all'interno dell'opera
- Uso della IA e limiti di legge: aspetti legali legati all'utilizzo della IA.
- Diritti d'Immagine: accordi per l'uso di volti e voci degli attori/doppiatori. Licenze e contratti con autori e accordi di coproduzione
- Proprietà Intellettuale (IP) e Animazione - Tutela della proprietà intellettuale: marchi, brevetti e copyright nel settore dell'animazione
- Utilizzo: tipologie di licenze (esclusive, non esclusive) per l'uso dell'opera e gestione dei diritti tra le parti- Diritti di adattamento e merchandising: sfruttamento dell'opera per scopi commerciali e nella produzione di prodotti derivati (ad esempio videogiochi, giocattoli, abbigliamento).
- Intelligenza FOCUS: Intelligenza Artificiale e animazione, approfondimento sulle applicazioni possibili e usi non consentiti.

Modalità e criteri di selezione

Solo nel caso in cui il numero dei candidati superi il numero massimo previsto sarà necessario attivare il processo di selezione. Il mancato possesso dei requisiti prevederà la non ammissione al progetto. I candidati in possesso dei requisiti previsti andranno a costituire l'elenco dei candidati ammissibili.

Selezione:

Il processo di selezione, che si attiverà qualora il numero di candidature risultasse superiore al numero di posti disponibili per la gestione efficace del gruppo/aula, verterà sull'analisi del possesso dei requisiti indicati. Requisiti sostanziali per l'ammissione al corso sono il possesso delle seguenti conoscenze e capacità:

- Conoscenze di base del settore delle opere di animazione
- Conoscenze base di inglese ed informatica

Le prove di selezione consisteranno in:

- Prova scritta sulle conoscenze richieste dal progetto:
- Conoscenze di base del settore delle opere di animazione
- Conoscenze base di inglese ed informatica

Modalità di realizzazione collettiva, durata circa 1 ora. Peso: 50%

- Prova Orale: Colloqui orali individuali motivazionali e psico-attitudinali tesi a chiarire le caratteristiche della figura

professionale, i possibili sbocchi occupazionali, capacità relazionali, atteggiamento propositivo, esperienze nel settore di

riferimento. Modalità individuale, durata media 15 minuti. Peso: 50%

Attestato

Attestato di frequenza

Quota di partecipazione

Corso gratuito in quanto cofinanziato con risorse del Fondo Sociale Europeo PLUS 2021/2027 della Regione Emilia-Romagna.

Calendario

Periodo di svolgimento:

- venerdì 2 ottobre 2026 dalle 13.00 alle 18.00
- sabato 3 ottobre 2026 dalle 9.00 alle 12.00 e dalle 14.00 alle 18.00
- venerdì 9 ottobre 2026 dalle 14.00 alle 18.00
- sabato 10 ottobre 2026 dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.00 alle 18.00
- venerdì 23 ottobre 2026 dalle 9.00 alle 13.00
- sabato 24 ottobre 2026 dalle 9,00 alle 13,00 e dalle 14,00 alle 18,00

Le lezioni si terranno in parte in presenza presso la sede CNA fo.er di Ravenna in Viale Randi 90 e in parte online su piattaforma Microsoft Teams.

Sede del corso

Ravenna
Viale Vincenzo Randi, 90
48121 Ravenna RA
Online

Referenti

Samantha Sarti | Email: sarti@cnafoer.it | Telefono: 3421210286
Annalisa Leonetti | Email: leonetti@cnafoer.it | Telefono: 3201372553

Docenti

Leonardo Paulillo

Avvocato esperto di proprietà intellettuale, produttore cinematografico. Dal 2022 Segretario Generale di Audiovisivo Italiae, spin off dell'Associazione Cultura Italiae.

Panebarco Camilla

Project Manager presso Panebarco & C, storica società di animazione che ha vinto diversi premi nazionale ed Internazionali.

Francesco Petrolo

Avvocato esperto in finanza agevolate. Socio della Cuntura S.r.l., società di consulenza strategica, comunicazione, networking e relazioni internazionali.

Evelina Poggi

CEO di Lynx Multimedia Factory. Produttrice esperta con una comprovata esperienza nel settore dell'intrattenimento. Professionista qualificata in giornalismo, animazione, cinema e intrattenimento, progettazione e produzione di prodotti multimediali.

Francesco Frisari

Regia e scrittura. Un dottorato in filosofia, studi in Creative Fiction Writing alla Columbia University di New York. Ha pubblicato con Feltrinelli. Autore e regista per Rai 3 per dieci anni. Ha diretto *Perché sono un genio!* (Venezia 73 - menzione Nastri d'Argento), *Quale Allegria* (Biografilm 2025, vincitore Documentaria 2025). Regista e prompt director di *The Prompt* e *The Smart Mirror*.

Vittorio Martone

Produttore, co-fondatore della casa di produzione cinematografica Fantomatica.

Giornalista radiofonico e cinematografico, ideatore, autore e produttore di trasmissioni tv e documentari. Tra le sue produzioni: *"The Prompt"* il primo corto d'animazione realizzato con l'AI, vincitore al *NY Short Film Festival* come miglior opera AI e in concorso al *Torino Film Festival*.

Mario Bellina

Autore e sceneggiatore televisivo specializzato in serie animate, programmi per ragazzi e serie tv. Ha scritto lungometraggi ibridi per il mercato internazionale, programmi radiofonici e spettacoli live di divulgazione. Autore di format e fiction per adulti, è consulente dei maggiori festival italiani di animazione e cross-media tra i quali *Cartoons on the Bay* e *Romics*.

Autore di App e prodotti interattivi per ragazzi, ha scritto numerosi libri di vario genere: testi umoristici, per l'infanzia, e saggi su cinema e animazione tra cui il manuale *"Scrivere per l'Animazione"* pubblicato da Dino Audino Editore.