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, acquisiste 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.