

POLIARTE

**ITALIAN
EXHIBITION
GROUP**

Providing the future

**ALTA
FORMAZIONE
E MASTER**



**CAF
DIGITAL
SET DESIGN
FOR LIVE
ENTERTAINMENT**

LIVE ENTERTAINMENT
E ALLESTIMENTO TECNICO

120 H LABORATORIALI
LINGUA ITALIANA
RIMINI + ONLINE

CAF

Digital set design
for live entertainment.

Live entertainment
e allestimento tecnico.

POLIARTE

**ITALIAN
EXHIBITION
GROUP**
Providing the future

Poliarte - Design. This is the entrance.

Poliarte è l'Accademia di Design con sede ad Ancona, che offre corsi triennali negli ambiti di design, comunicazione, moda e cinema fondata nel capoluogo dorico nel 1972. Poliarte è autorizzata dal MUR - Ministero dell'Università e della Ricerca - al rilascio di Diplomi Accademici di I livello, equipollenti a Lauree Triennali.

Dal 2022 Poliarte fa parte del Gruppo Rainbow, punto di riferimento europeo nella filiera audiovisiva. Creatrice delle celebri Wix, Rainbow include la casa di produzione cinematografica Colorado Film e l'istituto di formazione in Computer Animation, Rainbow Academy. Questa sinergia aggiunge valore al percorso formativo, proiettando gli studenti in una rete di eccellenze nel campo della creatività e dell'innovazione.

L'offerta formativa di Poliarte è suddivisa in sei corsi triennali:

- Product design
- Graphic and Web design
- Interior design
- Cinema & New Media
- Fashion design
- Scenografia Digitale

Percorsi riconosciuti dal MUR "Ministero dell'Università e della Ricerca" che rilasciano Diplomi Accademici di I livello, equipollenti a Lauree Triennali.

6 aree di studio, ognuna pensata per renderti protagonista nel mondo del design.

Italian Exhibition Group S.p.A.

Italian Exhibition Group S.p.A. è uno dei principali operatori europei nel settore fieristico e congressuale, con sedi a Rimini e Vicenza e una presenza internazionale in continua espansione. Attiva da oltre 70 anni nell'organizzazione di fiere, eventi e congressi, IEG rappresenta una piattaforma di riferimento per imprese, professionisti e community, favorendo lo sviluppo di relazioni, contenuti e opportunità di business a livello globale. Grazie alla sua esperienza nella progettazione di eventi e ambienti complessi, IEG si configura come un ecosistema dinamico in cui innovazione, creatività e competenze si incontrano.

IEG Academy è la divisione di formazione di Italian Exhibition Group, nata per valorizzare e sviluppare competenze attraverso percorsi esperienziali e condivisi. Non è un semplice luogo di formazione, ma uno spazio di crescita in cui apprendimento, sperimentazione e collaborazione si integrano, trasformando il sapere in azione e generando valore per le persone e per il territorio. IEG Academy nasce dall'evoluzione delle attività formative del Gruppo e rappresenta oggi un punto di riferimento per lo sviluppo continuo delle competenze, integrando formazione interna, progetti con istituzioni e percorsi rivolti anche all'esterno. L'offerta formativa si sviluppa attraverso programmi, master e iniziative realizzate anche in collaborazione con università e centri di eccellenza, con un forte orientamento alla pratica, all'innovazione e al collegamento diretto con il mondo del lavoro. Un ecosistema formativo che unisce contenuti, esperienza e relazione, con l'obiettivo di valorizzare i talenti e accompagnare la crescita professionale in un contesto in continua evoluzione.

Corso di Alta Formazione in Digital Set Design for Live Entertainment – Progettazione e Posa in Opera

Corso di Alta Formazione (CAF) in Digital Set Design for Live Entertainment

Percorso intensivo e professionalizzante di **120 ore**, dedicato alla **progettazione applicata, realizzazione e posa in opera di scenografie digitali per spettacoli ed eventi live**. Il corso è strutturato come **laboratorio continuo**, finalizzato allo sviluppo e alla messa in opera di un **format di scenografia digitale in scala ridotta**, simulando le reali condizioni di produzione, montaggio e utilizzo durante uno show o un evento.

Obiettivi formativi

Il corso forma professionisti in grado di:

- Partecipare attivamente alla **realizzazione di scenografie digitali per il live entertainment**
- Tradurre concept e storyboard in **soluzioni scenografiche digitali funzionanti**
- Integrare **contenuti visivi, luce, spazio scenico e strutture fisiche**
- Collaborare alla **posa in opera** di un set scenografico digitale
- Comprendere i flussi di lavoro reali tra progettazione, produzione e allestimento
- Operare all'interno di team tecnici e creativi per eventi e spettacoli dal vivo

Destinatari

Il corso è rivolto a:

- Operatori e professionisti del mondo dello spettacolo e degli eventi live
- Macchinisti, tecnici di palcoscenico e figure di allestimento
- Content creator e designer di contenuti per scenografie digitali
- Agenzie di comunicazione ed eventi
- Service audio-video e aziende di produzione eventi
- Laureati in Scenografia, Architettura, Design, Cinema e discipline affini

Il corso è pensato per profili **operativi**, interessati alla realizzazione concreta dei progetti.

Punti di forza

- Impostazione **fortemente laboratoriale**
- Realizzazione e posa in opera di un **format reale**
- Simulazione dei flussi di lavoro del live entertainment
- Integrazione tra competenze digitali e tecniche di allestimento
- Approccio orientato alla **produzione**, non alla sperimentazione astratta

Durata e modalità

- Durata totale: **120 ore**
- Modalità: **blended** (online + laboratori e workshop in presenza)
- Lingua: **italiano**

Costi e agevolazioni

- Quota di iscrizione: **€ 1.500 a partecipante**
- Possibilità di borse di studio o riduzioni parziali offerte da IEG secondo criteri definiti dal Comitato Scientifico

Requisiti di accesso

L'ammissione al corso è aperta a candidati in possesso di **uno dei seguenti requisiti**:

- Diploma di scuola secondaria superiore

oppure

- Laurea triennale o magistrale in discipline affini (Scenografia, Architettura, Design, Cinema, Media, Ingegneria, ecc.)

oppure

- Esperienza professionale documentata nei settori dello spettacolo, degli eventi, dell'allestimento o della produzione audiovisiva

Competenze minime richieste

- Conoscenze informatiche di base (uso del computer, gestione file, installazione e utilizzo di software)
- Familiarità, anche a livello introduttivo, con **software di grafica, animazione o modellazione 3D**, come ad esempio:

- Adobe Photoshop, Illustrator o After Effects
- Cinema 4D, Blender, 3ds Max o software equivalenti
- Interesse o esperienza, anche iniziale, in uno dei seguenti ambiti:
 - spettacolo dal vivo
 - eventi e allestimenti
 - contenuti digitali
 - scenografia, design o comunicazione visiva

Non sono richieste competenze avanzate di modellazione 3D o programmazione: il corso è pensato per consolidare e rendere operative competenze di base già presenti.

Modalità di selezione

L'ammissione avverrà tramite:

- Valutazione del curriculum vitae
- Eventuale colloquio conoscitivo (online o in presenza)

L'obiettivo della selezione è verificare:

- la coerenza del profilo con il taglio operativo del corso
- la motivazione a lavorare nel settore del live entertainment

Struttura didattica – 6 moduli da 20 ore (totale 120 ore)

Modulo 1 – Fondamenti di scenografia digitale per il live entertainment

- Scenografia digitale nello spettacolo dal vivo: ruoli e funzioni
- Analisi di format scenografici reali (concerti, eventi, convention, mostre)
- Lettura dello storyboard e del concept visivo
- Dal concept visivo al progetto preliminare
- Introduzione ai vincoli di produzione, montaggio e utilizzo live

Output: definizione del concept del format scenografico da realizzare

Modulo 2 – Strumenti digitali per il set design operativo

- Organizzazione del set digitale e delle geometrie sceniche
- Materiali e visualizzazione per ambienti di spettacolo
- Modellazione 3D orientata alla produzione live
- Preparazione degli asset per l'uso in tempo reale

Software di riferimento:

Autodesk 3ds Max / Maya / Cinema 4D

Output: primi asset digitali del format scenografico

Modulo 3 – Laboratorio di progettazione scenografica live

- Sviluppo del set scenografico digitale
- Integrazione tra spazio scenico, performer e contenuti visivi
- Coordinamento tra scenografia, luce e video
- Lavoro di gruppo su un progetto condiviso

Output: set scenografico digitale completo e strutturato

Modulo 4 – Scenotecnica e integrazione con lo spazio fisico

- Principi di scenotecnica applicati al digitale
- Strutture, supporti e sistemi di montaggio per elementi digitali
- Relazione tra progetto digitale e spazio reale

Output: adattamento del set digitale allo spazio fisico di posa

Modulo 5 – Allestimento e posa in opera del format

- Materiali innovativi per scenografie ed eventi
- Preparazione tecnica dell'allestimento e tecniche di costruzione per spazi temporanei

- Installazione e configurazione del set scenografico digitale
- Test di funzionamento e simulazione di utilizzo live
- Coordinamento operativo tra contenuti, luce e spazio

Output: posa in opera di un format di scenografia digitale funzionante

Modulo 6 – Messa in scena, verifica e Presentazione finale

- Simulazione di utilizzo del set durante uno show o evento
- Verifica funzionale e ottimizzazione del format
- Documentazione tecnica del progetto realizzato
- Presentazione finale del format a professionisti del settore

Output: format scenografico digitale installato e presentato

Software e strumenti

Durante il corso saranno utilizzati:

- Modellazione e visualizzazione: Autodesk 3ds Max / Maya, Cinema 4D
- Ambienti real-time e previsualizzazione: Unreal Engine, Unity
- Interaction e contenuti live: TouchDesigner

POLIARTE

**ITALIAN
EXHIBITION
GROUP**

Providing the future

poliarte.net

POLIARTE

Poliarte – Design Academy

via Miano 41 a/b

60125 Ancona - Italy

erasmus@poliarte.net

poliarte.net

Per maggiori dettagli:

Diego Giacchetti

Responsabile degli affari
internazionali e dei progetti speciali

diego.giacchetti@poliarte.net

+39 351 0522629 

Marussa Cuttin

Coordinatrice della sede di Rimini

marussa.cuttin@poliarte.net

+39 335 7768628