

CORSI

2023 - 2025

ITS CULTURA, TURISMO E NUOVE TECNOLOGIE MARCHE

FACE YOUR FUTURE



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Università
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA





ITS ACADEMY: COSA SONO

GLI ISTITUTI TECNICI SUPERIORI (ITS) SONO **ACADEMY AD ALTA SPECIALIZZAZIONE TECNOLOGICA, CHE OFFRONO PERCORSI BIENNALI POST DIPLOMA ALTAMENTE PROFESSIONALIZZANTI, VOLTI AD UN RAPIDO INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO.**

GLI ITS COSTITUISCONO UN SEGMENTO DI FORMAZIONE TERZIARIA E RISPONDONO ALLA DOMANDA DELLE IMPRESE DI NUOVE ED ELEVATE COMPETENZE TECNICHE E TECNOLOGICHE PER PROMUOVERE I PROCESSI DI INNOVAZIONE AZIENDALI.

LE ITS ACADEMY SONO STRUTTURATE SECONDO UN MODELLO ORGANIZZATIVO CHE CONSENTE DI STABILIRE UNA FORTE SINERGIA TRA LA FORMAZIONE E IL MONDO DEL LAVORO GRAZIE ALLA STRETTA COLLABORAZIONE CON IMPRESE, UNIVERSITÀ, CENTRI DI RICERCA SCIENTIFICA E TECNOLOGICA, ENTI LOCALI, SISTEMA SCOLASTICO E FORMATIVO.

I CORSI ITS SONO UN'OPPORTUNITÀ DI ASSOLUTO RILIEVO NEL PANORAMA FORMATIVO ITALIANO, IN QUANTO ESPRESSIONE DI UNA NUOVA STRATEGIA DELLE POLITICHE D'ISTRUZIONE E FORMAZIONE CHE TIENE CONTO DELLE REALI ESIGENZE DEL MONDO DEL LAVORO, IL QUALE VIENE DIRETTAMENTE COINVOLTO NELLE ATTIVITÀ.

IL NOSTRO OBIETTIVO

Formare futuri professionisti con le competenze tecniche più richieste dalle imprese e pronti ad entrare nel mondo del lavoro. Ogni anno attiviamo percorsi biennali, in cui docenti e consulenti ti permetteranno di progettare e creare la tua identità professionale partendo dalle tue attitudini, interessi e passioni. Tutti i percorsi formativi di ITS Cultura Turismo e Nuove Tecnologie Marche offrono una formazione tecnica e tecnologica altamente specializzata, che si basa su una condivisione degli obiettivi con le imprese.

A CHI SONO RIVOLTI I NOSTRI CORSI

I nostri corsi sono totalmente gratuiti e sono rivolti a tutti coloro in possesso di un Diploma di Istruzione Secondaria Superiore, disoccupati o occupati, che intendono inserirsi in un determinato contesto aziendale o che intendono migliorare le loro competenze lavorative.

TITOLO FINALE RILASCIATO

“Diploma di Tecnico Superiore” (V° livello EQF), che permette l’accesso ad alcuni concorsi pubblici con il riconoscimento di un punteggio. Inoltre a tutti gli studenti viene data la possibilità di sostenere l’esame per la certificazione Cambridge Linguaskill.

LA NOSTRA DIDATTICA

Docenti e professionisti provenienti prevalentemente dal mondo del lavoro si confrontano costantemente nei nostri laboratori con gli studenti, applicando metodologie didattiche altamente pratiche ed esperienziali. Le competenze acquisite a fine percorso avviano ad importanti percorsi di carriera. I corsi ITS con circa il 50% delle ore di corso in azienda consentono di fare importanti esperienze di stage, sia in Italia che all’estero: durante questo periodo gli studenti hanno l’opportunità di mettere in pratica fin da subito quanto si studia in aula e laboratorio e di contribuire all’implementazione dei processi di sviluppo aziendali.

DATI OCCUPAZIONALI DEL SISTEMA ITS

L’80% dei diplomati ha trovato lavoro ad un anno dal diploma e di questi il 91% in un’area coerente con il corso svolto (Fonte indire monitoraggio 2022 dati nazionali)

PROGRAMMAZIONE DI ITS CULTURA TURISMO E NUOVE TECNOLOGIE MARCHE

La fondazione ITS Cultura Turismo e Nuove Tecnologie Marche propone ogni anno percorsi di alta formazione sulla base dei fabbisogni espressi dalle imprese nostre partner presenti nella Regione Marche e in tutto il territorio nazionale.

Per scoprire i corsi in programma per il biennio 2023-2025 e come iscriverti visita il sito www.itsturismomarche.it



HOSPITALITY MANAGEMENT

TECNICO SUPERIORE
PER LA GESTIONE
DELLE STRUTTURE
TURISTICO-RICETTIVE



IL PERCORSO FORMATIVO È VOLTO A FORMARE LA FIGURA DELL'HOSPITALITY MANAGER, UN PROFESSIONISTA CHE OPERA NELLA GESTIONE DEI PROCESSI DELL'HOTELLERIE E COLLABORA CON IL MANAGEMENT NELL'ANALISI, VALUTAZIONE E FORMULAZIONE DI STRATEGIE PER ACCRESCERE IL BUSINESS, AVVALENDOSI DELLE NUOVE TECNOLOGIE 4.0, IN UN'OTTICA DI QUALITÀ E SODDISFAZIONE DEL CLIENTE. UN HOSPITALITY MANAGER POSSIEDE COMPETENZE SPECIFICHE RELATIVE ALLE TECNICHE DI MANAGEMENT DI UN ALBERGO, SVOLGENDO ATTIVITÀ SIA OPERATIVE CHE STRATEGICHE.

√ Percorso biennale di 1800 ore (possibilità di certificare competenze in ingresso)

√ Didattica attiva, laboratorio informatico, project work e visite in azienda

√ Tirocini per circa il 50% del monte orario complessivo, in Italia e all'estero

√ Oltre il 70% dei docenti provenienti dal mondo del lavoro e delle professioni

√ Viaggi studio in Italia e all'estero

√ Misure di accompagnamento a sostegno dell'occupazione e start up d'impresa

√ Azioni di sostegno per studenti fuori sede

Sedi del corso: Macerata (MC) e San Benedetto del Tronto (AP)

RESPONSABILE TECNICO ORGANIZZATIVO PER LO SPETTACOLO

TECNICO SUPERIORE PER LA
GESTIONE DELLE STRUTTURE
TURISTICO-RICETTIVE
E DELLE ATTIVITÀ CULTURALI



LA FIGURA FORMATA SARÀ IN GRADO DI GESTIRE SPAZI SCENICI PER GLI SPETTACOLI DAL VIVO (E/O TEATRI) IN AUTONOMIA E DI GARANTIRE LA REALIZZAZIONE DELLO SPETTACOLO NELLE SUE DIVERSE FASI. IL RESPONSABILE TECNICO ORGANIZZATIVO PER LO SPETTACOLO SI OCCUPA DELLA GESTIONE DEGLI ASPETTI CONCERNENTI L'ALLESTIMENTO, AUDIO E LUCI, DURANTE E DOPO LA REALIZZAZIONE DI UNO SPETTACOLO DAL VIVO IN SPAZI TEATRALI E NON SOLO. IL PERCORSO FORMATIVO TRASFERIRÀ AGLI ALLIEVI LE BASI FONDAMENTALI DEI DIVERSI LINGUAGGI CONTEMPORANEI DEI DISPOSITIVI TECNICI TEATRALI SIA ANALOGICI SIA DIGITALI: MACCHINISMO, ILLUMINOTECNICA, FONICA, VIDEO E NON SOLO. IL CORSO INOLTRE FORNIRÀ ANCHE COMPETENZE MANAGERIALI, COMUNICATIVE E DI MARKETING PER SVOLGERE EFFICACEMENTE AZIONI DI PIANIFICAZIONE, ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DI EVENTI E RISORSE.

√ Percorso biennale di 1800 ore (possibilità di certificare competenze in ingresso)

√ Didattica attiva, laboratorio informatico, project work e visite in azienda

√ Tirocini per circa il 50% del monte orario complessivo, in Italia e all'estero

√ Oltre il 70% dei docenti provenienti dal mondo del lavoro e delle professioni

√ Viaggi studio in Italia e all'estero

√ Misure di accompagnamento a sostegno dell'occupazione e start up d'impresa

√ Azioni di sostegno per studenti fuori sede

Sede del corso: Pesaro (PU)

DIGITAL HERITAGE ART AND CULTURAL APPLICATION THROUGH INNOVATIVE TECHNOLOGY

TECNICO SUPERIORE PER LA
PROMOZIONE E IL MARKETING
DELLE FILIERE TURISTICHE
E DELLE ATTIVITÀ CULTURALI



L'OBIETTIVO DEL PERCORSO FORMATIVO È QUELLO DI TRASFERIRE AI PARTECIPANTI LE COMPETENZE NECESSARIE ALLA PRESERVAZIONE, PROMOZIONE E VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO ARTISTICO, CULTURALE E QUINDI, TURISTICO DI UN TERRITORIO REGIONALE E NAZIONALE, ATTRAVERSO L'APPLICAZIONE DI TECNOLOGIE DIGITALI E DI COMUNICAZIONE INNOVATIVE. LA FIGURA PROFESSIONALE FORMATA, PARTENDO DALLA COMPrensIONE DEI CONCETTI FONDAMENTALI DEL DIGITAL HERITAGE E DELLE APPLICAZIONI TECNOLOGICHE AD ESSO COLLEGATE (REALTÀ VIRTUALE, REALTÀ AUMENTATA, VISUALIZZAZIONE 3D, INTELLIGENZA ARTIFICIALE, ETC.), SARÀ IN GRADO DI IDEARE, STRUTTURARE E REALIZZARE DA ZERO UN PROGETTO ARTISTICO-CULTURALE CONCRETO. POTRÀ QUINDI OCCUPARSI DELLA DIGITALIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE, UTILIZZANDO STRUMENTI E SOFTWARE SPECIFICI FINALIZZATI ALLA CREAZIONE DI ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO COINVOLGENTI E ACCESSIBILI DA UN PIÙ AMPIO NUMERO DI UTENTI.

✓ Percorso biennale di 1800 ore (possibilità di certificare competenze in ingresso)

✓ Didattica attiva, laboratorio informatico, project work e visite in azienda

✓ Tirocini per circa il 50% del monte orario complessivo, in Italia e all'estero

✓ Oltre il 70% dei docenti provenienti dal mondo del lavoro e delle professioni

✓ Viaggi studio in Italia e all'estero

✓ Misure di accompagnamento a sostegno dell'occupazione e start up d'impresa

✓ Azioni di sostegno per studenti fuori sede

Sede del corso: Macerata (MC)

DIGITAL STORYTELLING

TECNICO SUPERIORE
PER LA PROMOZIONE
E IL MARKETING
DELLE FILIERE TURISTICHE
E DELLE ATTIVITÀ CULTURALI



IL PERCORSO FORMATIVO È VOLTO A FORMARE UNA FIGURA PROFESSIONALE ESPERTA IN TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE WEB, STRATEGIE DIGITALI E CORPORATE STORYTELLING PER BRAND, MEDIA COMPANY, ENTI E ISTITUZIONI. IL DIGITAL STORYTELLER ATTRAVERSO LA NARRAZIONE E LA PRODUZIONE DI CONTENUTI TESTUALI, VISUAL E AUDIO È IN GRADO DI CREARE ESPERIENZE COINVOLGENTI ED IMMERSIVE, DI FORTE IMPATTO EMOTIVO, PER VALORIZZARE LA STORIA DI UN'AZIENDA E DEI SUOI PRODOTTI/SERVIZI, DI UN LUOGO O DI UN TERRITORIO.

√ Percorso biennale di 1800 ore (possibilità di certificare competenze in ingresso)

√ Didattica attiva, laboratorio informatico, project work e visite in azienda

√ Tirocini per circa il 50% del monte orario complessivo, in Italia e all'estero

√ Oltre il 70% dei docenti provenienti dal mondo del lavoro e delle professioni

√ Viaggi studio in Italia e all'estero

√ Misure di accompagnamento a sostegno dell'occupazione e start up d'impresa

√ Azioni di sostegno per studenti fuori sede

Sede del corso: Fano (PU)

EXECUTIVE DESTINATION MANAGEMENT

TECNICO SUPERIORE
PER LA PROMOZIONE
E IL MARKETING DELLE FILIERE
TURISTICHE E DELLE ATTIVITÀ
CULTURALI



IL PERCORSO FORMATIVO È ORIENTATO ALLO STUDIO DELLA DESTINAZIONE E ALLA PROGRAMMAZIONE TURISTICA. HA COME OBIETTIVO QUELLO DI FORNIRE AI PARTECIPANTI LE COMPETENZE TEORICHE ED OPERATIVE NECESSARIE PER LA REALIZZAZIONE DI PRODOTTI TURISTICI DI QUALITÀ, SOSTENIBILI ED IN LINEA CON GLI ATTUALI TRENDS DI MERCATO. LA FIGURA PROFESSIONALE FORMATA, SARÀ IN GRADO DI ANALIZZARE LE DINAMICHE TURISTICHE ED IL MERCATO DI RIFERIMENTO, REALIZZARE PIANI DI COMUNICAZIONE E DI MARKETING DIGITALI DIVERSIFICATI IN BASE AL TIPO DI CANALE DI DISTRIBUZIONE SCELTO, PROMUOVERE IN MODO EFFICACE UNA DESTINAZIONE/LOCATION ANCHE IN UN'OTTICA EMOZIONALE, SUPPORTARE I VIAGGIATORI DURANTE LA LORO ESPERIENZA TURISTICA.

✓ Percorso biennale di 1800 ore (possibilità di certificare competenze in ingresso)

✓ Didattica attiva, laboratorio informatico, project work e visite in azienda

✓ Tirocini per circa il 50% del monte orario complessivo, in Italia e all'estero

✓ Oltre il 70% dei docenti provenienti dal mondo del lavoro e delle professioni

✓ Viaggi studio in Italia e all'estero

✓ Misure di accompagnamento a sostegno dell'occupazione e start up d'impresa

✓ Azioni di sostegno per studenti fuori sede

Sede del corso: Pesaro (PU)

NARRATIVE DESIGN, PRODUZIONE DI VIDEOGAME E PROGETTI REAL TIME

TECNICO SUPERIORE
PER L'ORGANIZZAZIONE E LA
FRUIZIONE DELL'INFORMAZIONE
E DELLA CONOSCENZA



IL PERCORSO FORMATIVO HA L'OBIETTIVO DI FORMARE DEI PROFESSIONISTI CHE SAPPIANO LAVORARE ALL'INTERNO DI SOCIETÀ DI PRODUZIONE E DI SVILUPPO, SIA PER VIDEOGAME, SIA PER APPLICATIVI LEGATI ALLA REALTÀ VIRTUALE E REALTÀ AUMENTATA. LA FIGURA PROFESSIONALE IN USCITA SARÀ IN GRADO DI OCCUPARSI DELL'INTERO CICLO DI VITA DEL GIOCO DAL CONCETTO/PROTOTIPO FINO ALLO SVILUPPO E RILASCIO. IL PERCORSO TRASMETTERÀ AI PARTECIPANTI QUELLE COMPETENZE CHE GLI PERMETTERANNO DI TRADURRE LA LORO VISIONE CREATIVA IN UN'ESPERIENZA GIOCABILE ATTRAVERSO LA CREAZIONE DI PROTOTIPI, SISTEMI DI GIOCO, CONTROLLI, INTERFACCE E ELEMENTI NARRATIVI INERENTI AMBIENTAZIONI, MISSIONI E PERSONAGGI.

√ Percorso biennale di 1800 ore (possibilità di certificare competenze in ingresso)

√ Didattica attiva, laboratorio informatico, project work e visite in azienda

√ Tirocini per circa il 50% del monte orario complessivo, in Italia e all'estero

√ Oltre il 70% dei docenti provenienti dal mondo del lavoro e delle professioni

√ Viaggi studio in Italia e all'estero

√ Misure di accompagnamento a sostegno dell'occupazione e start up d'impresa

√ Azioni di sostegno per studenti fuori sede

Sede del corso: Pesaro (PU)

DIGITAL PROJECT MANAGER

TECNICO SUPERIORE
PER L'ORGANIZZAZIONE
E LA FRUIZIONE
DELL'INFORMAZIONE
E DELLA CONOSCENZA



IL DIGITAL PROJECT MANAGER SI OCCUPA DELLA GENERAZIONE, PIANIFICAZIONE, PRODUZIONE, DISTRIBUZIONE, MANUTENZIONE E ANALISI DI UN PROGETTO DIGITALE; IL COMPITO DELLA FIGURA IN USCITA SARÀ INFATTI QUELLO DI PIANIFICARE E SVILUPPARE TUTTE LE AZIONI NECESSARIE AL RAGGIUNGIMENTO DELL'OBIETTIVO, ASSICURANDO IL RISPETTO DEI COSTI, DEI TEMPI E DELLA QUALITÀ CONCORDATA CON IL COMMITTENTE. IL DIGITAL PROJECT MANAGER VALUTA I RISCHI, PIANIFICA IL LAVORO, COORDINA I COMPITI, DIRIGE IL TEAM MANTENENDO IL PROGETTO "IN CARREGGIATA". EGLI È ANCHE COINVOLTO NEL PROCESSO DI CRESCITA AZIENDALE INDIRIZZANDO IL MANAGEMENT AZIENDALE VERSO SCELTE CHE POTREBBERO RIVELARSI DETERMINANTI PER LO SVILUPPO DELL'AZIENDA STESSA.

√ Percorso biennale di 1800 ore (possibilità di certificare competenze in ingresso)

√ Didattica attiva, laboratorio informatico, project work e visite in azienda

√ Tirocini per circa il 50% del monte orario complessivo, in Italia e all'estero

√ Oltre il 70% dei docenti provenienti dal mondo del lavoro e delle professioni

√ Viaggi studio in Italia e all'estero

√ Misure di accompagnamento a sostegno dell'occupazione e start up d'impresa

√ Azioni di sostegno per studenti fuori sede

Sede del corso: Ancona (AN)

SALES AND MARKETING MANAGEMENT

TECNICO SUPERIORE
PER L'ORGANIZZAZIONE
E LA FRUIZIONE
DELL'INFORMAZIONE
E DELLA CONOSCENZA



LA FIGURA PROFESSIONALE CHE SI OCCUPA DI SALES AND MARKETING MANAGEMENT È IN GRADO DI PIANIFICARE ED ORGANIZZARE UN'AZIONE COMMERCIALE PER LA GESTIONE EFFICACE DELLA RETE VENDITA, INTEGRANDO LE STRATEGIE DELL'OMNISCANALITÀ CON L'UTILIZZO DEGLI STRUMENTI DEL DIGITAL MARKETING. CONOSCENDO LE TECNICHE DI VENDITA E DI COMUNICAZIONE APPLICABILI IN OGNI SITUAZIONE COMMERCIALE, QUESTA FIGURA PROFESSIONALE SA ORIENTARE OGNI FASE DI UNA TRATTATIVA METTENDO IN LUCE LE PECULIARITÀ DEL PRODOTTO/SERVIZIO, COMPRENDENDO LE ESIGENZE DELL'INTERLOCUTORE ED ADATTANDO LA COMUNICAZIONE AL TARGET DI RIFERIMENTO. HA COMPETENZE IN AMBITO DIGITAL, WEB E SOCIAL ED È IN GRADO DI PIANIFICARE E SVILUPPARE PROGETTI DI DIGITAL MARKETING, UTILIZZARE GLI STRUMENTI E LE TECNICHE DEL CRM, GESTIRE UN NEGOZIO VIRTUALE DI PRODOTTI/SERVIZI.

✓ Percorso biennale di 1800 ore (possibilità di certificare competenze in ingresso)

✓ Didattica attiva, laboratorio informatico, project work e visite in azienda

✓ Tirocini per circa il 50% del monte orario complessivo, in Italia e all'estero

✓ Oltre il 70% dei docenti provenienti dal mondo del lavoro e delle professioni

✓ Viaggi studio in Italia e all'estero

✓ Misure di accompagnamento a sostegno dell'occupazione e start up d'impresa

✓ Azioni di sostegno per studenti fuori sede

Sede del corso: Ancona (AN)

PROGETTISTA E SVILUPPATORE SOFTWARE: FULL STACK DEVELOPER E CLOUD SPECIALIST

TECNICO SUPERIORE
PER I METODI E LE TECNOLOGIE
PER LO SVILUPPO DI SISTEMI
DI SOFTWARE



IL PERCORSO FORMATIVO HA L'OBIETTIVO DI FORMARE DELLE FIGURE PROFESSIONALI IN GRADO DI SVILUPPARE APPLICAZIONI SOFTWARE DI VALORE, NONCHÉ DI APPORTARE VANTAGGI CONCRETI E COMPETITIVI IN OGNI SETTORE DEL PANORAMA AZIENDALE OTTIMIZZANDO L'EFFICIENZA PRODUTTIVA E RIDUCENDO I COSTI. QUESTA FIGURA PROFESSIONALE, PARTENDO DALL'ANALISI DI UN PROBLEMA, ATTRAVERSO L'UTILIZZO DI LINGUAGGI SPECIFICI DI PROGRAMMAZIONE, SI OCCUPA DELLA PROGETTAZIONE, SVILUPPO DI UN'APPLICAZIONE WEB, DI UN SITO WEB O DI UN SOFTWARE STAND-ALONE, RICOPRENDO UN RUOLO STRATEGICAMENTE IMPORTANTE IN DIVERSI CONTESTI AZIENDALI.

√ Percorso biennale di 1800 ore (possibilità di certificare competenze in ingresso)

√ Didattica attiva, laboratorio informatico, project work e visite in azienda

√ Tirocini per circa il 50% del monte orario complessivo, in Italia e all'estero

√ Oltre il 70% dei docenti provenienti dal mondo del lavoro e delle professioni

√ Viaggi studio in Italia e all'estero

√ Misure di accompagnamento a sostegno dell'occupazione e start up d'impresa

√ Azioni di sostegno per studenti fuori sede

Sede del corso: San Benedetto del Tronto (AP)

I SOCI DELLA FONDAZIONE



FONDAZIONE ISTITUTO TECNICO SUPERIORE PER LE TECNOLOGIE INNOVATIVE PER I BENI E LE ATTIVITÀ CULTURALI - TURISMO - MARCHE

INFO E ISCRIZIONI
www.itsturismomarche.it
SEGUICI



Sede legale

Fondazione ITS: via Nolfi 37 Fano (PU)

Segreteria Organizzativa

Strada delle Marche n. 58 - 61122 Pesaro

tel. 0721 372179 - 347 7602914

info@itsturismomarche.it