

# CORSO DI FORMAZIONE

# CREMEL 2.0 - IA PER LE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

# Strategie, Etica e Produzione Avanzata

# CREMEL 2.0

*La trasformazione digitale delle industrie culturali e creative attraverso l'integrazione dell'intelligenza artificiale*

**CREMEL 2.0** è un progetto europeo Erasmus+ che promuove la **trasformazione digitale nelle industrie culturali e creative, supportando l'integrazione dell'intelligenza artificiale.** L'obiettivo è fornire ai professionisti di diversi settori (come musica, cinema, videogiochi, giornalismo, editoria e arti) competenze e strumenti per utilizzare l'IA in modo **efficace ed etico.**

# CREMEL 2.0



Scopri di più sul progetto



Sviluppa linee guida settoriali e best practice



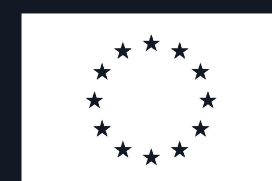
Crea spazi di apprendimento innovativi



Rafforza le competenze digitali



Favorisce networking e collaborazione intersettoriale





Co-funded by  
the European Union


 **CREMEL 2.0 - IA PER LE INDUSTRIE  
CULTURALI E CREATIVE**

## **Strategie, Etica e Produzione Avanzata**

**Dal 9 Aprile al 15 Maggio**

 40 ore di formazione gratuita online e in presenza

 Docenti specializzati

 3 posti disponibili per partecipare al bootcamp internazionale che si svolgerà a Bilbao dal 18 al 22 maggio

 **CREMEL**<sup>2.0</sup>

 Co-funded by  
the European Union

 **DISTRETTO PRODUTTIVO  
PUGLIA CREATIVA**

## **CREMEL 2.0 - IA PER LE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE:**

### **Strategie, Etica e Produzione Avanzata**

- Dal 9 Aprile al 15 Maggio
- 40 ore di formazione gratuita online e in presenza
- 3 posti disponibili per partecipare al bootcamp internazionale che si svolgerà a Bilbao dal 18 al 22 maggio

 **CREMEL**<sup>2.0</sup>  
CREATIVE MEDIA LAB

 Co-funded by  
the European Union

# PARTECIPAZIONE AL BOOTCAMP INTERNAZIONALE A BILBAO

- 3 tra i partecipanti
- Dal 18 al 22 Maggio a Bilbao

## CRITERI DI SELEZIONE

- lingua inglese livello minimo B2
- età inferiore a 35 anni
- impegno a partecipare a tutte le lezioni del corso
- disponibilità a partecipare al Bootcamp dal 18 al 22 maggio a Bilbao



# Calendario del corso

MODULO	DATA E ORARIO	ARGOMENTO	DOCENTE	MODALITA' DI SVOLGIMENTO	ORARIO
1	09.04.2026	Fondamenti dell'IA nei contenuti creativi	Alberto Nico	In presenza - Officina degli Esordi, Via Crispi 5 - Bari	15:00-18:00
	10.04.202	Fondamenti dell'IA nei contenuti creativi	Alberto Nico	Online	15:00-18:00
	14.04.2026	Fondamenti dell'IA nei contenuti creativi	Alberto Nico	Online	15:00-19:00

# Calendario del corso

MODULO	DATA E ORARIO	ARGOMENTO	DOCENTE	MODALITA' DI SVOLGIMENTO	ORARIO
2	17.04.2026	Applicazioni pratiche dell'IA per i flussi di lavoro creativi	Antonio Vecchio - Francesco Giannico	Online	15:00-18:00
	21.04.2026	Applicazioni pratiche dell'IA per i flussi di lavoro creativi	Francesco Giannico - Luca Desiderato	Online (potrebbe subire variazioni)	15:00-18:00
	24.04.2026	Applicazioni pratiche dell'IA per i flussi di lavoro creativi	Luca Desiderato Antonio Vecchio	Online (potrebbe subire variazioni)	15:00-19:00

# Calendario del corso

MODULO	DATA E ORARIO	ARGOMENTO	DOCENTE	MODALITA' DI SVOLGIMENTO	ORARIO
3	28.04.2026	Integrazione strategica avanzata	Antonio Vecchio	Online	15:00-18:00
	29.04.2026	Integrazione strategica avanzata	Antonio Vecchio - Fabio Viola	Online	15:00-18:00
	05.05.2026	Integrazione strategica avanzata	Fabio Viola	Online	15:00-19:00

# Calendario del corso

MODULO	DATA E ORARIO	ARGOMENTO : Individual Project	DOCENTE	MODALITA' DI SVOLGIMENTO	ORARIO
4	06.05.26	Cinema, videogiochi, musica, giornalismo, editoria AI-assisted storytelling & scriptwriting	Francesco Giannico	Online	15:00-18:00
	12.05.2026	Cinema, videogiochi, musica, giornalismo, editoria Generative tools for image, sound & video	Luca Desiderato	Online	15:00-18:00
	15.05.2026	Cinema, videogiochi, musica, giornalismo, editoria Data-driven audience analysis & personalization - AI in editing, dubbing & content localization	Nicola Urbino	In presenza - Officina degli Esordi, Via Crispi 5 - Bari	15:00-19:00

# DOCENTI

## FABIO VIOLA



Professionista con formazione umanistica, ha lavorato nell'industria videoludica su titoli importanti e successivamente intrapreso la carriera accademica insegnando nuovi media in diverse istituzioni internazionali. È autore di saggi sul game design, l'industria culturale e l'innovazione digitale. Ha sviluppato progetti innovativi per il turismo e la cultura, capaci di coinvolgere milioni di utenti, contribuendo alla crescita del collettivo TuoMuseo.it a livello europeo. Ha inoltre ricoperto ruoli di curatela in ambito museale e culturale, promuovendo l'integrazione dei videogiochi nei musei. Attualmente è attivo come curatore nel settore gaming per importanti eventi e istituzioni, e si occupa di progetti espositivi e formativi legati alle nuove tecnologie e all'intelligenza artificiale applicata al patrimonio culturale.

## ANTONIO VECCHIO



Imprenditore digitale e cofondatore/CEO di Karaoke One, insieme ad altre piattaforme come Opera One e Mediavere One, che uniscono musica, tecnologia e blockchain. Nato in Puglia e cresciuto a Roma, ha intuito nel 2015 il potenziale inesplorato del karaoke digitale, trasformando un'idea iniziale in un ecosistema di creazione di contenuti con elementi di gaming e intelligenza artificiale. Oltre alla sua attività imprenditoriale, ha lavorato come business coach e mentore per startup, collaborando con università e incubatori. Ha ottenuto importanti risultati, tra cui un finanziamento da 1,5 milioni di euro, partnership internazionali e un team ridotto ma altamente produttivo. È anche membro del consiglio di amministrazione dell'Italian Tech Alliance. La sua visione si concentra sull'accessibilità alla musica, con l'obiettivo di dare a chiunque la possibilità di esprimersi su un palcoscenico globale.

# DOCENTI



## FRANCESCO GIANNICO

Professionista con formazione umanistica, Francesco Giannico è un sound designer e web designer. La sua ricerca artistica si concentra sul paesaggio sonoro, i field recordings e le pratiche di ascolto, intrecciando produzione musicale, progettazione culturale e formazione. Parallelamente lavora nella comunicazione digitale e nello sviluppo web attraverso il suo Rumore Bianco Studio. <https://francescogiannico.com>



## LUCA DESIDERATO

Nato a Bari nel 1988, è un filmmaker formatosi presso Cinecittà Studios. Già docente di Digital Video all'Accademia di Belle Arti di Bari, è un esperto di Intelligenza Artificiale applicata alla produzione audiovisiva. Nel corso della sua carriera ha diretto spot pubblicitari e documentari a livello internazionale, lavorando in India, Perù, Messico, Stati Uniti e Polonia. Da sempre orientato alla ricerca di soluzioni innovative, integra l'uso dell'AI per ottenere risultati di alta qualità in tempi rapidi, ottimizzando ogni fase del processo creativo e produttivo. Il suo entusiasmo per la vita e per la professione si riflette in uno stile visivo vibrante e in un approccio didattico coinvolgente.

# DOCENTI



## NICOLA URBINO

Dottore di ricerca in Architettura e Museologia presso l'Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", dove collabora con la Cattedra di Museologia e l'Osservatorio Museale Regionale per l'analisi di sistemi e performance dei musei campani e nazionali. Si occupa di governance, monitoraggio e innovazione dei sistemi museali, con attenzione a sostenibilità, digitale e impatto territoriale. Ha svolto attività di ricerca e docenza in Italia e all'estero ed è autore di contributi su riviste scientifiche nazionali e internazionali.



## ALBERTO NICO

Avvocato d'impresa e tributarista con oltre dieci anni di esperienza, è specializzato in diritto dell'innovazione, tecnologie emergenti, privacy e proprietà intellettuale. Opera con un approccio multidisciplinare orientato al problem solving, offrendo soluzioni efficaci ed efficienti. È esperto in governance dell'Intelligenza Artificiale e protezione dei dati personali (GDPR), ambiti nei quali fornisce consulenza strategica e operativa su compliance, contrattualistica, DPIA e policy. Ricopre ruoli di AI Expert, DPO, consulente legale e Responsabile Legale in diverse organizzazioni, ed è co-fondatore di uno studio legale ambientale. Ha esperienza nella gestione di programmi europei ed è riconosciuto come Innovation Manager e esperto in nuove tecnologie e proprietà intellettuale. Sta completando un dottorato in diritto dell'IA e della proprietà intellettuale.

# Partners ✨

