



Comunicazione n. 171 del 14/05/2022

Agli studenti delle classi Quarte e Quinte

Ai genitori delle classi Quarte e Quinte

SEDE

Oggetto: Open Day – Side Academy

Si informa che mercoledì 18 maggio p.v., alle ore 15:00 (durata 60 minuti), la [Side Academy](#) di Verona organizza un Open Day per l'orientamento dedicato alla presentazione dei propri corsi (**Carriera da 3D Artist, Professionista di eccellenza della Computer-grafica (CGI) nel mondo del Cinema, dei Videogame, della Comunicazione, del Made in Italy e della Grande Industria**), che si svolgono a Verona e a Peschiera del Garda, orientati a formare delle figure professionali altamente specializzate nel campo Computer Grafica e della Game Art (con insegnamenti che vanno dalla modellazione 3D all'animazione digitale, agli effetti speciali per il Cinema), attraverso un percorso Triennale e/o un Master di 18 Mesi.

Per partecipare, basta cliccare sul link del Canale YouTube della [Side Academy](#):
<https://youtu.be/sjRrFFrP3cE>

Per ulteriori informazioni sulle proposte formative e sul Master di 18 mesi in CGI & Game o per scoprire i corsi tenuti dai docenti di Side Academy come il premio Oscar Sarah Arduini, è possibile inviare una e-mail a: orientamento@sideacademy.com o chiamare la Segreteria al numero 0458036974.

E' possibile fissare un appuntamento **One to One** con un responsabile o docente ogni martedì e giovedì dalle 15:30 alle 16:30 o dalle 16:30 alle 17:30.

Si allega alla presente la brochure sull'offerta formativa 2022/23.

Tanto per i dovuti adempimenti

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

prof.ssa Angela PASTORESSA

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 co.2 del D.Lgs. n.39/93



s i d e
— ACADEMY —



MASTER IN CGI & GAME
PROPOSTA FORMATIVA 2022-2023

CAMPUS DI PESCHIERA DEL GARDA

MASTER IN CGI & GAME
PROPOSTA FORMATIVA 2022-2023

Side Academy - Verona, Via Del Fante 1, 3, 5
Sedi distaccate - Peschiera del Garda - Castelnuovo del Garda

Copyright © 2018-2022 - Side Academy - Tutti i diritti riservati.
Le immagini presenti nel presente documento sono dei rispettivi proprietari.

Le informazioni presenti in questo documento sono indicative e possono essere modificate senza preavviso

MASTER IN CGI & GAME

STRUTTURA DEL CORSO

Il corso è suddiviso in 6 Periodi della durata ognuno di circa 3 mesi.

Gli studenti del corso, dopo i colloqui con insegnanti e responsabili didattici, avranno già delineata in modo chiaro un'indicazione sulle loro attitudini e su quale tipo di progetto approcciare.

Obiettivo dei primi 9 mesi è la produzione di uno shot di circa 10 secondi in cui saranno creati character o creature, props, environment, VFX e animazioni. Una cinematica con il chiaro intento di avvicinarsi alla qualità delle produzioni da studio cinematografico.

PROGETTI DEL CORSO

I progetti da curare nel corso dei 18 mesi saranno:

- SHOT/CINEMATICA di 10 secondi
- GAME REEL con sviluppo ENVIRONMENT, CHARACTER, PROPS, ASSET HARD SURFACE e ANIMAZIONE

Nei successivi 9 mesi saranno percorsi i passi decisivi nel fantastico universo del real time per il videogame, con, tra gli altri, il software principe di questo settore **Unreal Engine di Epic Games. Quindi Asset creation, e non solo, con il progetto basato sulla creazione di un videogame. I docenti, a parte alcuni di quelli già indicati nel 1° anno, saranno professionisti che hanno curato progetti di titoli come:**





I PRIMI 6 MESI - CGI PRIMER PROGRAM

L'obiettivo nel 1° periodo è acquisire le prime competenze nell'ambito della CGI e delle materie complementari, attraverso l'uso di software per la modellazione 3D, per il disegno, la scultura e la colorazione digitale.

Nel 2° periodo gli studenti dovranno affinare le competenze delle basi acquisite di modellazione, sculpting e texturing con la creazione dei primi asset 3d per la produzione. Conoscere i fondamenti della anatomia umana, la struttura, le proporzioni dallo scheletro alle articolazioni ed i muscoli per comprenderne gli aspetti principali e la dinamica del corpo.

Capire le proporzioni ed i volumi deve essere una skill acquisita per procedere con la creazione dei character e delle creature pronte per essere animate. Un focus particolare all'animazione e alla modellazione per il game è caratteristica di questo periodo.

In conclusione dei primi 6 mesi si svilupperanno le competenze per chiudere i propri progetti e quelli in team. L'attenzione viene spostata sulla creazione degli asset necessari al proseguo nei restanti 12 mesi di specializzazione, e le skill acquisite permetteranno allo studente, di avere una preparazione di base con le seguenti competenze:

- Concept & Storyboarding
- Character, Creature Props e Hard Surface modelling & sculpting
- Environment creation, Set dressing
- Texturing & Look Dev
- Lighting & Rendering
- Animation
- FX
- Compositing

I 12 MESI SEGUENTI - CGI SPECIALIST TRAINING

Gli studenti dovranno applicarsi nella produzione di asset indirizzati principalmente al percorso scelto tra i due disponibili:

1 ASSET CREATION

2 ANIMATION & VFX



ASSET CREATION PROGRAM

Gli studenti che seguiranno questo indirizzo potranno sviluppare un percorso mirato alla creazione di asset che coprono diverse aree della produzione 3D, con un focus particolare alla modellazione avanzata in Maya e allo sculpting in Zbrush. Il software di Side Fx Houdini è un'ideale implementazione nel percorso formativo per la modellazione procedurale e non solo, è un'applicazione utilizzata sempre più spesso nelle grandi produzioni cinematografiche e nei videogame "AAA". Saranno prodotti in questo anno diversi asset tra cui: character per il cartoon, creature per il videogame, ambientazioni per il cartoon e scenografie virtuali per il cinema. Inizia l'approfondimento di effetti speciali e della animazione di personaggi, creature e oggetti.

Gli insegnamenti ed i progetti accompagnano gli studenti a sviluppare competenze professionali mirate sia alla comprensione delle tecniche di sculpting con ZBrush, sia alla ricerca di una consapevolezza artistica da maturare in questo anno, anche per chi, non è particolarmente "portato". L'obiettivo è esplorare le tecniche che permettono la creazione di personaggi ed il loro assemblaggio fino alla cura dei minimi dettagli e la comprensione delle differenze tra high poly per il settore cinematografico e dei vfx e low poly per il videogame.

ASSET CREATION - INSEGNAMENTI INDICATIVI

Digital Drawing: CONCEPTING & STORYBOARDING
Texturing e shading
Digital Sculpting in ZBrush- character
Digital Sculpting in ZBrush- creature
Character rigging
Game Art
Compositing
Set dressing: natural environment
Character animation
Lighting e rendering
Dynamic effects
Vehicles & weapons Design
Costume Design
Grooming

Verrà fornita un'adeguata formazione tecnico operativa nella modellazione avanzata che continuerà anche in questo ciclo, lo studio delle dinamiche negli effetti speciali con approfondimenti anche di **regia e set dressing**. **Obiettivo di questo programma è la creazione di concept e di asset per il videogame e per le cinematiche, quindi: Character, Creature, Props, Environment.**



ANIMATION & VFX PROGRAM

Le lezioni si concentrano in questo indirizzo sulla creazione di animazioni ed effetti speciali per il cinema ed il videogame, ma non solo. Dopo avere sviluppato le skill di animazione basata sui 12 principi, si implementeranno competenze avanzate per costruire solide basi su cui sostenere complesse scene di piccoli filmati. L'obiettivo in questo anno è aumentare la capacità di osservazione, e, immergersi nel personaggio capendone le dinamiche e le differenze tra il dare vita a personaggi cartoon oppure animare personaggi realistici simulandone il comportamento naturale e la dinamica del loro corpo.

Si parte quindi con nozioni di filmmaking, matchmoving e la creazione degli effetti speciali che rendono spettacolari videogame e i capolavori cinematografici.

ANIM. & VFX - INSEGNAMENTI INDICATIVI

STORYBOARDING

Texturing e shading
Digital Sculpting in ZBrush- character
Digital Sculpting in ZBrush- creature
Character animation
Character rigging
Animazione e Visual Effects
Motion Capture
Game Art
Compositing
Set dressing: natural environment
Character animation
Lighting e rendering
Dynamic effects
Vehicles & weapons Design
Costume Design
Grooming

Gli insegnamenti ed i moduli di animazione creano i presupposti per comprendere l'importanza della recitazione (acting) e del come rendere fluidi i movimenti dei personaggi animati. Timing e Spacing sono alcune delle voci che diventeranno familiari nel linguaggio degli studenti per iniziare il cammino dell'animazione.



Si iniziano a sviluppare le skill per la creazione di effetti speciali utilizzando il software Houdini e Nuke per il Compositing, si introducono anche i tools per la simulazione delle fractures e rigid body (distruzioni e fratturazioni dei corpi rigidi). Polishing degli shot creati in animazione, un focus particolare sui dettagli degli effetti ed delle scene create e dei propri asset sono gli elementi distintivi, che portano gli studenti alla comprensione di quello che è la pipeline della produzione del settore della CGI. Dalla pre-produzione alla produzione fino alla post-produzione, vengono toccati in questo corso tutti gli aspetti importanti della filiera produttiva.

Capire l'importanza di un workflow corretto per realizzare: filmati con l'utilizzo del green screen e quindi integrazione di piccoli asset per comprenderne le dinamiche; approfondire i segreti del motion capture e implementarne l'utilizzo nei personaggi dei videogame. Si completa questo ciclo con la creazione di simulazioni efficaci per peli e capelli (Grooming).

- IL FILO CONDUTTORE: UNREAL ENGINE e HOUDINI

Esplorare software come Unreal creando fantastiche ambientazioni e animando i propri character danno allo studente la motivazione per comprendere anche la complessità dello scripting e della programmazione. Imparare le basi del game development con una pipeline estremamente articolata e capirne i processi di sviluppo sono alcuni degli obiettivi di questo corso. Scoprire le tecniche per ottimizzare i modelli 3D per il settore del videogame, sviluppare all'interno del software di Side Fx Houdini la modellazione procedurale e l'integrazione di effetti speciali portano lo studente a capire le esigenze del real time. Un'introduzione alla Virtual Reality e Augmented reality ed a un successivo sviluppo con approfondimenti e simulazioni completano il percorso di questo ciclo di studio e project work.

Con UNREAL si potranno connettere gli asset in una pipeline produttiva utilizzando gli standard dell'industria del game, testare script per automatizzare workflows supportati dalle lezioni frontali degli insegnanti.

Si potranno sviluppare nell'Editor di Unreal diversi tipi di Environment sia naturali che non, foreste, boschi e fogliame, paesaggi creati nelle proprie menti e concretizzati con montagne, valli, caverne e quant'altro in modo procedurale.

Una volta che gli asset sono stati progettati, modellati, texturizzati e riggati prende vita la produzione della pipeline di sviluppo e arriva il turno dell'animazione per dar vita ai modelli. Ciò può comportare uno scambio



di informazioni e correzioni con il rigging per modificare comportamenti e capacità di animabilità del modello, nonché l'uso di dati aggiuntivi dal dipartimento Tracking / Matchmove nel caso di progetti di azione dal vivo. Quando si tratta di lavorare con i videogiochi, in questa fase l'enfasi è sullo sviluppo di cicli di animazione e dinamiche corporee per l'animazione dei personaggi, insieme a varie soluzioni per l'animazione di altri asset, inclusi veicoli ed elementi ambientali.

Si implementano gli effetti speciali nel game engine e vengono creati in real time con Editor potentissimi come Niagara per simulare fuoco, fumo, polvere e fluidi. E soprattutto arricchire i propri progetti con effetti di lens flare e sistemi particellari di illuminazione integrando anche effetti sonori di primissimo piano.

Saranno implementate le lezioni di lighting per il realtime e quindi saper gestire e rimodellare la scena con luci reali o emettitori digitali che è la chiave di ogni immagine ben riuscita. Non vi può essere bellezza, o sentimento, all'interno di una scena male illuminata!

Il light artist è colui che padroneggia qualità tra le più alte nel mondo dell'arte digitale, conosce il valore della composizione, la teoria della luce, del colore e dei materiali, la fotografia! Esprime attraverso il suo lavoro, il massimo livello di story telling di ogni singolo frame.

E' una strada ricca di passione e curiosità, per poter esaltare il valore di ogni modello ed ogni animazione. Il suo lavoro viene svolto direttamente prima del dipartimento di rendering e compositing.

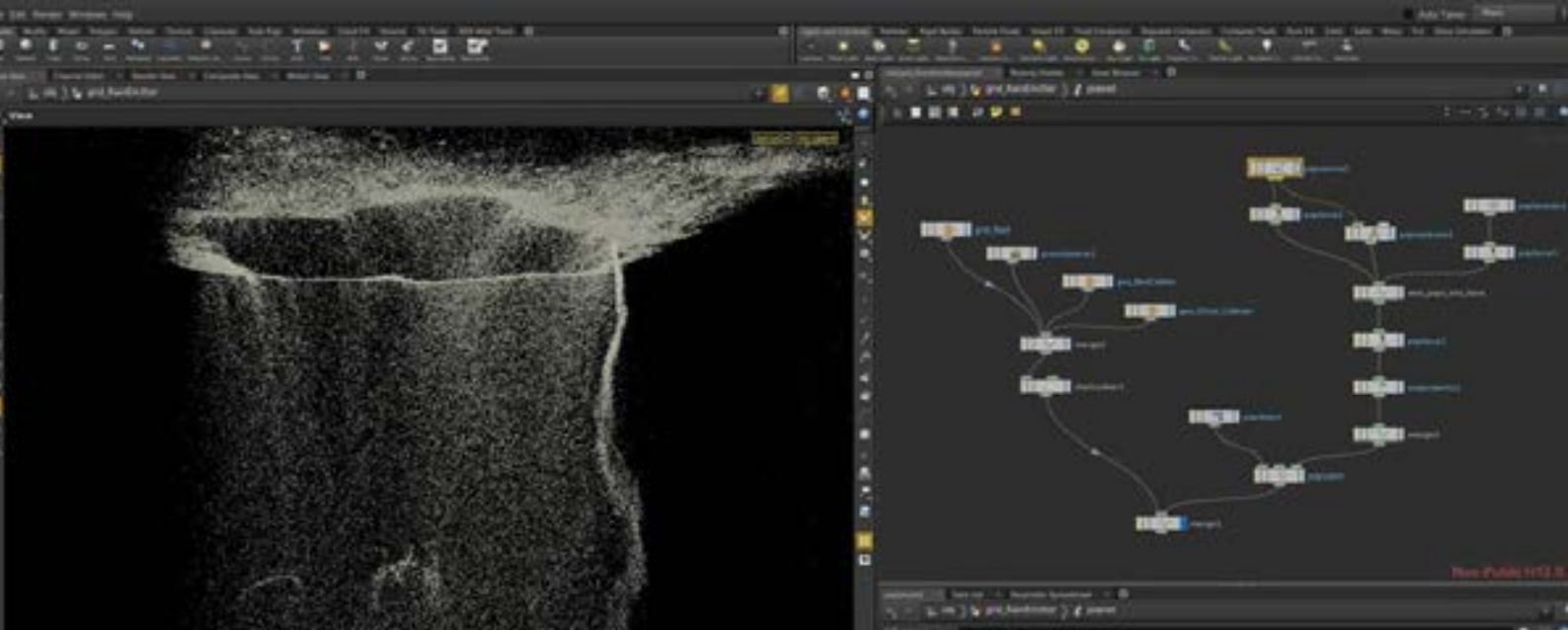
La seconda parte della fase di creazione dell'asset prevede l'aggiunta dei dettagli di surfacing che trasformano la geometria senza vita in una realtà viva e pulsante. Sia che si lavori su contenuti stilizzati che su asset realistici, questa fase richiede una padronanza della creazione di materiali, oltre a una comprensione di come l'arte del film o del gioco si adatti alla pipeline complessiva.

Un altro passo importante in questo corso verso la creazione della reel, aumentando le proprie conoscenze per la realizzazione degli effetti speciali ottimizzati per il game. Ottimizzare e pulire gli asset creati, testare e simulare sono un must.

Si enfatizza la potenza delle blueprint in UNREAL andando a concludere i task necessari implementando personalizzazioni attraverso l'uso del codice. La cinematica inizia a prendere forma e si avviano i primi test di rendering nel motore grafico.

Si producono quindi asset ottimizzati per il real time come gli abiti e i props da inserire nei progetti dei videogame. Ideare veicoli originali e armi su tematiche fantasy o di fantascienza e capire l'efficacia della modellazione low poly per il real time sono alcuni dei temi principali in questo ciclo di studi.

Il progetto personale prende vita, character, creature, props, environment, animazioni, effetti speciali e tanto codice, concorrono a coronare il lavoro di 18 mesi. **La familiarità dei tools utilizzati, dei software e delle competenze acquisite determina un sicuro ingresso nel mondo del lavoro una volta superato l'ultimo ostacolo della valutazione del proprio progetto finale.**



PERCHE' HOUDINI

Immagina il potere di controllare gli elementi: dirigere il flusso d'acqua, modellare il fumo o evocare fiamme. Che dire della capacità di cogestire il movimento di un milione di minuscole particelle? O orchestrare la distruzione di veicoli, edifici e interi mondi? Meglio ancora, che ne dici di eseguire tutte queste imprese contemporaneamente? Questo, in poche parole, è ciò che significa lavorare come artista FX. Il ruolo dell'artista FX è uno



dei più esigenti nel design dell'intrattenimento, che richiede forti capacità di codifica, intelligenza matematica, un apprezzamento della fisica, oltre a una solida base artistica su cui costruire tutto. È qui che entra in gioco il nostro programma FX / Houdini. Con una suite completa di classi basata sull'uso dello strumento Houdini standard del settore cinematografico, gli studenti impareranno a padroneggiare effetti pirotecnici e fluidi, dinamica dei tessuti, animazione di folle, distruzione e altro ancora. Il programma include anche la preparazione per coloro che guardano ad un ruolo basato su FX in uno studio di sviluppo di giochi, con le esigenze uniche di controllare le particelle, l'ambiente, altre animazioni basate sulla simulazione all'interno di una pipeline in tempo



reale, tutte coperte in modo approfondito.

Lavorando principalmente con fluidi, particelle e dinamiche, i direttori tecnici FX gestiscono animazioni che richiedono un certo grado di simulazione per essere risolte. Questo può comportare la costruzione di simulazioni introdotte su elementi animati a mano in una scena, oppure potrebbe essere una simulazione che funzioni a prescindere da qualsiasi cosa sia stata prodotta dal Dipartimento di animazione.

Per lavori di live act, l'FX Department spesso attingerà anche ai dati prodotti dagli artisti di tracking e match-move. Nel settore dei giochi, la natura in tempo reale dei contenuti, comporta un diverso flusso di lavoro e una



serie unica di sfide (non da ultimo risorse limitate della CPU), sebbene molte delle attività - collegare simulazioni a personaggi e asset, eseguire simulazioni di distruzione e la gestione degli effetti ambientali - sono sostanzialmente simili in linea di principio.

COSA E' IL COMPOSITING

In questa fase di studio/lavoro, si passa attraverso tecniche di rendering e composizione multi-pass fondamen-



tali e avanzate utilizzando Maya, V-Ray e Nuke. Questi strumenti, combinati assieme, dimostreranno come ottenere un maggiore controllo sul processo di rendering e composizione per accelerare notevolmente i flussi di lavoro e offrire agli utenti un maggiore controllo artistico. Le tecniche di produzione includono come semplificare il livello di rendering, il passaggio di rendering e le configurazioni dei nodi di composizione. Affronteremo una discussione approfondita su V-Ray Light Selects e light passes per aiutare a mettere a punto l'illuminazione 3D in un ambiente 2D. I flussi di lavoro di rendering e composizione sono applicati a come gestire i dati complessi e migliorare la stabilità all'interno della pipeline di rendering 3D. Alla fine del modulo di compositing, l'artista avrà piena padronanza sul controllo dell'immagine e dei suoi aspetti fondamentali, quali luci, riflessioni, colore diffuso ed illuminazione globale.

La pratica di lavoro in team e l'inserimento dei propri asset creati all'interno dei progetti dei corti da realizzare, sono il focus su cui concentrare tutte le attenzioni. A completamento della chiusura dell'anno la finalizzazione dei progetti personali di modellazione avanzata con gli oggetti sviluppati e creati, portano lo studente ad una maggiore consapevolezza delle proprie competenze e a tracciare un importante percorso di esperienza di produzione.

Vengono approfondite le tecniche per creare convincenti simulazioni per creare spettacolari effetti cinematografici e nei videogame.

Iniziano le prove generali dello sviluppo ulteriore dei contenuti da inserire negli short movies finali, crowd simulation per l'animazione di massa, finalizzazione dei character con Marvellous Design e prove sull'inserimento degli asset nel fantastico mondo di Unreal Engine.

Saranno inoltre introdotti i concetti di fotogrammetria per il real time, per la gestione di asset iper realistici soprattutto per la Realtà Virtuale e genericamente per il Videogame. Si curano inoltre i dettagli con l'applicazione dei materiali e la loro reazione all'illuminazione e al motore di rendering.



MASTER in CGI & GAME - SVILUPPO CARRIERA E PLACEMENT

Per gli studenti che concluderanno il Master le competenze acquisite sono le seguenti:

CONCEPTING E STORYBOARDING

MODELLAZIONE AVANZATA CON MAYA

TEXTURING E SHADING AVANZATO

CHARACTER E CREATURE SCULPTING AVANZATO

MODELLAZIONE 3D PER IL GAME

CHARACTER ANIMATION AVANZATA PER LA PRODUZIONE

LIGHTING E RENDERING AVANZATO

COMPOSITING E VFX PER LA PRODUZIONE

SCRIPTING BASE

TEXTURING E SHADING AVANZATO PER IL GAME

CHARACTER E CREATURE SCULPTING AVANZATO PER IL GAME

MODELLAZIONE 3D PER IL GAME AVANZATA PER LA PRODUZIONE

CHARACTER ANIMATION PER IL GAME

LIGHTING E RENDERING AVANZATO PER IL GAME

GAME DESIGN E VR E AR

FX PER IL GAME

FILM MAKING

Le skill acquisite tecniche e artistiche consentono sbocchi lavorativi e sviluppo professionale sia nell'industria dell'intrattenimento, quindi videogame, cinema e vfx, sia nel settore pubblicitario, dell'architettura e del design in generale.



SPECIFICHE DEL MASTER IN CGI & GAME	
DURATA	18 mesi
SEDE	PESCHIERA DEL GARDA
INIZIO CORSO	14 Novembre 2022
TOTALE ORE LEZIONI FRONTALI E PROJECT WORK	+ 2400
FREQUENZA	9.00-13.00 dal Lunedì al Venerdì 14.00-18.00
REQUISITI DI ACCESSO	Test di ingresso
NUMERO PROGRAMMATO	25 posti disponibili
SOFTWARE UTILIZZATI	Autodesk Maya, Pixologic ZBrush, Allegorithmic Substance Painter, Adobe Photoshop, Marvellous Designer, Chaos Group Vray, The Foundry Nuke, Adobe Premiere, Houdini e altri.



SIDE EDUCATION REVOLUTIONARY MODEL

Il Tirocinio di 6 mesi

Il placement all'interno di aziende e società italiane o estere è gestito dal Job Placement Service, con la chiara intenzione di guidare e aiutare gli studenti a sviluppare la loro carriera professionale alla fine del loro percorso nell'Academy.

Essere inclusi nel programma del Side Education Revolutionary Model è molto semplice occorre superare il test di ingresso, avere il 95% di frequenza minima alle lezioni ed ai project work e con votazione finale della tesi del MASTER di 100/110.

La connessione alle aziende internazionali del settore dell'intrattenimento ai nostri top trainer, allo studio di produzione è motivo per cui garantirsi il miglior percorso di studio nell'Academy con il massimo impegno. La possibilità offerta è quella di potersi muovere sia nella direzione della migliore promozione di se stessi, sia nell'individuazione delle motivazioni che possono portare a una valorizzazione del proprio curriculum e soprattutto della propria show reel.

Progettare il proprio futuro diventa un obiettivo imprescindibile e la divisione del Job Placement Service ne accompagna i primi passi per un sicuro successo ed un sicuro inserimento nel mondo del lavoro.

Dopo la chiusura del percorso formativo, lo smarrimento può essere motivo di depressione comunemente in diverse facoltà ed in molti corsi universitari, in attesa di un ipotetico lavoro in ambito di quello per cui si è studiato. Centinaia di mail inviate, concorsi e quant'altro possa avvicinare un neolaureato al mondo del lavoro, sono alcuni dei passi che vengono mossi finita l'università ed in attesa di una "chiamata" che spesso non arriva e spesso porta ad accettare i classici lavori precari.

SIDE EDUCATION REVOLUTIONARY MODEL è il collante ideale tra la formazione e il mondo del lavoro.

Il tirocinio della durata di 6 mesi è infatti la forma con cui lo studente si assicura il passaggio dall'accademia al mondo del lavoro dopo il periodo di studi. Lo studente sarà introdotto infatti, negli Studios di produzione della sede di Verona, dopo aver concluso con esito positivo e voto minimo di 100/110 il proprio percorso formativo.

Quello che Side Academy promuove è il prossimo futuro dei propri studenti garantendone un avvio di sicuro successo nel mercato del lavoro.



AMERICA STUDIO TOUR 2022

Side Academy promuove per il 2022 un viaggio studio presso gli studios più importanti di livello internazionale. In aggiunta al viaggio a Londra che è ormai consuetudine da diversi anni, Side Academy ha in programma lo sviluppo di un Tour di 2 settimane con le seguenti tappe:

Los Angeles

San Francisco

Las Vegas

Il viaggio prevederà diverse tappe con l'intento di visitare gli studios cinematografici più importanti, ma anche di tanto divertimento.





REGOLAMENTO DI SIDE ACADEMY

RESPONSABILITA' DEGLI STUDENTI

I partecipanti ai corsi sono responsabili per gli eventuali danni arrecati alle strutture, alle aule, ai supporti didattici, alle attrezzature presenti nei locali di Side Studio S.r.l. titolare della divisione di Side Academy.

I partecipanti ai corsi sono tenuti inoltre, al rispetto della normativa interna quali l'obbligo di firma del registro e il rispetto del codice comportamentale di Side Academy.

Gli studenti sono tenuti a mantenere il riserbo su materiali, informazioni, registrazioni file di proprietà di Side Studio S.r.l. e di Side Academy e di cui siano venuti a conoscenza a causa e per i fini dei corsi. I partecipanti ai corsi sono altresì tenuti a non divulgare suddetti materiali, informazioni, registrazioni, file.

Per garantire la qualità delle attività di formazione nonché dei servizi di formazione supplementare (workshop, seminari, ecc.) resi ai Partecipanti, le iscrizioni ai Master/Corsi sono a numero programmato.

La data di ricezione della richiesta di iscrizione, completa in ogni sua parte e debitamente sottoscritta, congiuntamente alla copia del bonifico bancario attestante il pagamento della quota di iscrizione concordata, determinerà la priorità di iscrizione.

Side Academy si riserva inoltre la facoltà di variare l'orario e il calendario delle lezioni e di modificarne i programmi senza peraltro alterarne i contenuti. Vengono garantiti gli orari stabiliti sia nelle lezioni mattutine che in quelle pomeridiane.

VACANZE

Side Academy osserva le classiche vacanze Natalizie fermandosi 2 settimane, quelle Pasquali 1 settimana e quelle estive fermandosi solitamente 3 o 4 settimane a seconda del calendario, tra la fine di Luglio e la fine del mese di Agosto. Sono previsti anche, a discrezione dell'accademia, alcuni giorni di chiusura dell'anno per eventi o ponti, garantendo però sempre il corretto sviluppo del percorso di studi e le ore garantite.



CONTATTI

Segreteria e Amministrazione

segreteria@sideacademy.com

Informazioni Generali

info@sideacademy.com

Contatti telefonici

+39 045 803 69 74