

# Master Semipresenziale

## Sceneggiatura Audiovisiva



**tech** università  
tecnologica

## Master Semipresenziale Sceneggiatura Audiovisiva

Modalità: Semipresenziale (Online + Tirocinio)

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/giornalismo-comunicazione/master-semipresenziale/master-semipresenziale-sceneggiatura-audiovisiva](http://www.techitute.com/it/giornalismo-comunicazione/master-semipresenziale/master-semipresenziale-sceneggiatura-audiovisiva)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Perché iscriversi a questo  
Master Semipresenziale?

---

*pag. 8*

03

Obiettivi

---

*pag. 12*

04

Competenze

---

*pag. 18*

05

Struttura e contenuti

---

*pag. 22*

06

Tirocinio

---

*pag. 38*

07

Dove posso svolgere il  
Tirocinio?

---

*pag. 44*

08

Metodologia

---

*pag. 50*

09

Titolo

---

*pag. 58*

# 01

# Presentazione

Dietro ogni successo sul grande schermo c'è uno sceneggiatore che ha plasmato il suo talento. Nel campo televisivo poco si lascia all'improvvisazione, ed è proprio per questo grande ruolo che svolge lo sceneggiatore che la narrativa viene plasmata in televisione. Questo corso post-laurea offre un programma ampio ed esaustivo nel campo della sceneggiatura audiovisiva, rivolto agli studenti che desiderano specializzarsi in questo ramo della comunicazione. L'insegnamento teorico 100% online consente di accedere ai contenuti dell'intero programma fin dal primo giorno. Tutto ciò che serve è un dispositivo con connessione a Internet per seguire questo programma, che si completa con un tirocinio presso un'azienda del settore audiovisivo.



“

*Trasforma la tua idea in una storia di successo nel mondo del cinema o della televisione grazie a questo Master Semipresenziale. Iscriviti subito”*

Questo Master Semipresenziale si rivolge a professionisti del settore della comunicazione che desiderano specializzarsi in uno dei rami più interessanti della comunicazione nel campo dell'audiovisivo. La sceneggiatura si basa su un'idea, ma per darle una forma significativa e metterla in pratica è necessaria una serie di competenze che devono essere acquisite a partire da una solida conoscenza del quadro teorico. L'aggiornamento in questo settore è necessario: anche se la base dello sceneggiatore è ampia, i nuovi formati e linguaggi televisivi richiedono un apprendimento essenziale per continuare a catturare il pubblico.

L'integrazione di informazioni per la pre-produzione, la produzione e la post-produzione è fondamentale per un processo globale olistico. Tutti questi elementi devono essere presi in considerazione dallo sceneggiatore. In questo caso, questo corso post-laurea fornisce agli studenti una conoscenza ampia e approfondita della sceneggiatura audiovisiva, introducendoli alle fasi preliminari della creazione della sceneggiatura stessa, per poi immergerli nella creazione di personaggi e trame.

Questo corso completo copre la storia del cinema e della televisione, fornendo agli studenti un'ampia panoramica della sceneggiatura con casi di studio di storie di successo. Il campo dell'audiovisivo è molto vasto, per questo motivo questo Master Semipresenziale tratta tematiche quali documentari, cortometraggi, serie televisive, serie Internet e videogiochi. Quest'ultimo formato è in forte crescita a causa della grande domanda nell'industria del *gaming*, che ogni anno offre titoli di alto livello apprezzati da giocatori di tutto il mondo.

Un'ottima opportunità per il professionista della comunicazione che desidera progredire nella sua carriera nel settore audiovisivo con un insegnamento che gli permetterà di conciliare le sue responsabilità personali con l'apprendimento. La vasta libreria di risorse multimediali e le letture essenziali del piano di studio saranno disponibili in ogni momento, senza orari o presenza. Inoltre, una volta completata la fase teorica di questo Master Semipresenziale, gli studenti hanno una fase eminentemente pratica in cui è possibile applicare tutte le conoscenze acquisite in un'azienda rilevante nel settore della comunicazione.

In questo contesto, con questo titolo, il professionista ha un'istruzione di qualità a portata di tutti, che gli permette di raggiungere i suoi obiettivi dopo i dodici mesi di durata del programma.

Questo **Master Semipresenziale in Sceneggiatura Audiovisiva** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di oltre 100 casi presentati da professionisti della comunicazione con una vasta esperienza nel settore
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Le novità sulla creazione di personaggi e storie, tenendo conto delle ultime tendenze sociali e degli sviluppi nei formati multimediali
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi sulle metodologie di creazione della sceneggiatura audiovisiva
- ♦ Il sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per prendere decisioni su situazioni date nella creazione di sceneggiature
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con connessione a internet
- ♦ Inoltre, potrai svolgere un tirocinio presso uno degli studi in comunicazione



*Crea le migliori trame della storia del cinema con questo Master Semipresenziale" [Clicca e iscriviti](#)"*

“

*Svolgi uno stage intensivo di 3 settimane presso un'azienda del settore audiovisivo e cresci professionalmente”*

In questa proposta di Master, di carattere professionalizzante e in modalità semipresenziale, il programma è rivolto all'aggiornamento dei professionisti della comunicazione audiovisiva che svolgono le loro funzioni presso aziende del settore e che richiedono un alto livello di qualifica. I contenuti sono basati sulle più recenti evidenze scientifiche e orientati in modo didattico a integrare le conoscenze teoriche nella pratica della sceneggiatura; gli elementi teorico-pratici faciliteranno l'aggiornamento delle conoscenze e consentiranno l'eccellente realizzazione di una sceneggiatura per formati audiovisivi.

Grazie ai loro contenuti multimediali elaborati con le più recenti tecnologie educative, consentiranno al professionista della comunicazione audiovisiva un apprendimento localizzato e contestuale, vale a dire un ambiente simulato che fornisca un apprendimento immersivo programmato per specializzarsi in situazioni reali. La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo studente deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Specializzati e impara a creare sceneggiature di videogiochi di successo. Iscriviti ora.*

*Aggiorna le tue conoscenze nel settore audiovisivo e genera sceneggiature per webseries.*



# 02

## Perché iscriversi a questo Master Semipresenziale?

Questa modalità di apprendimento è stata progettata per aggiornare in modo pratico e teorico i professionisti con un background in Sceneggiature Audiovisive. Durante il percorso di studi, gli studenti saranno in grado di padroneggiare i principali strumenti e le tendenze creative in questo campo. Il programma presenta molteplici caratteristiche accademiche, tra cui l'innovativa piattaforma di studio 100% online e interattiva di TECH. Allo stesso tempo, lo studente potrà svolgere uno stage intensivo di primo livello presso un'azienda dedicata alla produzione di questo tipo di materiale per 120 ore di insegnamento.





“

*TECH mette a disposizione i più moderni programmi informatici e le tecniche creative per l'elaborazione di sceneggiature audiovisive di alto livello”*

### **1. Aggiornarsi sulla base delle più recenti tecnologie disponibili**

La scrittura di una Sceneggiatura Audiovisiva dipende, in larga misura, da una conoscenza approfondita delle strutture e delle strategie di sviluppo. Il suo corretto utilizzo e la sua gestione avanzata sono talvolta supportati da programmi informatici innovativi, ai quali lo studente di TECH avrà accesso durante questo corso post-laurea. Gli studenti si distingueranno sul mercato del lavoro per le loro capacità innovative e di risoluzione dei problemi.

### **2. Approfondire nuove competenze dall'esperienza dei migliori specialisti**

Grazie a questo Master Semipresenziale, gli studenti amplieranno le loro competenze, risolveranno dubbi e chiariranno concetti di interesse insieme ai più illustri specialisti in Sceneggiatura Audiovisiva. Questi esperti saranno a loro disposizione in due momenti didattici fondamentali: durante lo studio teorico di tutte le materie educative e durante il periodo di tirocinio.

### **3. Entrare in contesti audiovisivi di prim'ordine**

Per questo tipo di studi, TECH ha selezionato con cura centri di fama internazionale che ospiteranno i suoi studenti per 3 settimane. Tutte le aziende del settore audiovisivo scelte per questo programma hanno una vasta esperienza e tecnologie specializzate.



#### **4. Combinare la migliore teoria con la pratica più avanzata**

Attualmente, molti programmi di studio non riescono a conciliare gli interessi professionali degli studenti con una rapida e fattibile assimilazione delle conoscenze pratiche. Per questo motivo, TECH ha creato questa qualifica in cui gli studenti impareranno a fianco dei più esigenti e competenti esperti in Sceneggiature Audiovisive.

#### **5. Ampliare le frontiere della conoscenza**

Questo Master Semipresenziale è stato progettato per ampliare gli orizzonti dei suoi studenti su scala internazionale. Questo è possibile solo grazie alla rete di contatti e convenzioni di cui dispone TECH, la più grande università digitale del mondo al momento.

“

*Avrai l'opportunità svolgere il tuo tirocinio all'interno di un centro di tua scelta”*

# 03

## Obiettivi

Questo titolo di TECH offre al professionista della comunicazione una conoscenza aggiornata e rinnovata nel settore audiovisivo per essere in grado di scrivere diversi tipi di sceneggiature adattandole alla produzione finale. Tutto questo per catturare i diversi pubblici esistenti, a seconda della tematica e del formato in cui è stata fatta la sceneggiatura.



“

*Un titolo che si adatta a te. Studia la sua fase teorica 100% online e svolgi la pratica durante 3 settimane presso un'azienda del settore”*



## Obiettivo generale

---

- L'obiettivo generale del Master Semipresenziale in Sceneggiatura Audiovisiva è quello di fornire agli studenti una visione ampia sulla comunicazione audiovisiva e la sceneggiatura. In questo contesto, lo studente alla fine dei dodici mesi di durata di questo insegnamento, avrà acquisito una profonda conoscenza della materia che gli permetterà di crescere professionalmente. Sarai in grado di creare trame, storie, personaggi con forza nel cinema o nella televisione, così come conoscere l'adattamento delle sceneggiature ai diversi formati esistenti attualmente. Video riassunti di ogni tema e sistema *Relearning*, basato sulla ripetizione di contenuti, saranno la chiave per l'assimilazione dei concetti e il consolidamento di tutto l'apprendimento



*Supera qualsiasi difficoltà nell'adattamento dei copioni con questo Master Semipresenziale. Iscriviti ora"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Costruzione del personaggio

- ♦ Conoscere le prospettive da cui è stato analizzato il personaggio, a partire da Aristotele, il formalismo russo, lo strutturalismo e quella che si concentra sull'aspetto psicologico, e come tutto questo si relaziona con la narrazione e la profondità di un personaggio
- ♦ Elaborare la caratterizzazione dei personaggi considerando i temi, i simboli, gli universi narrativi, le azioni, l'interpretazione della realtà, l'aspetto fisico e i passi di costruzione del personaggio di Linda Seger
- ♦ Approfondire la relazione tra protagonista e antagonista considerando le loro somiglianze, differenze, vulnerabilità, successi esterni, il climax e la doppia autorivelazione
- ♦ Studiare l'eroe e i suoi viaggi attraverso i concetti di antieroe e vittima
- ♦ Comprendere come si sviluppano le tipologie di conflitto del personaggio attraverso lo studio della trama unica o multipla
- ♦ Esaminare la psicologia del personaggio attraverso le differenze tra cinema e letteratura, e come si esprime tramite emozioni, pensieri, dialoghi, azioni e metafore visive o sonore
- ♦ Analizzare la relazione tra dialogo e personaggio spiegando la sua finalità, e le sfumature che si possano prendere attraverso le voci che intervengono, i sottotesti e se sia o meno un dialogo esplicativo
- ♦ Investigare il vincolo tra personaggio e scena, sottolineando i precedenti e il ruolo che giocano in questo senso il protagonista e l'antagonista, lo status quo, il desiderio, le motivazioni, le strategie, lo stato d'animo e le relazioni emotive, sociali e spaziali
- ♦ Imparare l'importanza degli spettatori come protagonisti, dando informazioni sul personaggio in maniera strutturata e dosata, considerando i parametri di suspense, sorpresa, anticipazioni e impulsi
- ♦ Assimilare i concetti esposti da Aristotele nella sua opera "La Poetica", comprendendo specialmente il senso del mito e come il mito e il personaggio sono associati al fine di creare un personaggio mitico con solvibilità

### Modulo 2. Creazione della trama

- ♦ Studiare i concetti di base della creazione della trama: idea, riassunto, trattamento, scaletta e copione
- ♦ Analizzare l'origine e la struttura della sceneggiatura prendendo in considerazione l'idea di controllo, la premessa, il punto di svolta, il climax e l'azione moralizzatrice
- ♦ Elaborare la trama attraverso i fondamenti narrativi, l'informazione, l'archetipo e la sintesi
- ♦ Elencare e sistematizzare gli elementi della trama considerando la coerenza, la verosimilitudine, i generi, i personaggi, il tono, l'arco drammatico, le trame e il trattamento
- ♦ Restringere la trama televisiva secondo le esigenze e i vincoli della produzione di massa
- ♦ Riflettere sui paradigmi o correnti di creazione cinematografica europee, statunitensi e di altre parti del mondo
- ♦ Organizzare il tempo della narrazione mediante l'alterazione, il disordine e la frammentazione, facendo uso delle risorse del linguaggio audiovisivo
- ♦ Proiettare il dialogo insieme all'azione nella trama secondo lo spazio, la descrizione, il ritmo e i dettagli
- ♦ Studiare e creare sceneggiature tecniche, grafiche e sonore considerando gli elementi e il formato adeguati
- ♦ Conoscere e gestire software di sceneggiatura gratuiti e privati per migliorare la produttività e facilitare la creazione con gli strumenti disponibili

### Modulo 3. Il documentario

- ♦ Conoscere i concetti di base relativi ai tipi di documentari, le loro differenze con le opere di finzione e la loro evoluzione storica
- ♦ Analizzare la trasformazione dei documentari e i loro ibridi nell'attualità
- ♦ Studiare il linguaggio documentale e il suo sviluppo storico
- ♦ Riflettere sulle strategie narrative per i documentari, considerando il formato e il contenuto della sceneggiatura e il trattamento visivo e sonoro, così come le scelte e le annotazioni del progetto
- ♦ Progettare i tipi di strategie della narrazione, del personaggio, della direzione, della presenza esplicita o implicita, della ricerca, delle ricostruzioni e dei discorsi orali o visivi
- ♦ Imparare a usare gli strumenti di creazione di documentari, come le immagini, i documenti audiovisivi e i suoni
- ♦ Elaborare la sceneggiatura di un documentari, individuando l'inizio, la metà e la fine con la necessaria flessibilità, e introducendo le interviste, fino a raggiungere la sceneggiatura finale
- ♦ Sistemare le interviste per un film documentario prendendo in considerazione i documenti, la narrazione, l'emozione, gli intervistati e l'interazione

### Modulo 4. Introduzione al quadro legale e lavorativo dello sceneggiatore

- ♦ Comprendere i concetti di autorialità, proprietà intellettuale, contrattazione e cessione di diritti, contratti di produzione audiovisiva, licenze, Creative Commons, e come si relazionano con la sceneggiatura, lo sceneggiatore e la autorialità dell'opera
- ♦ Organizzare i passi per la creazione audiovisiva: pre-produzione, rapporto e argomento di vendita, i progetti transmedia e multiplatforma, e le chiavi per un *pitching* solido
- ♦ Esaminare le fasi della struttura di commercializzazione di un film: esistenza, persuasione, richiamo, posizionamento, marketing e rappresentatività
- ♦ Osservare e analizzare l'importanza di festival, mercati e premi del settore audiovisivo in varie parti del mondo
- ♦ Comprendere i tipi di finanziamento pubblico, privato e di sviluppo audiovisivo disponibili per sceneggiatori e produzione

### Modulo 5. Storia del cinema e della televisione

- ♦ Studiare le origini del cinema e l'autorialità che ha segnato le tappe del suo sviluppo iniziale, fino alla narrazione cinematografica, così come la sua evoluzione fino a diventare un'industria, l'irruzione del cinema sonoro, lo stile classico, le nuove prospettive a partire dagli anni 60 e i giorni nostri
- ♦ Analizzare il cinema e la propaganda della Seconda Guerra Mondiale, come si è sviluppata la relazione del cinema con la storia e viceversa, da diversi punti di vista
- ♦ Esaminare l'evoluzione storica del documentario, dalle sue origini, attraverso le diverse concezioni, basi estetiche ed etiche, fino alle nuove narrazioni e al boom vissuto negli ultimi decenni
- ♦ Categorizzare la produzione fiction di televisiva e i suoi diversi generi in base ai formati statunitensi e latinoamericani che hanno influenzato il resto del mondo
- ♦ Comprendere lo stato delle narrazioni nel cinema di oggi e i loro elementi anacronistici, intersecanti e gamificati

### Modulo 6. Formato delle serie per la televisione e internet

- ♦ Studiare i generi televisivi, le fasi della televisione, l'evoluzione e le caratteristiche generali della fiction televisiva in termini di formati, serialità e nuove tendenze
- ♦ Approfondire il concetto di webseries, la sua origine, le peculiarità, le somiglianze e le differenze rispetto alla televisione, così come le webserie pubblicitarie e la loro relazione con il *branded content*
- ♦ Comprendere la configurazione dell'industria audiovisiva contemporanea, i progetti a basso costo, l'innovazione e la creatività, la conoscenza libera, le possibilità di internet e i progetti transmediali
- ♦ Elaborare un progetto audiovisivo a basso costo dalla produzione ai festival, passando per il lancio e la diffusione
- ♦ Analizzare e conoscere i diversi tipi di serie audiovisiva per quanto riguarda la trama, i personaggi, l'industria, le raccomandazioni e l'evoluzione. In particolare, procedurali, drammi, serie, sitcom, nuove commedie e animazione

## Modulo 7. Sceneggiatura nel cortometraggio

- ♦ Riflettere sul concetto di cortometraggio, la sua origine, evoluzione, tendenze attuali e il posizionamento nell'industria audiovisiva
- ♦ Descrivere e produrre una sceneggiatura letteraria da idea, sinossi, titolo, descrizione, dialogo e transizione
- ♦ Elaborare una sceneggiatura tecnica comprendendo la sua funzione e gli elementi: annotazioni, scenario, piani, sequenze, movimenti della camera, musica, effetti sonori, nomi dei personaggi e dello scenario e planimetria
- ♦ Realizzare una sceneggiatura grafica, o storyboard, comprendendo la sua origine, la funzione, le caratteristiche e gli elementi
- ♦ Creare una sceneggiatura sonora considerando il suo scopo, genesi, caratteristiche ed elementi
- ♦ Esaminare altri tipi di cortometraggio sotto forma di videoclip, spot pubblicitari e trailer
- ♦ Osservare l'esistenza delle attuali derivazioni dei cortometraggi in formato micro o nanometraggi
- ♦ Conoscere i diversi tipi di festival di cortometraggi, la loro definizione e i premi

## Modulo 8. Sceneggiatura nei videogiochi

- ♦ Conoscere il concetto e l'origine dei videogiochi nell'industria dello spettacolo e l'era di internet
- ♦ Esaminare l'evoluzione storica dei videogiochi nell'industria audiovisiva, la sua commercializzazione, leadership e corporazioni
- ♦ Studiare la struttura narrativa dei videogiochi, la loro teoria, l'intertestualità, l'ipertesto e la ludologia
- ♦ Analizzare i diversi generi di videogioco, le loro origini e l'ibridazione
- ♦ Imparare a sviluppare il mondo, i personaggi e gli obiettivi del videogioco
- ♦ Elaborare e comprendere le parti di un documento di progettazione dei videogiochi
- ♦ Creare e costruire una sceneggiatura tecnica applicata alle particolarità dei videogiochi come prodotto audiovisivo
- ♦ Sistematizzare ed elaborare un'analisi videoludica considerando la semiologia, l'estetica della comunicazione, la ludologia, l'analisi filmico e la psicologia

## Modulo 9. Analisi e adattamenti

- ♦ Riflettere sull'analisi delle storie in termini di controversie, evocazioni, difficoltà e chi sta analizzando
- ♦ Comprendere ed elaborare gli elementi pratici dell'analisi: coverage o scheda di analisi, copertina, commento, personaggi e valutazione commerciale
- ♦ Comprendere le premesse per l'adattamento a cinema e televisione, considerando la traduzione, la creatività, il metodo, gli ostacoli, i mercati, le fonti, la fedeltà e la prospettiva
- ♦ Esaminare ed elaborare adattamenti letterari, teatrali e di romanzi a fumetti, considerando le loro caratteristiche, la correlazione con il cinema, la relazione con il pubblico, la metascrittura, e comprendendo i diversi linguaggi da cui ogni opera proviene



*Iscriviti ora e progredisci nel tuo campo di lavoro grazie ad un programma completo che ti permetterà di mettere in pratica tutto ciò che hai imparato"*

# 04

## Competenze

Una volta superate le valutazioni del Master Semipresenziale in Sceneggiatura Audiovisiva, il professionista avrà acquisito le competenze professionali necessarie per realizzare un lavoro di qualità, oltre a nuove tecniche che lo aiuteranno a completare le conoscenze già possedute. Per questo migliorerà le sue abilità di scrittura e linguaggio cinematografico e televisivo. Tutto questo per essere in grado di creare un progetto completo.



“

*Crea una Sceneggiatura Audiovisiva di grande successo. Questo Master Semipresenziale ti fornisce tutte le tecniche esistenti”*



## Competenze generali

---

- ♦ Possedere e comprendere conoscenze che forniscono una base o un'opportunità per essere originali nello sviluppo e/o nell'applicazione di idee, spesso in un contesto di ricerca
- ♦ Applicare le conoscenze acquisite e le abilità di problem-solving in situazioni nuove o poco note all'interno di contesti più ampi (o multidisciplinari) relativi alla propria area di studio
- ♦ Essere in grado di integrare le conoscenze e di formulare giudizi sulla base di informazioni incomplete o limitate, riflettendo anche sulle responsabilità sociali ed etiche legate ad esse
- ♦ Essere in grado di comunicare le proprie conclusioni e le conoscenze e le motivazioni alla base delle stesse a un pubblico di specialisti e non, in modo chiaro e non ambiguo
- ♦ Possedere le capacità di apprendimento che consentiranno loro di continuare a studiare in modo ampiamente auto-diretto o autonomo





## Competenze specifiche

---

- ♦ Descrivere il quadro teorico e pratico in cui si sviluppa professionalmente la creazione audiovisiva
- ♦ Conoscere in maniera profonda il contesto in cui nasce e si sviluppano la televisione e i diversi formati televisivi
- ♦ Integrare la conoscenza del contesto in cui nasce e si sviluppa il cinema, oltre alla storia dei suoi vari generi e correnti estetiche
- ♦ Compiere una valutazione critica e applicare professionalmente i principi e le strutture drammatiche nel processo di creazione di materiale originale
- ♦ Padroneggiare l'espressione scritta e audiovisiva
- ♦ Analizzare il linguaggio filmico a livello professionale
- ♦ Analizzare il linguaggio televisivo a livello professionale
- ♦ Sviluppare idee proprio riguardo al processo di creazione di sceneggiature audiovisive a livello professionale
- ♦ Creare una sceneggiatura audiovisiva professionale

# 05

## Struttura e contenuti

Il programma di questo titolo di studio è costituito da 9 moduli che approfondiscono la costruzione del personaggio, la creazione della trama e i diversi formati cinematografici e televisivi esistenti. Con contenuti aggiornati, gli studenti acquisiranno un apprendimento che li introdurrà nella creazione di sceneggiature per web serie e videogiochi, entrambi con una grande domanda e crescita negli ultimi anni. Il piano di studi dispone di un'ampia biblioteca di risorse multimediali che possono essere consultate in qualsiasi momento, dato che questo corso non ha un orario fisso per le sue sessioni.



“

*Un titolo che si adatta alle tue esigenze.  
Impara a tuo ritmo, connettiti quando e dove  
vuoi”*

## Modulo 1. Costruzione del personaggio

- 1.1. Introduzione del personaggio
  - 1.1.1. Concetti di base
    - 1.1.1.1. Origine storica
    - 1.1.1.2. Personaggio e narratologia
    - 1.1.1.3. Concezioni formaliste
    - 1.1.1.4. Concezioni strutturaliste
  - 1.1.2. Psicologia del personaggio
    - 1.1.2.1. Personaggi piatti
    - 1.1.2.2. Personaggi sferici
    - 1.1.2.3. Profilo del personaggio
    - 1.1.2.4. Conflitto
    - 1.1.2.5. Obiettivo
    - 1.1.2.6. Motivazione
  - 1.1.3. Azioni
    - 1.1.3.1. Relazione causa-effetto
    - 1.1.3.2. Autorivelazione
    - 1.1.3.3. Nuovo equilibrio
  - 1.1.4. Esempio pratico
- 1.2. Caratterizzazione dei personaggi
  - 1.2.1. Personaggi e trama
    - 1.2.1.1. Tematiche
    - 1.2.1.2. Simboli
    - 1.2.1.3. Mondi
    - 1.2.1.4. Azioni
    - 1.2.1.5. Interpretazione del mondo dello sceneggiatore
  - 1.2.2. Caratterizzazione dell'aspetto fisico
    - 1.2.2.1. Personaggio vs. Persona
    - 1.2.2.2. Stereotipi
  - 1.2.3. Primi passi di costruzione di personaggi secondo Linda Seger
    - 1.2.3.1. Osservazione ed esperienza
    - 1.2.3.2. Fisico
    - 1.2.3.3. Coerenza
    - 1.2.3.4. Abilità
    - 1.2.3.5. Individualizzare
    - 1.2.3.6. Psicologia diversa
  - 1.2.4. Esempio pratico
- 1.3. Protagonista e antagonista
  - 1.3.1. Somiglianze
  - 1.3.2. Differenze
  - 1.3.3. Vulnerabilità
  - 1.3.4. Successi esterni
  - 1.3.5. Climax
  - 1.3.6. Doppia autorivelazione
- 1.4. Eroe e le sue deviazioni
  - 1.4.1. Viaggio dell'eroe
  - 1.4.2. Antieroe
  - 1.4.3. Vittima
- 1.5. Conflitti del personaggio
  - 1.5.1. Trama unica
  - 1.5.2. Trama multipla
  - 1.5.3. Tipi di conflitti
- 1.6. Psicologia del personaggio
  - 1.6.1. Differenze tra cinema e letteratura
  - 1.6.2. Emozioni
  - 1.6.3. Pensieri
  - 1.6.4. Dialoghi e monologhi
  - 1.6.5. Azioni
  - 1.6.6. Allegorie visive e sonore

- 1.7. Dialogo e personaggio
  - 1.7.1. Ruolo del dialogo
  - 1.7.2. Voci
  - 1.7.3. Sottotesto
  - 1.7.4. Dialogo esplicativo
- 1.8. Personaggio e scena
  - 1.8.1. Antecedenti
  - 1.8.2. Protagonista e antagonista
    - 1.8.2.1. Status quo
    - 1.8.2.2. Desiderio
    - 1.8.2.3. Motivazioni
    - 1.8.2.4. Strategie
    - 1.8.2.5. Stato d'animo
    - 1.8.2.6. Relazioni
      - 1.8.2.6.1. Emotive
      - 1.8.2.6.2. Sociali
      - 1.8.2.6.3. Spazio
- 1.9. Personaggi e informazioni
  - 1.9.1. Pubblico protagonista
  - 1.9.2. Mondo della storia e mondo della narrazione
  - 1.9.3. Suspense e sorpresa
  - 1.9.4. Anticipazioni e impulsi
- 1.10. Il successo nella forgiatura di un personaggio mitico
  - 1.10.1. Mito
  - 1.10.2. Senso del mito
  - 1.10.3. La poetica de Aristotele

## Modulo 2. Creazione della trama

- 2.1. Un'introduzione alla sceneggiatura
  - 2.1.1. Concetti di base
    - 2.1.1.1. Idea
    - 2.1.1.2. Sinossi
    - 2.1.1.3. Trama
    - 2.1.1.4. Trattamento
    - 2.1.1.5. Scaletta
    - 2.1.1.6. Copione
- 2.2. Origine e struttura del copione
  - 2.2.1. Idea di controllo
  - 2.2.2. Controidea
  - 2.2.3. Ipotesi
  - 2.2.4. Punto di svolta
  - 2.2.5. Climax
  - 2.2.6. Azione moralizzatrice
- 2.3. Creare la trama
  - 2.3.1. Fondamenti narrativi
    - 2.3.1.1. Detonante
    - 2.3.1.2. Conflitto
    - 2.3.1.3. Nodo
    - 2.3.1.4. Risoluzione
  - 2.3.2. Trama e informazione
  - 2.3.3. Trama archetipica
  - 2.3.4. Sintesi

- 2.4. Elementi della trama
  - 2.4.1. Coerenza
    - 2.4.1.1. Interna
    - 2.4.1.2. Esterna
  - 2.4.2. Verosimilitudine
  - 2.4.3. Generi e sottogeneri
  - 2.4.4. Personaggi
  - 2.4.5. Tono
  - 2.4.6. Arco drammatico
  - 2.4.7. Trame, sottotrame e conclusione
  - 2.4.8. Trattamento
- 2.5. Delimitazione della trama televisiva
  - 2.5.1. Sceneggiatura di cinema vs Sceneggiatura di televisione
  - 2.5.2. Necessità
  - 2.5.3. Tipologie di scrittura
  - 2.5.4. Condizioni della produzione
  - 2.5.5. Scaletta
- 2.6. Due paradigmi: Stati Uniti ed Europa
  - 2.6.1. Correnti statunitensi
    - 2.6.1.1. Classica
    - 2.6.1.2. Moderna
  - 2.6.2. Correnti europee
    - 2.6.2.1. Neorealismo
    - 2.6.2.2. Nuova onda
    - 2.6.2.3. Dogma
  - 2.6.3. Altre correnti
- 2.7. Il tempo nella narrazione
  - 2.7.1. Alterazione
    - 2.7.1.1. Disordine
    - 2.7.1.2. Frammentazione
    - 2.7.1.3. Risorse
  - 2.7.2. Narrazione, alterazione e trama





- 2.8. Dialoghi e azione
  - 2.8.1. Manifestazione della trama
    - 2.8.1.1. Spazi
    - 2.8.1.2. Dialoghi
    - 2.8.1.3. Sottotesto
    - 2.8.1.4. Elementi da evitare
    - 2.8.1.5. Asse di azione
    - 2.8.1.6. Delimitazioni della scena
    - 2.8.1.7. Descrizione e azione
    - 2.8.1.8. Ritmo e dettagli
- 2.9. Sceneggiatura tecnica, grafica e sonora
  - 2.9.1. Sceneggiatura tecnica
    - 2.9.1.1. Elementi
    - 2.9.1.2. Formato
    - 2.9.1.3. Scaletta
  - 2.9.2. Sceneggiatura grafica
    - 2.9.2.1. Elementi
    - 2.9.2.2. Formato
  - 2.9.3. Sceneggiatura sonora I
    - 2.9.3.1. Elementi
    - 2.9.3.2. Formato
- 2.10. Programmi di scrittura della sceneggiatura
  - 2.10.1. Caratteristiche
    - 2.10.1.1. Formati
    - 2.10.1.2. Scalette
    - 2.10.1.3. Carte
    - 2.10.1.4. Lavoro collaborativo
    - 2.10.1.5. Produttività
    - 2.10.1.6. Importare ed esportare
    - 2.10.1.7. Online o applicazioni da scrivania
    - 2.10.1.8. Liste e rapporti
    - 2.10.1.9. Interazione con altri programmi
  - 2.10.2. Esempi di programmi
    - 2.10.2.1. Software libero
    - 2.10.2.2. Software privato

### Modulo 3. Il documentario

- 3.1. Introduzione al documentario
  - 3.1.1. Concetti di base
    - 3.1.1.1. Documentario e finzione
  - 3.1.2. Sviluppo storico del documentario
    - 3.1.2.1. Tipologie di documentari
- 3.2. Trasformazione dei documentari I
  - 3.2.1. Tendenze attuali
  - 3.2.2. Ibridazioni
  - 3.2.3. Esempi
- 3.3. Trasformazione dei documentari II
  - 3.3.1. Linguaggio documentale
    - 3.3.1.1. Sviluppo storico del linguaggio documentale
  - 3.3.2. Esempi
- 3.4. Narrativa e documentari I
  - 3.4.1. Strategia narrativa
  - 3.4.2. Formato e contenuto della sceneggiatura documentale
  - 3.4.3. Trattamento
    - 3.4.3.1. Visivo
    - 3.4.3.2. Sonore
  - 3.4.4. Scelte e delimitazioni del progetto documentale
- 3.5. Narrativa e documentari II
  - 3.5.1. Tipi di strategie di narrazione
    - 3.5.1.1. Personaggi e trama
    - 3.5.1.2. Direzione
      - 3.5.1.2.1. Presenza esplicita o implicita
    - 3.5.1.3. Ricerca
    - 3.5.1.4. Ricostruzioni
    - 3.5.1.5. Discorsi
      - 3.5.1.5.1. Orali
      - 3.5.1.5.2. Visivi
    - 3.5.1.6. Altre strategie narrative
- 3.6. Strumenti per la creazione di documentari I
  - 3.6.1. Immagini
    - 3.6.1.1. Tipologie
    - 3.6.1.2. Usi
  - 3.6.2. Documenti audiovisivi
    - 3.6.2.1. Tipologie
    - 3.6.2.2. Usi
- 3.7. Strumenti per la creazione di documentari II
  - 3.7.1. Suoni
    - 3.7.1.1. Tipologie
    - 3.7.1.2. Usi
- 3.8. Sceneggiatura per un documentario I
  - 3.8.1. Introduzione alla sceneggiatura documentale
  - 3.8.2. Approccio
  - 3.8.3. Nodo o sviluppo
  - 3.8.4. Chiusura o finale
- 3.9. Sceneggiatura per un documentario II
  - 3.9.1. Regola unica
  - 3.9.2. Interviste nella sceneggiatura
  - 3.9.3. Sceneggiatura finale
- 3.10. Colloquio.
  - 3.10.1. Documentazione
  - 3.10.2. Narrazione
  - 3.10.3. Emozione
  - 3.10.4. Persone intervistate
    - 3.10.4.1. Tipologie
    - 3.10.4.2. Interazione
  - 3.10.5. Chiusura

**Modulo 4. Introduzione al quadro legale e lavorativo dello sceneggiatore**

- 4.1. Un'introduzione alla proprietà Intellettuale
  - 4.1.1. Sceneggiatore
    - 4.1.1.1. Proprietà intellettuale
    - 4.1.1.2. Autori
  - 4.1.2. Copione
    - 4.1.2.1. Proprietà intellettuale
    - 4.1.2.2. Opera
- 4.2. Diritti di proprietà intellettuale
  - 4.2.1. Diritti d'autore
    - 4.2.1.1. Contenuti
    - 4.2.1.2. Durata
    - 4.2.1.3. Occupazioni nelle opere audiovisive
    - 4.2.1.4. Protezione
    - 4.2.1.5. Proprietà industriale
- 4.3. Contrattazione e cessione dei diritti
  - 4.3.1. Regime generale
    - 4.3.1.1. Cessione dei diritti
  - 4.3.2. Contratto di edizione
  - 4.3.3. Contratti di produzione di opere audiovisive
  - 4.3.4. Licenze
    - 4.3.4.1. *Creative Commons*
- 4.4. Primi passi per la creazione audiovisiva
  - 4.4.1. Pre-produzione
    - 4.4.1.1. Sceneggiatore e produzione
  - 4.4.2. Rapporti di vendita
  - 4.4.3. Pitch o argomento di vendita
- 4.5. Introduzione al *pitching* in progetti transmediali e multiplatforme I
  - 4.5.1. *Pitching*
    - 4.5.1.1. Tipologie
    - 4.5.1.2. Altre linee guida
    - 4.5.1.3. Struttura
    - 4.5.1.4. Pubblico
  - 4.5.2. Progetto transmediale
    - 4.5.2.1. Composizione
    - 4.5.2.2. Piattaforme
    - 4.5.2.3. Idee
    - 4.5.2.4. Presentazione
- 4.6. Introduzione al *pitching* in progetti transmediali e multiplatforme II
  - 4.6.1. Chiavi per un buon *pitching*
    - 4.6.1.1. Pubblico
    - 4.6.1.2. Elementi visivi
    - 4.6.1.3. Organizzazione
    - 4.6.1.4. *Feedback* o retroazione
- 4.7. Fasi nella struttura di commercializzazione del film
  - 4.7.1. Esistenza
  - 4.7.2. Persuasione
  - 4.7.3. Promemoria
  - 4.7.4. Collocamento
  - 4.7.5. Commercializzazione
  - 4.7.6. Rappresentatività
- 4.8. Festival, mercati e premi I
  - 4.8.1. Festival
  - 4.8.2. Mercati
  - 4.8.3. Premi
- 4.9. Festival, mercati e premi II
  - 4.9.1. Europa
  - 4.9.2. America
  - 4.9.3. Africa
  - 4.9.4. Asia
- 4.10. Finanziamento audiovisivo
  - 4.10.1. Fondi di sviluppo
    - 4.10.1.1. Sceneggiatori
  - 4.10.2. Fondi di finanziamento pubblico
    - 4.10.2.1. Produzione
  - 4.10.3. Fondi di finanziamento privato
    - 4.10.3.1. Produzione

## Modulo 5. Storia del cinema e della televisione

- 5.1. Origini del cinema
  - 5.1.1. Esporre
    - 5.1.1.1. Lumière, 1895
    - 5.1.1.2. Méliès
  - 5.1.2. Raccontare
    - 5.1.2.1. Alice Guy
    - 5.1.2.2. Edwin S. Porter
  - 5.1.3. Comporre
    - 5.1.3.1. David W. Griffith
  - 5.1.4. Dall'esposizione del movimento alla narrazione argomentativa
- 5.2. Industria cinematografica
  - 5.2.1. Irruzione del suono
  - 5.2.2. Sceneggiatori e registi
  - 5.2.3. Muto o sonoro?
    - 5.2.3.1. Dal 1929 al 1939
  - 5.2.4. Hollywood
    - 5.2.4.1. Stile classico dal 1940 al 1960
  - 5.2.5. Anni 60
    - 5.2.5.1. Tradizione
    - 5.2.5.2. Nuova prospettiva
  - 5.2.6. Dagli anni '80 ad oggi
    - 5.2.6.1. Consumo globale
    - 5.2.6.2. Settima arte
- 5.3. Cinema e propaganda durante la Seconda Guerra Mondiale
  - 5.3.1. Propaganda nazista
    - 5.3.1.1. Leni Riefenstahl
      - 5.3.1.1.1. Estetica del trionfo
  - 5.3.2. Propaganda statunitense
    - 5.3.2.1. Propaganda didattica dell'esercito





- 5.3.3. Cinema e storia
  - 5.3.3.1. Cinema storico
    - 5.3.3.1.1. Documentari
    - 5.3.3.1.2. Finzione
  - 5.3.3.2. Storia in televisione
    - 5.3.3.2.1. Immagini
    - 5.3.3.2.2. Parole
- 5.4. Documentario I
  - 5.4.1. Origine
    - 5.4.1.1. Documentario etnografico
      - 5.4.1.1.1. Flaherty
    - 5.4.1.2. Documentario sociale
      - 5.4.1.2.1. Grierson
      - 5.4.1.2.2. Ivens
    - 5.4.1.3. Esplorando il mondo
      - 5.4.1.3.1. Prossimo
      - 5.4.1.3.2. Remoto
    - 5.4.1.4. Fondamenti
      - 5.4.1.4.1. Estetici
      - 5.4.1.4.2. Etici
- 5.5. Documentario II
  - 5.5.1. Cinema diretto
    - 5.5.1.1. Innovazione nel cammino cinematografico
    - 5.5.1.2. Narrando la realtà
      - 5.5.1.2.1. Frederick Wiseman
    - 5.5.1.3. Auge del documentario
      - 5.5.1.3.1. Anni 70
      - 5.5.1.3.2. Nuove strategie narrative
        - 5.5.1.3.2.1. Michael Moore
      - 5.5.1.3.3. Secolo XX
      - 5.5.1.3.4. Eredità
      - 5.5.1.3.5. Progressi

- 5.6. Televisione I
  - 5.6.1. Copione
    - 5.6.1.1. Televisivo
    - 5.6.1.2. Piattaforme di video in *streaming*
    - 5.6.1.3. Racconti visivi
    - 5.6.1.4. Termini della televisione tradizionale
    - 5.6.1.5. Rinnovata auge della televisione
      - 5.6.1.5.1. Nordamericana
    - 5.6.1.6. Serie nel XIX secolo
- 5.7. Televisione II
  - 5.7.1. Fiction statunitense
    - 5.7.1.1. Fase fondativa
      - 5.7.1.1.1. Single Play
      - 5.7.1.1.2. Western
      - 5.7.1.1.3. Azione
- 5.8. Televisione III
  - 5.8.1. Fiction statunitense
    - 5.8.1.1. Evoluzione dei generi
      - 5.8.1.1.1. Poliziesco
      - 5.8.1.1.2. Fantascienza
      - 5.8.1.1.3. Commedia
      - 5.8.1.1.4. Dramma professionale
- 5.9. Televisione IV
  - 5.9.1. Fiction statunitense
    - 5.9.1.1. Evoluzione e auge
      - 5.9.1.1.1. Miniserie
      - 5.9.1.1.2. Infantile e adolescenziale
      - 5.9.1.1.3. Animazione adulta
      - 5.9.1.1.4. Soap opera
  - 5.9.2. Fiction latinoamericana
    - 5.9.2.1. Predominio delle telenovelas

- 5.10. Narrativa nel cinema attuale
  - 5.10.1. Narrativa modulare
    - 5.10.1.1. Anacronistica
    - 5.10.1.2. Incrociata
    - 5.10.1.3. Gamification

## Modulo 6. Formato delle serie per la televisione e internet

- 6.1. Generi televisivi
  - 6.1.1. Fasi della televisione
  - 6.1.2. Evoluzione
  - 6.1.3. Caratteristiche generali della fiction televisiva
    - 6.1.3.1. Formati
      - 6.1.3.1.1. Tipologie
    - 6.1.3.2. Serialità
    - 6.1.3.3. Tendenze dei formati di fiction
- 6.2. Webserie
  - 6.2.1. Concetto
    - 6.2.1.1. Genesi
    - 6.2.1.2. Particolarità
      - 6.2.1.2.1. Somiglianze con la televisione
      - 6.2.1.2.2. Differenze con la televisione
  - 6.2.2. Pubblicitarie
  - 6.2.3. *Branded content*
- 6.3. Industria audiovisiva
  - 6.3.1. Nuova configurazione
  - 6.3.2. Progetti di basso costo
    - 6.3.2.1. Innovazione e creatività
  - 6.3.3. Conoscenza libera
    - 6.3.3.1. Licenze
      - 6.3.3.1.1. *Creative Commons*
  - 6.3.4. Internet
    - 6.3.4.1. Finanziamento
      - 6.3.4.1.1. *Crowdfunding e crowdlending*

- 6.3.5. Progetti transmediali
  - 6.3.5.1. Narrative
  - 6.3.5.2. Nuovi formati
- 6.4. Creazione di un progetto audiovisivo a basso costo
  - 6.4.1. Produzione
  - 6.4.2. Lancio e diffusione
    - 6.4.2.1. Social network
    - 6.4.2.2. Festival
- 6.5. Procedura
  - 6.5.1. Strutturale seriale
    - 6.5.1.1. Trame
    - 6.5.1.2. Personaggi
    - 6.5.1.3. Industria
    - 6.5.1.4. Raccomandazioni
- 6.6. Dramma
  - 6.6.1. Strutturale seriale
    - 6.6.1.1. Trame
    - 6.6.1.2. Personaggi
    - 6.6.1.3. Industria
    - 6.6.1.4. Raccomandazioni
    - 6.6.1.5. Pluralità
      - 6.6.1.5.1. Prima età d'oro
      - 6.6.1.5.2. Seconda età d'oro
      - 6.6.1.5.3. Terza età d'oro
- 6.7. Seriali
  - 6.7.1. Strutturale seriale
    - 6.7.1.1. Tematiche
    - 6.7.1.2. Trame
    - 6.7.1.3. Personaggi
    - 6.7.1.4. Industria
    - 6.7.1.5. Raccomandazioni
- 6.8. Sitcom
  - 6.8.1. Strutturale seriale
    - 6.8.1.1. Trame
    - 6.8.1.2. Personaggi
    - 6.8.1.3. Umore
    - 6.8.1.4. Industria
    - 6.8.1.5. Raccomandazioni
- 6.9. La nuova commedia
  - 6.9.1. Strutturale seriale
    - 6.9.1.1. Tematiche
    - 6.9.1.2. Trame
    - 6.9.1.3. Personaggi
    - 6.9.1.4. Industria
    - 6.9.1.5. Salti formali
    - 6.9.1.6. Raccomandazioni
- 6.10. Animazione
  - 6.10.1. Strutturale seriale
    - 6.10.1.1. Singolarità
    - 6.10.1.2. Infantile
    - 6.10.1.3. Adolescenziiale
    - 6.10.1.4. Adulta
    - 6.10.1.5. Anime

## Modulo 7. Sceneggiatura nel cortometraggio

- 7.1. Un'introduzione ai cortometraggi
  - 7.1.1. Concetto
  - 7.1.2. Origine
  - 7.1.3. Evoluzione
- 7.2. Il cortometraggio nell'industria audiovisiva
  - 7.2.1. Sviluppo storico
  - 7.2.2. Tendenze
- 7.3. Dall'idea alla sceneggiatura letteraria
  - 7.3.1. Idea
  - 7.3.2. Sinossi
  - 7.3.3. Sceneggiatura letteraria
    - 7.3.3.1. Intestazione
    - 7.3.3.2. Descrizione
    - 7.3.3.3. Dialogo
    - 7.3.3.4. Transizione
- 7.4. Sceneggiatura tecnica
  - 7.4.1. Annotazioni
  - 7.4.2. Scenario
  - 7.4.3. Piani numerati
  - 7.4.4. Sequenza numerata
  - 7.4.5. Movimento della camera
  - 7.4.6. Musica
  - 7.4.7. Effetti sonori
  - 7.4.8. Nome del personaggio
  - 7.4.9. Nome dello scenario
    - 7.4.9.1. Interiore/esteriore
    - 7.4.9.2. Giorno/notte
  - 07.4.10. Planimetria
- 7.5. Sceneggiatura grafica o storyboard
  - 7.5.1. Origine
  - 7.5.2. Funzione
  - 7.5.3. Caratteristiche
    - 7.5.3.1. Immagini in sequenza
    - 7.5.3.2. Testi





- 7.5.4. Elementi
  - 7.5.4.1. Piani
  - 7.5.4.2. Personaggi
  - 7.5.4.3. Azione di ripresa
  - 7.5.4.4. Durata delle riprese
- 7.6. Sceneggiatura sonora I
  - 7.6.1. Origine
  - 7.6.2. Funzione
  - 7.6.3. Caratteristiche
- 7.7. Sceneggiatura sonora II
  - 7.7.1. Elementi
    - 7.7.1.1. Banda sonora
    - 7.7.1.2. Musica in diretta
    - 7.7.1.3. Dialoghi
    - 7.7.1.4. Foley
    - 7.7.1.5. Effetti
    - 7.7.1.6. Ambienti
    - 7.7.1.7. Musica
    - 7.7.1.8. Silenzio
- 7.8. Videoclip, spot pubblicitari e trailer
  - 7.8.1. Videoclip
  - 7.8.2. Spot pubblicitari
  - 7.8.3. Trailer
- 7.9. Dal cortometraggio ai micro e nanometraggi
  - 7.9.1. Cortometraggi
  - 7.9.2. Micrometraggi
  - 7.9.3. Nanometraggi
- 7.10. Festival
  - 7.10.1. Definizione
  - 7.10.2. Tipologie
  - 7.10.3. Premi

## Modulo 8. Sceneggiatura nei videogiochi

- 8.1. Un'introduzione ai videogiochi
  - 8.1.1. Concetto
  - 8.1.2. Origine
  - 8.1.3. Industria dello spettacolo
  - 8.1.4. Era di internet
- 8.2. I videogiochi nell'industria audiovisiva
  - 8.2.1. Evoluzione storica
  - 8.2.2. Leadership
    - 8.2.2.1. Commercializzazione
    - 8.2.2.2. Corporazioni
- 8.3. Struttura narrativa dei videogiochi
  - 8.3.1. Teoria
    - 8.3.1.1. Letteraria
    - 8.3.1.2. Videogiochi
    - 8.3.1.3. Narrativa del videogioco
      - 8.3.1.3.1. Personaggi e giocatori
      - 8.3.1.3.2. Definita e indefinita
  - 8.3.2. Intertestualità
  - 8.3.3. Ipertestualità
  - 8.3.4. Ludologia
- 8.4. Generi dei videogiochi
  - 8.4.1. Origini
    - 8.4.1.1. Tipologie secondo Chris Crawford
      - 8.4.1.1.1. Abilità e azione
      - 8.4.1.1.2. Strategia e cognitivi
  - 8.4.2. Tipologie nell'attualità
    - 8.4.2.1. Azione
    - 8.4.2.2. Scatti
    - 8.4.2.3. Strategia
    - 8.4.2.4. Simulazione
    - 8.4.2.5. Sport
    - 8.4.2.6. Corse
    - 8.4.2.7. Avventure
    - 8.4.2.8. Ruolo
    - 8.4.2.9. Altro
    - 8.4.2.10. *Sandbox*
    - 8.4.2.11. Musical
    - 8.4.2.12. *Puzzle*
    - 8.4.2.13. *Party games*
    - 8.4.2.14. Istruzione
- 8.5. Sviluppo del mondo, dei personaggi e degli obiettivi
  - 8.5.1. Mondo
  - 8.5.2. Personaggi
  - 8.5.3. Obiettivi
- 8.6. Documento di progettazione
  - 8.6.1. *Game Design Document* (GDD)
    - 8.6.1.1. Nucleo
    - 8.6.1.2. Trama o *storyline*
    - 8.6.1.3. Descrizione
    - 8.6.1.4. Tecnologia
    - 8.6.1.5. Modalità di gioco
    - 8.6.1.6. Meccanica del gioco
    - 8.6.1.7. Opzioni
    - 8.6.1.8. Ambienti
    - 8.6.1.9. Elementi
- 8.7. Sceneggiatura tecnica
  - 8.7.1. Dalla sceneggiatura letteraria alla tecnica
  - 8.7.2. Elementi della sceneggiatura tecnica
    - 8.7.2.1. Durata dei livelli
    - 8.7.2.2. Fotocamere
    - 8.7.2.3. *Story board*
    - 8.7.2.4. Descrizione di ogni elemento
      - 8.7.2.4.1. Visualizzazione
      - 8.7.2.4.2. Impaginazione
    - 8.7.2.5. Comandi
    - 8.7.2.6. Definizione degli obiettivi per livello
    - 8.7.2.7. Documento di progettazione

- 8.8. Analisi videoludica
  - 8.8.1. Semiologia
  - 8.8.2. Estetica della comunicazione
  - 8.8.3. Ludologia
  - 8.8.4. Analisi filmica
  - 8.8.5. Psicologia
  - 8.8.6. Esempio pratico

## Modulo 9. Analisi e adattamenti

- 9.1. L'analisi delle storie
  - 9.1.1. Controversia
  - 9.1.2. Evocare
  - 9.1.3. Difficoltà
  - 9.1.4. Analista
- 9.2. Analisi I: *coverage*
  - 9.2.1. Scheda di analisi
  - 9.2.2. Esempi
- 9.3. Analisi II: *cover*
  - 9.3.1. Pagina iniziale
    - 9.3.1.1. Idea
    - 9.3.1.2. Sinossi
    - 9.3.1.3. Raccomandazioni
- 9.4. Analisi III: commento
  - 9.4.1. Commento
  - 9.4.2. Raccomandazioni
- 9.5. Analisi IV: personaggi
  - 9.5.1. Scomposizione
    - 9.5.1.1. Personaggi
    - 9.5.1.2. Raccomandazioni
- 9.6. Analisi V: valutazione commerciale
  - 9.6.1. Dimensione commerciale
    - 9.6.1.1. Note dello sviluppo
    - 9.6.1.2. Valutazione commerciale
    - 9.6.1.3. Raccomandazioni
- 9.7. Adattamento per il cinema e la televisione
  - 9.7.1. Premesse
  - 9.7.2. Traduzione
  - 9.7.3. Adattamento
  - 9.7.4. Creatività
    - 9.7.4.1. Metodologia
  - 9.7.5. Ostacoli
  - 9.7.6. Mercati
  - 9.7.7. Fonti
  - 9.7.8. Fidelizzazione e autenticità
  - 9.7.9. Narrazione e prospettiva
- 9.8. Adattamento letterario
  - 9.8.1. Caratteristiche
  - 9.8.2. Interrelazione con il cinema
    - 9.8.2.1. Somiglianze
    - 9.8.2.2. Divergenze
  - 9.8.3. Generare un istante originale
  - 9.8.4. Linguaggio audiovisivo e linguaggio letterario
- 9.9. Adattamento teatrale
  - 9.9.1. Caratteristiche
  - 9.9.2. Interrelazione con il cinema
    - 9.9.2.1. Somiglianze
    - 9.9.2.2. Divergenze
  - 9.9.3. Relazione con il pubblico
  - 9.9.4. Metascrittura teatrale e filmica
- 9.10. Adattamento al fumetto
  - 9.10.1. Caratteristiche
  - 9.10.2. Interrelazione con il cinema
    - 9.10.2.1. Somiglianze
    - 9.10.2.2. Divergenze
  - 9.10.3. Nona arte
    - 9.10.3.1. Sequenziale
    - 9.10.3.2. Influenza
  - 9.10.4. Esempio

06

# Tirocinio

Una volta completata la fase teorica di questo Master Semipresenziale, lo studente potrà iniziare il periodo di tirocinio presso un'azienda leader nel settore audiovisivo. In questo modo potrà acquisire una vera e propria esperienza di apprendimento in loco, con professionisti del settore che lo accompagneranno durante tutto il processo.





“

*Svolgi il tirocinio presso un centro di riferimento del settore audiovisivo. Impara con i migliori”*

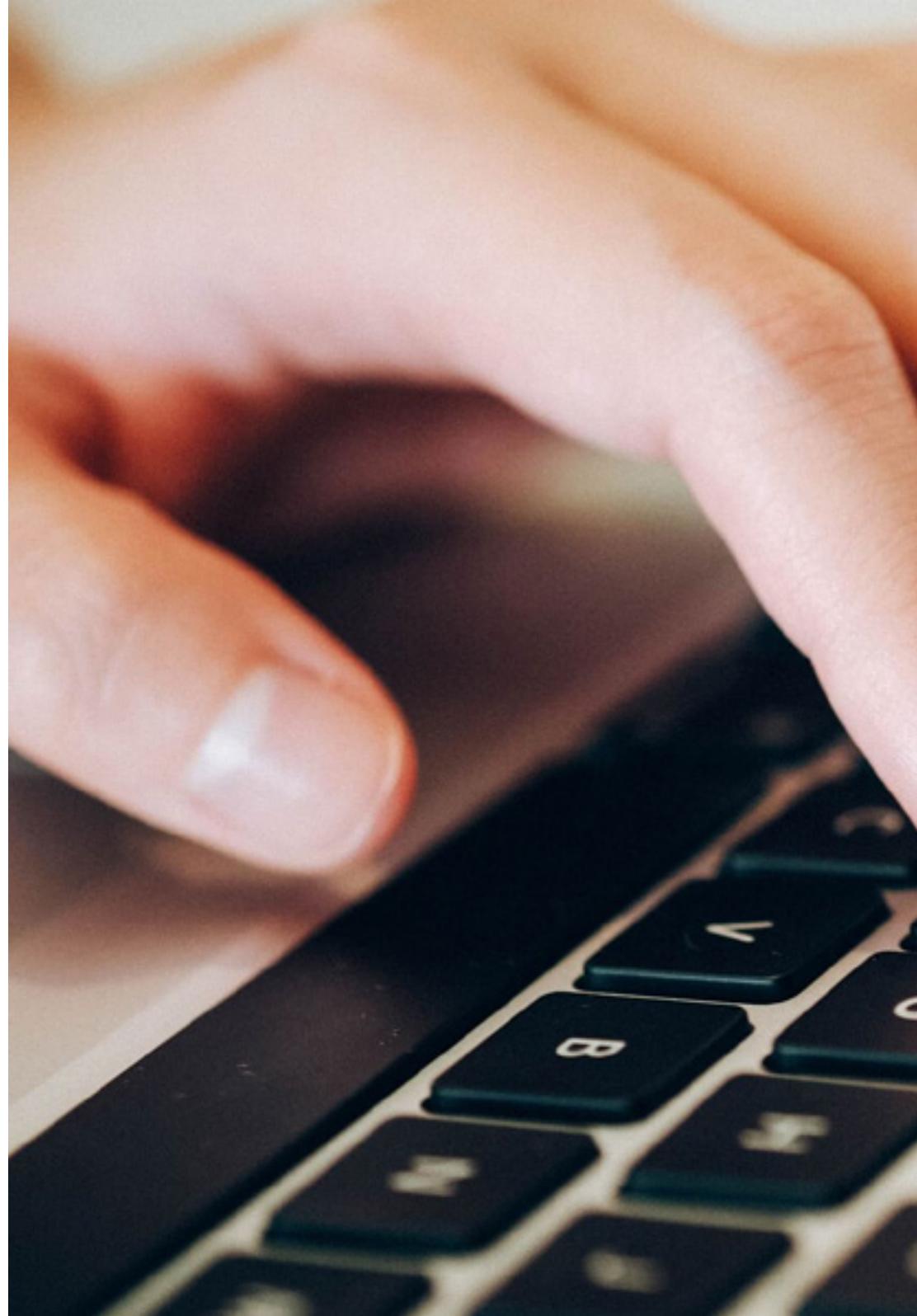
Il periodo di tirocinio di questo titolo in Sceneggiatura Audiovisiva consiste in un tirocinio presso un'azienda leader nel settore della comunicazione. Per 3 settimane, gli studenti amplieranno il loro apprendimento con professionisti altamente qualificati del settore, che li guideranno e mostreranno loro il modo migliore per applicare le loro conoscenze nel mondo dell'audiovisivo.

Dal lunedì al venerdì, gli studenti trascorreranno 8 ore consecutive di tirocinio con uno specialista, che mostrerà loro il lavoro quotidiano di uno sceneggiatore, la ricerca di informazioni, l'adattamento del linguaggio al formato o l'emergere di nuovi contenuti e temi che attirino il pubblico.

Pertanto, le attività di questa proposta formativa, di natura completamente pratica, sono finalizzate a generare elementi di trama basati sulla coerenza dei personaggi e della sceneggiatura, a distinguere tra sceneggiatura tecnica, sceneggiatura grafica e sceneggiatura sonora, a sviluppare argomentazioni di vendita o *pitching* sulla base di una Sceneggiatura audiovisiva, o per effettuare una ripartizione della valutazione commerciale, i caratteri, *cover* e commenti su una determinata opera

È un'eccellente opportunità per il professionista della comunicazione audiovisiva di entrare in un settore con molteplici sbocchi professionali, tanti formati esistenti e dove anche mettere in pratica tutte le idee e i progetti che ha in mente. Questo è un nuovo modo di capire e integrare i processi di comunicazione, il suo linguaggio, che rende questa formazione pratica lo scenario ideale per migliorare le competenze in questo settore.

Il tirocinio permetterà al professionista di completare un numero minimo di attività pratiche per conoscere in modo pratico le principali fasi della creazione di un progetto a basso costo o analizzare le storie dalla controversia e difficoltà a migliorare la stesura della sceneggiatura.



Le procedure descritte di seguito costituiscono la base della parte pratica della formazione e la loro realizzazione è subordinata alla disponibilità propria del l'istituto e al suo carico di lavoro; le attività proposte sono le seguenti:

Modulo	Attività Pratica
<b>Strategie aggiornate per la creazione dei personaggi e trame</b>	Esercitarsi a caratterizzare i personaggi in base al loro aspetto fisico, trama e stereotipi
	Sviluppare un dialogo specifico per il personaggio
	Elaborare una trama, con la sua scaletta e la sceneggiatura corrispondente
	Generare gli elementi della trama in base alla coerenza dei personaggi e della sceneggiatura
	Distinguere tra Sceneggiatura tecnica, grafica e sonora
<b>Tecniche per la creazione di sceneggiature per documentari e cortometraggi</b>	Sviluppare il genere documentario sulla base delle tendenze attuali
	Utilizzare strategie narrative specifiche della sceneggiatura audiovisiva nei documentari
	Creare sceneggiature di documentari e cortometraggi con trama, sviluppo della trama e conclusione.
	Distinguere tra l'uso di scritture tecniche e letterarie, a seconda dei casi
	Applicare le sceneggiature sonore, con i loro diversi elementi, a un progetto di cortometraggio
<b>Strategie moderne per lo sviluppo di sceneggiature di videogiochi e format per serie TV e Web</b>	Sviluppare una struttura narrativa coerente per un videogioco
	Analizzare l'estetica, la ludologia e la psicologia di un videogioco
	Sviluppo di sceneggiature per nuovi formati di web series
	Comprendere in modo pratico le fasi principali della creazione di un progetto a basso costo
<b>Realizzazione di adattamenti audiovisivi e il quadro legale che protegge queste creazioni e il loro sceneggiatore</b>	Analizzare storie di controversie e di difficoltà per migliorare la scrittura della sceneggiatura
	Effettuare una scomposizione della valutazione commerciale, dei personaggi, della copertina e dei commenti in un'opera specifica
	Creare vari adattamenti del linguaggio letterario per il cinema, il fumetto e il teatro
	Sviluppare argomenti di vendita o di lancio basati su una sceneggiatura audiovisiva

## Assicurazione di responsabilità civile

La preoccupazione principale di questa istituzione è quella di garantire la sicurezza sia dei tirocinanti sia degli altri agenti che collaborano ai processi di tirocinio in azienda. All'interno delle misure rivolte a questo fine ultimo, esiste la risposta a qualsiasi incidente che possa verificarsi durante il processo di insegnamento-apprendimento.

A tal fine, questa istituzione educativa si impegna a stipulare un'assicurazione di responsabilità civile per coprire qualsiasi eventualità che possa insorgere durante il seminario educativo presso il centro di tirocinio.

La polizza di responsabilità civile per i tirocinanti deve garantire una copertura assicurativa completa e deve essere stipulata prima dell'inizio del periodo di tirocinio. Grazie a questa garanzia, il professionista si sentirà privo di ogni tipo di preoccupazione nel caso di eventuali situazioni impreviste che possano sorgere durante il tirocinio e potrà godere di una copertura assicurativa fino al termine dello stesso.



## Condizioni generali del tirocinio

Le condizioni generali dell'accordo di tirocinio per il programma sono le seguenti:

**1. TUTORAGGIO:** durante il Master Semipresenziale agli studenti verranno assegnati due tutor che li seguiranno durante tutto il percorso, risolvendo eventuali dubbi e domande. Da un lato, lo studente disporrà di un tutor professionale appartenente al centro di inserimento lavorativo che lo guiderà e lo supporterà in ogni momento. Dall'altro lato, allo studente verrà assegnato anche un tutor accademico che avrà il compito di coordinare e aiutare lo studente durante l'intero processo, risolvendo i dubbi e fornendogli tutto ciò di cui potrebbe aver bisogno. In questo modo, il professionista sarà accompagnato in ogni momento e potrà risolvere tutti gli eventuali dubbi, sia di natura pratica che accademica.

**2. DURATA:** il programma del tirocinio avrà una durata di tre settimane consecutive di preparazione pratica, distribuite in giornate di 8 ore lavorative, per cinque giorni alla settimana. I giorni di frequenza e l'orario saranno di competenza del centro, che informerà debitamente e preventivamente il professionista, con un sufficiente anticipo per facilitarne l'organizzazione.

**3. MANCATA PRESENTAZIONE:** in caso di mancata presentazione il giorno di inizio del Master Semipresenziale, lo studente perderà il diritto allo stesso senza possibilità di rimborso o di modifica di date. L'assenza per più di due giorni senza un giustificato motivo/certificato medico comporterà la rinuncia dello studente al tirocinio e, pertanto, la relativa automatica cessazione. In caso di ulteriori problemi durante lo svolgimento del tirocinio, essi dovranno essere debitamente e urgentemente segnalati al tutor accademico.

**4. CERTIFICAZIONE:** lo studente che supererà il Master Semipresenziale riceverà un certificato che attesterà il tirocinio svolto presso il centro in questione.

**5. RAPPORTO DI LAVORO:** il Master Semipresenziale non costituisce alcun tipo di rapporto lavorativo.

**6. STUDI PRECEDENTI:** alcuni centri potranno richiedere un certificato di studi precedenti per la partecipazione al Master Semipresenziale. In tal caso, sarà necessario esibirlo al dipartimento tirocini di TECH affinché venga confermata l'assegnazione del centro prescelto.

**7. NON INCLUDE:** il Master Semipresenziale non includerà nessun elemento non menzionato all'interno delle presenti condizioni. Pertanto, non sono inclusi alloggio, trasporto verso la città in cui si svolge il tirocinio, visti o qualsiasi altro servizio non menzionato.

Tuttavia, gli studenti potranno consultare il proprio tutor accademico per qualsiasi dubbio o raccomandazione in merito. Egli fornirà tutte le informazioni necessarie per semplificare le procedure.

# 07

## Dove posso svolgere il Tirocinio?

Questo Master Semipresenziale comprende un percorso pratico in un'azienda del settore audiovisivo dove lo studente imparerà dai migliori professionisti del settore. Un processo in cui un insegnante di TECH sarà pronto a guidare e istruire lo studente per raggiungere i suoi obiettivi e sfruttare al meglio questa esperienza professionale.





“

*Completa il tuo insegnamento  
teorico con un tirocinio in cui vivrai  
un'esperienza professionale reale”*

## tech 46 | Dove posso svolgere il Tirocinio?



Gli studenti potranno svolgere il tirocinio di questo Master Semipresenziale presso i seguenti centri:



**Giornalismo**

### Happy Studio Creativos

Paese	Città
Messico	Città del Messico

Indirizzo: Limantitla 6A Santa Úrsula Xitla  
Tlalpan 14420 CDMX

Azienda creativa dedicata al mondo dell'audiovisivo e della comunicazione

---

**Tirocini correlati:**

- MBA in Digital Marketing
- Sceneggiatura Audiovisiva





Giornalismo

### Wakken

Paese	Città
Messico	Città del Messico

Indirizzo: Ozuluama 21 B Col. Hipódromo  
Condesa Del. Cuauhtemoc

Spazio per l'attività fisica sportiva di alto livello

---

**Tirocini correlati:**

- Alte Prestazioni Sportive
- Giornalismo Sportivo





**Giornalismo**

**La Huella Films**

Paese	Città
Argentina	Buenos Aires

Indirizzo: Belzu 2101 Olivos Gran Buenos Aires

Produttore audiovisivo specializzato in riprese aeree

---

**Tirocini correlati:**  
-Sceneggiatura Audiovisiva



*Approfondisci la teoria più rilevante in questo campo, applicandola successivamente in un ambiente di lavoro reale"*

08

# Metodologia

Questo programma di istruzione offre un modo diverso di apprendere. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclica: **il Relearning**. Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il **New England Journal of Medicine**.



“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Casi di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare abilità ed acquisire conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, grazie a un insegnamento semplice e graduale durante l'intero programma.*



*Lo studente imparerà la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali attraverso attività collaborative e casi reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH intensivo è ideato partendo da zero, presenta le problematiche e le questioni più impegnative del settore, a livello internazionale.

Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, compiendo un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuale.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in contesti poco conosciuti e a raggiungere il successo professionale”*

Il Metodo Casistico è il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Business School del mondo sin dai tempi della loro fondazione. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Diritto di non studiare le leggi solamente dal punto di vista teorico, ma, applicando il metodo casistico, potessero vedersi immersi in situazioni complesse e reali, che li obbligassero a prendere delle decisioni e ad esprimere dei giudizi di valore fondati rispetto alla soluzione delle stesse. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel Metodo Casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Gli studenti si confronteranno con diversi casi reali nel corso del programma. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

## Relearning Methodology

TECH combina efficacemente la metodologia lo Studi di Casi con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Abbiamo migliorato lo Studio dei Casi mediante il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH si impara attraverso una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019 siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) con riferimento agli indici delle migliori università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo preparato più di 650.000 studenti con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente altamente esigente, con un gruppo di studenti universitari dall'alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

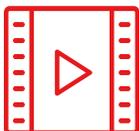
*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e maggior rendimento, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive context-dependent e-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



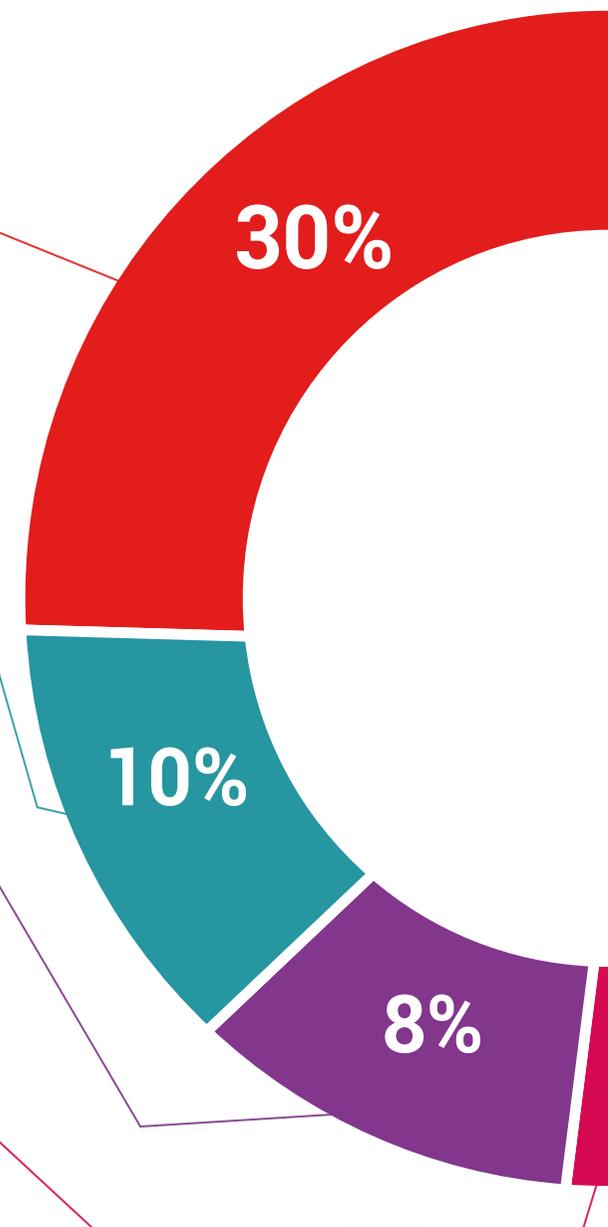
#### Pratiche di competenze e competenze

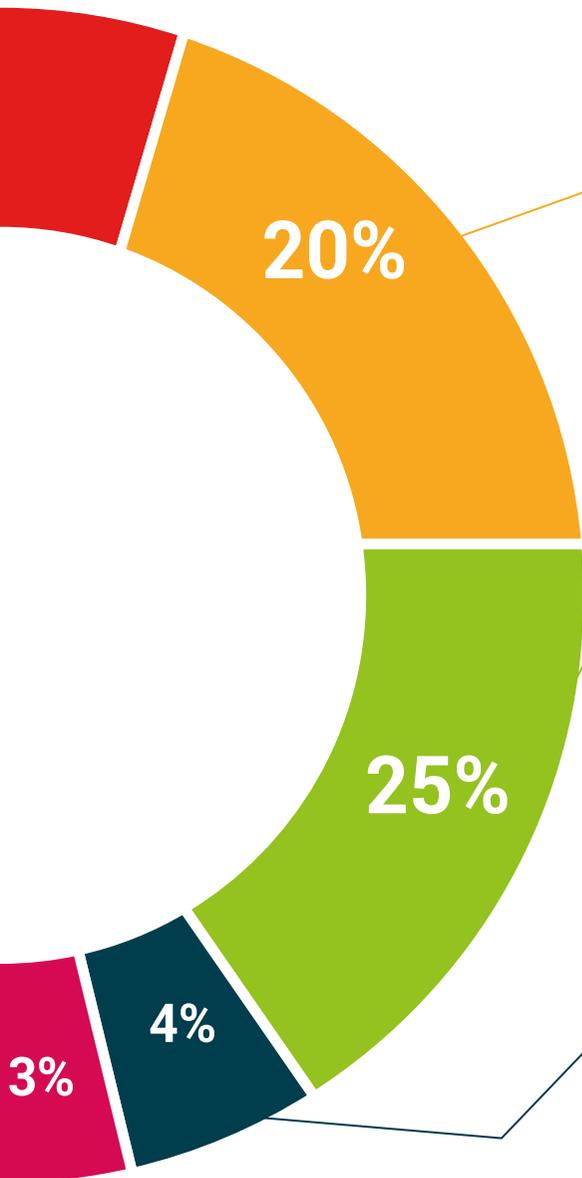
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



09

# Titolo

Il titolo di Master Semipresenziale in Sceneggiatura Audiovisiva garantisce, oltre alla specializzazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso ad una qualifica di Master Semipresenziale rilasciata da TECH Università Tecnologica



“

*Porta a termine questo programma e ricevi  
il tuo titolo universitario senza spostamenti  
o fastidiose formalità”*

Questo **Master Semipresenziale in Nutrizione Sportiva** possiede il programma scientifico più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Semipresenziale** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Master Semipresenziale, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Master Semipresenziale in Sceneggiatura Audiovisiva**

Modalità: **Semipresenziale (Online + Tirocinio)**

Durata: **12 mesi**



Master Semipresenziale in Sceneggiatura Audiovisiva

Tipo di Insegnamento	Ore	Distribuzione generale del Programma			
		Corso	Insegnamento	Ore	Codice
Obbligatorio (OB)	1.500	1°	Costruzione del personaggio	150	OB
Opzionale (OP)	0	1°	Creazione della trama	150	OB
Tirocinio Esterno (TE)	120	1°	Il documentario	150	OB
Tesi di Master (TM)	0	1°	Introduzione al quadro legale e lavorativo dello sceneggiatore	150	OB
	Totale 1.620	1°	Storia del cinema e della televisione	150	OB
		1°	Formato delle serie per la televisione e internet	150	OB
		1°	Sceneggiatura nel cortometraggio	150	OB
		1°	Sceneggiatura nei videogiochi	150	OB
		1°	Analisi e adattamenti	150	OB

*Tere Guevara Navarro*  
Tere Guevara Navarro  
Rettrice

tech università tecnologica

\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

**Master Semipresenziale**  
**Sceneggiatura Audiovisiva**

Modalità: Semipresenziale (Online + Tirocinio)

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

# Master Semipresenziale

## Sceneggiatura Audiovisiva

