

Master Privato

Sceneggiatura Audiovisiva



tech università
tecnologica

Master Privato

Sceneggiatura Audiovisiva

Modalità: Online

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 1.500

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/giornalismo-comunicazione/master/master-sceneggiatura-audiovisiva

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 32

06

Titolo

pag. 40

01

Presentazione

Il programma di Sceneggiatura Audiovisiva è diretto a consolidare le conoscenze e le tecniche del regista professionale, tanto in progetti di cinema come documentari, serie TV, videogiochi e altri formati. Cogli l'opportunità e diventa uno sceneggiatore professionista con solidi fondamenti iscrivendoti a questo programma accademico, che offre il supporto della più recente tecnologia educativa 100% online.





“

Questo Master Privato in Sceneggiatura Audiovisiva ti permetterà di sviluppare le tue conoscenze sulla creazione di personaggi e storie, e di plasmarle in un supporto audiovisivo in maniera professionale”

Per creare qualsiasi tipo di sceneggiatura è necessario acquisire una serie di competenze che permettano di mettere in pratica l'idea e di farla funzionare. Dall'idea iniziale e il suo processo storico, agli elementi legali e giuridici coinvolti. L'aggiornamento in quest'area è necessario, anche se la specializzazione dello sceneggiatore è profonda o possiede grande esperienza. Inoltre, non è solo sufficiente conoscere i fondamenti dei processi che si devono realizzare per la creazione della sceneggiatura, ma è anche importante incorporare le informazioni necessarie per la sua pre-produzione, produzione e post-produzione, considerando il processo in modo integrale.

Il piano di studi è composto da una prima parte che affronta le fasi preveie alla creazione della propria sceneggiatura. Vengono approfonditi i processi di creazione dei personaggi, le loro origini e la trama. Viene data un'enfasi speciale alla storia del cinema e della televisione, offrendo una prospettiva fondamentale per la creazione della sceneggiatura. Sono inclusi anche moduli per affrontare altri formati di sceneggiatura, come documentari, serie televisive e di internet, cortometraggi e videogiochi, questi ultimi appartenenti a un settore incipiente e molto importante per l'industria dello spettacolo. Per finire, viene affrontata l'analisi del processo di adattamento, che rende questo Master Privato il più completo in Sceneggiatura Audiovisiva.

Questo programma è il più completo e diretto, affinché lo sceneggiatore professionista raggiunga un livello superiore di prestazioni, basato sui fondamenti e le ultime tendenze nello sviluppo di sceneggiature audiovisive in tutti i formati. Cogli l'opportunità e segui questa specializzazione in un formato 100% online. Ottieni il tuo titolo di Master Privato per continuare a crescere nella tua carriera di sceneggiatore.

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

- ♦ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Sceneggiatura Audiovisiva
- ♦ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Le novità sul giornalismo culturale e le nuove tendenze sociali
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Un sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per prendere decisioni riguardanti le situazioni proposte
- ♦ La sua speciale enfasi sulle metodologie di comunicazione in giornalismo culturale
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e lavoro di riflessione individuale
- ♦ La disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



Questo Master Privato è perfetto per sapere come raccontare la storia che hai in mente e farlo in modo professionale"

“

Lavora con i migliori sceneggiatori e professionisti dell'insegnamento in questo Master Privato che apporta un eccellente valore curricolare”

Il corpo docente include professionisti appartenenti al mondo della produzione audiovisiva che apportano a questa specializzazione la propria esperienza di lavoro, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a rinomate società di riferimento e Università prestigiose.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento localizzato e contestuale, ovvero, effettuato in un ambiente simulato che consentirà una specializzazione immersiva, programmata per l'addestramento in situazioni reali.

Il disegno di questo programma è centrato sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo studente deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano. A tal fine, lo specialista disporrà di un innovativo sistema di video interattivo creato da esperti di riconosciuta fama nel campo della Sceneggiatura Audiovisiva e con ampia esperienza.

Non perdere l'opportunità di aumentare la tua competenza nella creazione di sceneggiature audiovisive nei diversi formati.

Scopri le ultime tendenze nel settore dello spettacolo e aggiorna le tue conoscenze in Sceneggiatura Audiovisiva.



02

Obiettivi

Questo programma è rivolto allo sceneggiatore professionista, affinché possa acquisire gli strumenti necessari per svilupparsi in questo campo specifico, conoscendo le ultime tendenze e approfondendo le questioni all'avanguardia del settore. Solo con la preparazione adeguata lo sceneggiatore sarà in grado di plasmare ciò che vuole in un supporto audiovisivo.



“

Il programma in Sceneggiatura Audiovisiva è orientato al professionista, affinché possa creare e adattare le sceneggiature a un livello superiore”



Obiettivo generale

- ♦ Raggiungere la conoscenza necessaria per scrivere i diversi tipi di sceneggiatura audiovisiva in base al formato finale di produzione, considerando la costruzione del personaggio, la trama, il quadro legale, il contesto lavorativo e la storia audiovisiva dalle sue origini ad oggi



Sviluppa le tue abilità per diventare uno sceneggiatore versatile e all'avanguardia delle ultime tendenze"





Obiettivi specifici

- ♦ 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
- ♦ 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

- ♦ 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, il contenuto della sceneggiatura, 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
- ♦ 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
- ♦ 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 di fiction 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
- ♦ 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 webserie, 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

- ♦ 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
 - ♦ 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 disegno 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
 - ♦ 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

03

Competenze

Una volta superate le valutazioni del Master Privato in Sceneggiatura Audiovisiva, il professionista avrà acquisito le competenze professionali necessarie per realizzare un lavoro di qualità, oltre a nuove abilità e tecniche che lo aiuteranno a completare le conoscenze già possedute.





“

Mediante gli esercizio pratici di scrittura di sceneggiature acquisirai le competenze necessarie per arrivare a un livello superiore di prestazioni”



Competenze generali

- ♦ Possedere e comprendere conoscenze che forniscano una base o un'opportunità di originalità nello sviluppo e/o nell'applicazione di idee, spesso in un contesto di ricerca
- ♦ Saper applicare le conoscenze acquisite e le abilità di problem solving in ambienti nuovi o non familiari all'interno di contesti più ampi (o multidisciplinari) relativi al loro campo di studio
- ♦ Essere in grado di integrare le conoscenze e affrontare la complessità di formulare giudizi sulla base di informazioni, che essendo incomplete o limitate, includano riflessioni sulle responsabilità sociali ed etiche legate all'applicazione delle proprie conoscenze e giudizi
- ♦ Saper comunicare le conclusioni, le conoscenze e ragioni finali che le sostengono a un pubblico specializzato e non in modo chiaro e non ambiguo
- ♦ Possedere capacità di apprendimento che permettano 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



Sviluppa le tue abilità di ricerca e impara a identificare nodi tematici e problemi in ambienti quotidiani"

04

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata progettata da un team di professionisti nella creazione di sceneggiature audiovisive, consapevoli della rilevanza della specializzazione attuale, al fine di approfondire l'area di conoscenza, produrre sceneggiature di qualità professionale attraverso i nuovi strumenti disponibili.





“

Questo Master Privato in Sceneggiatura Audiovisiva possiede il programma di apprendimento più completo e aggiornato del mercato”

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. Attitudini
- 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. Spaziali
- 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, sottotrane 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
 - 2.5.3. Condizioni della produzione
 - 2.5.4. 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
 - 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. Interviste
 - 3.10.1. Documentazione
 - 3.10.2. Narrativa
 - 3.10.3. Emozione
 - 3.10.4. Persone intervistate
 - 3.10.4.1. Tipologie
 - 3.10.4.2. Interazioni
 - 3.10.5. Chiusura

Modulo 4. Introduzione al quadro legale e lavorativo dello sceneggiatore

- 4.1. Primi passi per la creazione audiovisiva
 - 4.1.1. Pre-produzione
 - 4.1.1.1. Sceneggiatore e produzione
 - 4.1.2. Rapporti di vendita
 - 4.1.3. Pitch o argomento di vendita
- 4.2. Introduzione al pitching in progetti transmediali e multiplatforme I
 - 4.2.1. Pitching
 - 4.2.1.1. Tipologie
 - 4.2.1.2. Altre linee guida
 - 4.2.1.3. Struttura
 - 4.2.1.4. Pubblico
 - 4.2.2. Progetto transmediale
 - 4.2.2.1. Composizione
 - 4.2.2.2. Piattaforme
 - 4.2.2.3. Idee
 - 4.2.2.4. Presentazione

- 4.3. Introduzione al pitching in progetti transmediali e multiplatforme II
 - 4.3.1. Chiavi per un buon pitching
 - 4.3.1.1. Pubblico
 - 4.3.1.2. Elementi visivi
 - 4.3.1.3. Organizzazione
 - 4.3.1.4. Feedback o retroazione
 - 4.4. Fasi nella struttura di commercializzazione del film
 - 4.4.1. Esistenza
 - 4.4.2. Persuasione
 - 4.4.3. Promemoria
 - 4.4.4. Collocamento
 - 4.4.5. Commercializzazione
 - 4.4.6. Rappresentatività
 - 4.5. Festival, mercati e premi I
 - 4.5.1. Festival
 - 4.5.2. Mercati
 - 4.5.3. Premi
 - 4.6. Festival, mercati e premi II
 - 4.6.1. Europa
 - 4.6.2. America
 - 4.6.3. Africa
 - 4.6.4. Asia
-
- 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. Gamificata

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. Reti sociali
 - 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
 - 7.4.10. 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. Sviluppi storici
 - 8.2.1.1. Leadership
 - 8.2.1.1. Commercializzazione
 - 8.2.1.2. 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. Strategie
 - 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. Altri
 - 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
 - 8.4.3. Ibridazioni
- 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 de disegno
 - 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
 - 8.7.2.5. Documento de disegno
- 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: copertina
 - 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

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *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”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le 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, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera* ”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. 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. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con 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 preparare 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...) rispetto agli indicatori della migliore università online.





Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Di conseguenza, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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 molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, 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.



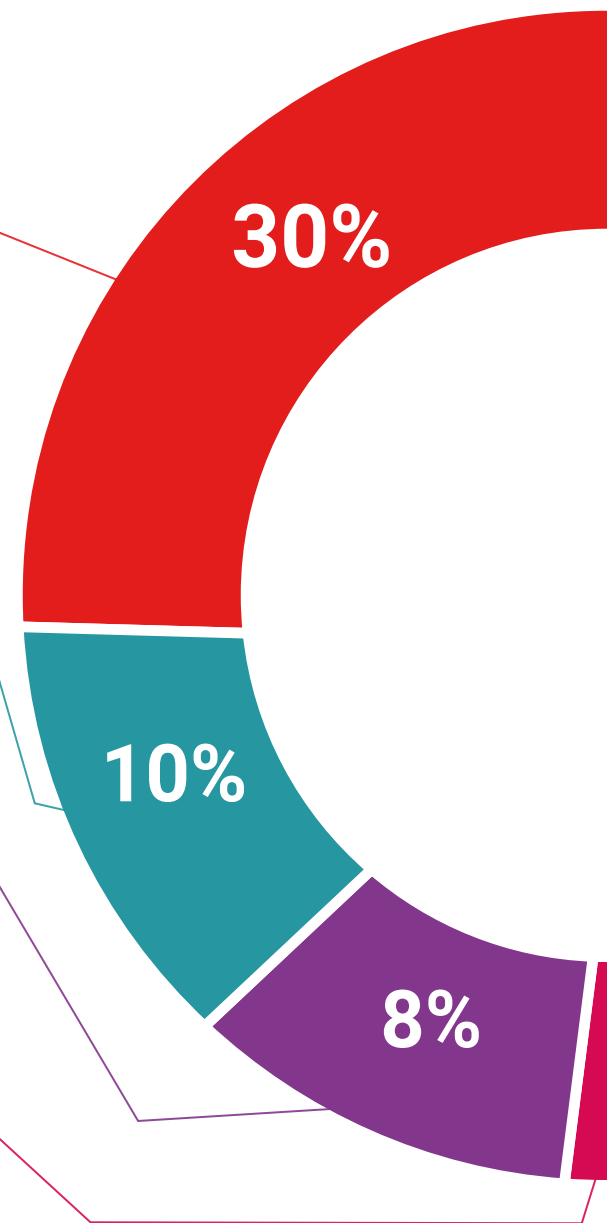
Pratiche di competenze e competenze

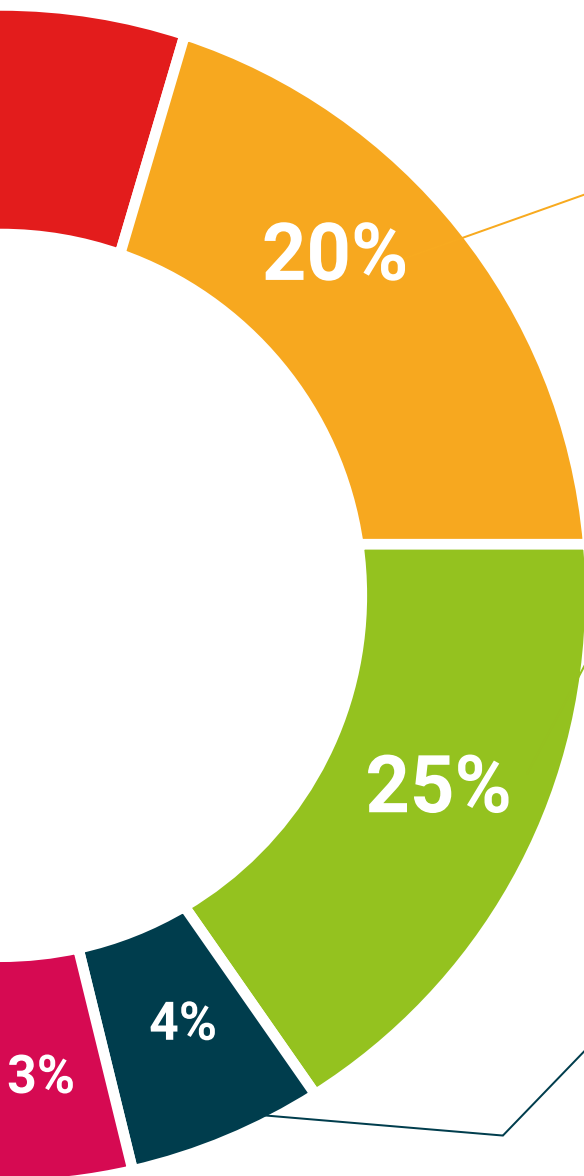
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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.



06

Titolo

Il Master Privato in Sceneggiatura Audiovisiva ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Completa con successo questo programma
e ricevi il tuo diploma universitario senza
spostamenti o fastidiose formalità”*

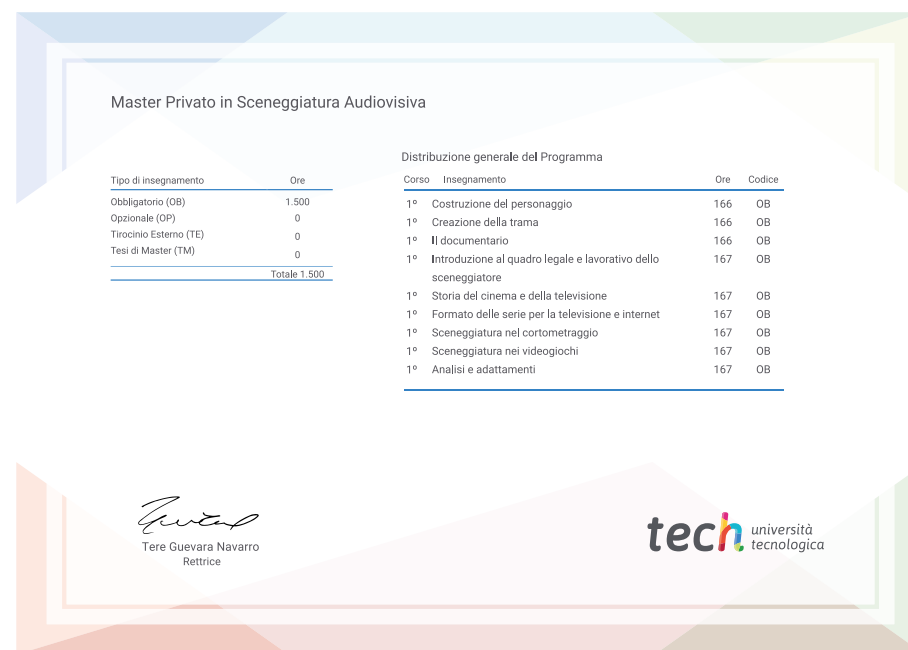
Questo **Master Privato in Sceneggiatura Audiovisiva** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Master Privato in Sceneggiatura Audiovisiva**

N. Ore Ufficiali: **1.500**



*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 lingu

tech università
tecnologica

Master Privato

Sceneggiatura

Audiovisiva

Modalità: Online

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 1.500

Master Privato

Sceneggiatura Audiovisiva

