

Esperto Universitario

Sceneggiatura di Film e Cortometraggi





Esperto Universitario Sceneggiatura di Film e Cortometraggi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/giornalismo-comunicazione/specializzazione/specializzazione-sceneggiatura-film-cortometraggi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 14

04

Metodologia

pag. 22

05

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Il programma in Sceneggiatura di Film e Cortometraggi mira a consolidare le conoscenze e le tecniche in possesso del regista, tanto nei progetti di cinema come in documentari, serie TV, videogiochi e altri formati audiovisivi. Cogli l'opportunità e diventa uno sceneggiatore professionista e con solidi fondamenti grazie a questo programma accademico e alla più recente tecnologia educativa 100% online.





“

Questo programma in Sceneggiatura di Film e Cortometraggi permetterà di accrescere le tue conoscenze sulla creazione di personaggi e storie, e di plasmarli 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 consigliabile anche se lo sceneggiatore è già in possesso di una preparazione approfondita e di una vasta esperienza nel mondo del cinema e del cortometraggio. 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 pre, durante e post-produzione, considerando il processo in modo integrale.

Nella prima parte del piano di studi vengono affrontate le fasi preliminari della creazione della sceneggiatura stessa: i personaggi, le loro evoluzioni e le diverse tecniche di cui si dispone per la loro creazione e sviluppo. Successivamente, ci si addentra nella seconda parte in cui viene trattata la creazione della trama, le sue diverse fasi e sottofasi, tipi e sottotipi. La terza parte si distingue nettamente per il fatto di introdurci nell'ambiente e nel contesto della sceneggiatura cinematografica e del cortometraggio. In questa fase si approfondisce il quadro legale e legislativo dello sceneggiatore stesso, elementi indispensabili per muoversi nel settore. Infine, la quarta parte riguarda direttamente la sceneggiatura del cortometraggio, sottolineandone le differenze con il cinema generico e concentrandosi sugli aspetti dei contenuti e della forma che lo determinano.

Questo programma è il più completo e mira a fare in modo che lo sceneggiatore acquisisca prestazioni di livello superiore, basate sui fondamenti e sulle ultime tendenze nello sviluppo di sceneggiature per diversi formati audiovisivi. Cogli l'opportunità e iscriviti a questo corso 100% online.

Questo **Esperto Universitario in Sceneggiatura di Film e Cortometraggi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in sceneggiatura di Film e Cortometraggi
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Ultime novità sulla creazione di personaggi, conforme alle ultime tendenze sociali e ai progressi dei formati multimediali
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi sulle metodologie di creazione delle sceneggiature di cinema
- ♦ Sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per prendere decisioni riguardanti le situazioni proposte nella stesura di sceneggiature
- ♦ Tutto questo sarà integrato con lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e lavori di riflessione individuale
- ♦ Possibilità di accedere ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o mobile con connessione a internet



Questo programma ti permetterà di migliorare le tue capacità e di diventare un sceneggiatore cinematografico professionale"

“

Questo programma è perfetto per accrescere il livello delle tue prestazioni ed essere in grado di raccontare la storia che hai in mente”

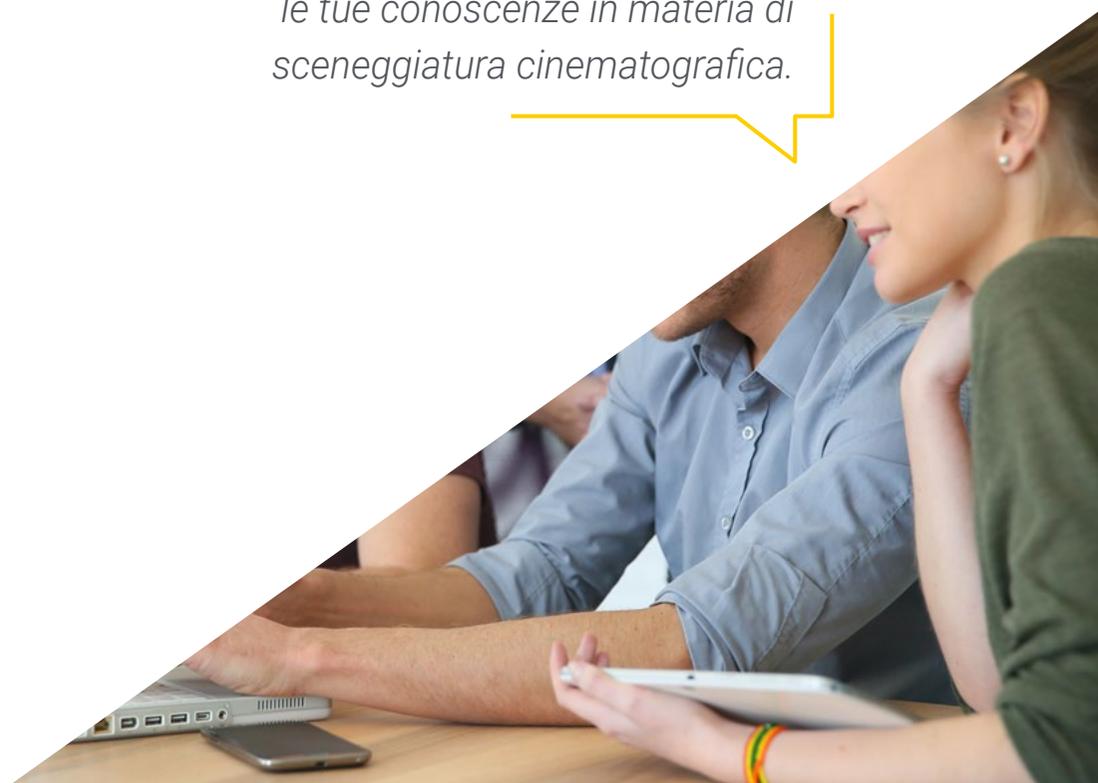
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti nell'ambito della produzione di sceneggiature per diversi mezzi di comunicazione e media, così come riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studi eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

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 accademico. A tale fine, il professionista disporrà di un innovativo sistema di video interattivi creati da rinomati esperti nel campo della Sceneggiatura di Film e Cortometraggi, che possiedono un'ampia esperienza d'insegnamento.

Non perdere l'opportunità di accrescere le tue competenze nella creazione di sceneggiature di film e cortometraggi per diversi formati.

Scopri le ultime tendenze nel settore dell'intrattenimento e aggiorna le tue conoscenze in materia di sceneggiatura cinematografica.



02

Obiettivi

Questo programma è rivolto allo sceneggiatore professionista, affinché possa acquisire gli strumenti necessari a svolgere il suo lavoro in questo campo specifico, in base alle ultime tendenze e agli approfondimenti sugli argomenti all'avanguardia del settore. Solo con la preparazione adeguata gli sceneggiatori saranno in grado di plasmare ciò che vogliono nel formato di una serie.



“

Il programma in Sceneggiatura di Film e Cortometraggi è stato ideato per soddisfare le esigenze del professionista, affinché acquisisca competenze di livello superiore nella creazione nell'adattamento delle sceneggiature”



Obiettivo generale

- ♦ Acquisire la conoscenza necessaria per scrivere diversi tipi di sceneggiatura in base al formato finale della produzione cinematografica, prendendo in considerazione la costruzione del personaggio, la trama, il quadro legale, e le diverse tendenze che si susseguono attualmente nel mondo del cinema e dei cortometraggi

“

Sviluppa le tue abilità per diventare uno sceneggiatore versatile e all'avanguardia nelle ultime tendenze”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Creazione del personaggio

- ♦ Conoscere le prospettive da cui è stato analizzato il personaggio a partire da Aristotele, passando per il formalismo russo, lo strutturalismo fino ad arrivare a quelle che si concentrano sull'aspetto psicologico, e come tutto ciò 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 mediante i concetti di antieroe e vittima
- ♦ Comprendere come si sviluppano le tipologie di conflitto del personaggio tramite 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 possono ottenere grazie alle voci che intervengono, ai sottotesti e al fatto che sia o meno un dialogo esplicativo
- ♦ Indagare 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 a valutare 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 di come questo e il personaggio siano legati al fine di creare un personaggio mitico ben riuscito

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 guida, la premessa, il punto di svolta, il climax e l'azione moralizzatrice
- ♦ Elaborare la trama sulla base dei fondamenti narrativi, dell'informazione, dell'archetipo e della 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. Introduzione al quadro legale e lavorativo dello sceneggiatore

- ♦ Comprendere i concetti di autorialità, proprietà intellettuale, proprietà industriale, contrattazione e cessione di diritti, contratti di produzione audiovisiva, licenze, *Creatives 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 transmediali e multiplatforma, e gli elementi chiave 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 4. Sceneggiatura del cortometraggio

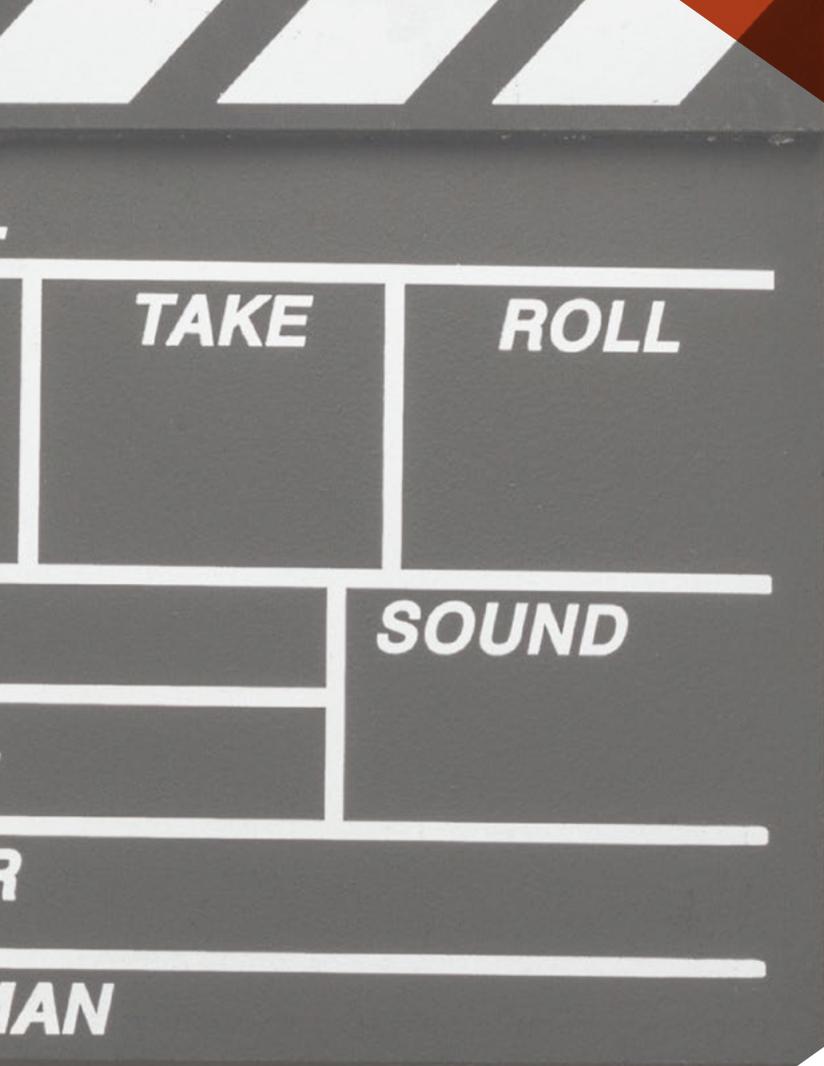
- ♦ Riflettere sul concetto di cortometraggio, la sua origine, evoluzione, tendenze attuali e il posizionamento nell'industria audiovisiva
- ♦ Descrivere e produrre una sceneggiatura letteraria da idea, sinossi, titolo, descrizione, dialogo e transizione
- ♦ Elaborare una sceneggiatura tecnica comprendendo 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*, comprendendone origine, funzioni, caratteristiche ed elementi
- ♦ Creare una sceneggiatura sonora considerandone 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

03

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata progettata da una squadra di professionisti della creazione di sceneggiature audiovisive, consapevoli della rilevanza della preparazione attuale al fine di approfondire l'area di conoscenza e produrre sceneggiature di qualità mediante i nuovi strumenti disponibili.





“

Questo Esperto Universitario in Sceneggiatura di Film e Cortometraggi possiede il programma di apprendimento più completo e aggiornato del mercato”

Modulo 1. Creazione 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 per la creazione 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" di 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
 - 2.7.1.2. Disordine
 - 2.7.1.3. Frammentazione
 - 2.7.1.4. 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. Introduzione al quadro legale e lavorativo dello sceneggiatore

- 3.1. Un'introduzione alla proprietà intellettuale
 - 3.1.1. Sceneggiatore
 - 3.1.1.1. Proprietà intellettuale
 - 3.1.1.2. Autori
 - 3.1.2. Copione
 - 3.1.2.1. Proprietà intellettuale
 - 3.1.2.2. Opera
- 3.2. Diritti di proprietà intellettuale
 - 3.2.1. Diritti d'autore
 - 3.2.1.1. Contenuti
 - 3.2.1.2. Durata
 - 3.2.1.3. Occupazioni nelle opere audiovisive
 - 3.2.1.4. Protezione
 - 3.2.1.5. Proprietà industriale

- 3.3. Contrattazione e cessione dei diritti
 - 3.3.1. Regime generale
 - 3.3.1.1. Cessione dei diritti
 - 3.3.2. Contratto di edizione
 - 3.3.3. Contratti di produzione di opere audiovisive
 - 3.3.4. Licenze
 - 3.3.4.1. *Creative Commons*
- 3.4. Primi passi per la creazione audiovisiva
 - 3.4.1. Pre-produzione
 - 3.4.1.1. Sceneggiatore e produzione
 - 3.4.2. Rapporti di vendita
 - 3.4.3. *Pitch* o argomento di vendita
- 3.5. Introduzione al pitching in progetti transmediali e multiplatforme I
 - 3.5.1. *Pitching*
 - 3.5.1.1. Tipologie
 - 3.5.1.2. Altre linee guida
 - 3.5.1.3. Struttura
 - 3.5.1.4. Pubblico
 - 3.5.2. Progetto transmediale
 - 3.5.2.1. Composizione
 - 3.5.2.2. Piattaforme
 - 3.5.2.3. Idee
 - 3.5.2.4. Presentazione
- 3.6. Introduzione al *pitching* in progetti transmediali e multiplatforme II
 - 3.6.1. Chiavi per un buon *pitching*
 - 3.6.1.1. Audience
 - 3.6.1.2. Elementi visivi
 - 3.6.1.3. Organizzazione
 - 3.6.1.4. *Feedback*
- 3.7. Fasi nella struttura di commercializzazione del film
 - 3.7.1. Esistenza
 - 3.7.2. Persuasione
 - 3.7.3. Promemoria
 - 3.7.4. Collocamento
 - 3.7.5. Commercializzazione
 - 3.7.6. Rappresentatività
- 3.8. Festival, mercati e premi I
 - 3.8.1. Festival
 - 3.8.2. Mercati
 - 3.8.3. Premi
- 3.9. Festival, mercati e premi II
 - 3.9.1. Europa
 - 3.9.2. America
 - 3.9.3. Africa
 - 3.9.4. Asia
- 3.10. Finanziamento audiovisivo
 - 3.10.1. Fondi di sviluppo
 - 3.10.1.1. Sceneggiatori
 - 3.10.2. Fondi di finanziamento pubblico
 - 3.10.2.1. Produzione
 - 3.10.3. Fondi di finanziamento privato
 - 3.10.3.1. Produzione

Modulo 4. Sceneggiatura del cortometraggio

- 4.1. Un'introduzione ai cortometraggi
 - 4.1.1. Concetto
 - 4.1.2. Origine
 - 4.1.3. Evoluzione

- 4.2. Il cortometraggio nell'industria audiovisiva
 - 4.2.1. Sviluppo storico
 - 4.2.2. Tendenze
- 4.3. Dall'idea alla sceneggiatura letteraria
 - 4.3.1. Idea
 - 4.3.2. Sinossi
 - 4.3.3. Sceneggiatura letteraria
 - 4.3.3.1. Titolo
 - 4.3.3.2. Descrizione
 - 4.3.3.3. Dialogo
 - 4.3.3.4. Transizione
- 4.4. Sceneggiatura tecnica
 - 4.4.1. Annotazioni
 - 4.4.2. Scenario
 - 4.4.3. Piani numerati
 - 4.4.4. Sequenza numerata
 - 4.4.5. Movimento della camera
 - 4.4.6. Musica
 - 4.4.7. Effetti sonori
 - 4.4.8. Nome del personaggio
 - 4.4.9. Nome dello scenario
 - 4.4.9.1. Interno/esterno
 - 4.4.9.2. Giorno/notte
 - 4.4.10. Planimetria
- 4.5. Sceneggiatura grafica o *storyboard*
 - 4.5.1. Origine
 - 4.5.2. Funzione
 - 4.5.3. Caratteristiche
 - 4.5.3.1. Immagini in sequenza
 - 4.5.3.2. Testi
- 4.5.4. Elementi
 - 4.5.4.1. Piani
 - 4.5.4.2. Personaggi
 - 4.5.4.3. Azione di ripresa
 - 4.5.4.4. Durata delle riprese
- 4.6. Sceneggiatura sonora I
 - 4.6.1. Origine
 - 4.6.2. Funzione
 - 4.6.3. Caratteristiche
- 4.7. Sceneggiatura sonora II
 - 4.7.1. Elementi
 - 4.7.1.1. Banda sonora
 - 4.7.1.2. Musica in diretta
 - 4.7.1.3. Dialoghi
 - 4.7.1.4. Foley
 - 4.7.1.5. Effetti
 - 4.7.1.6. Ambienti
 - 4.7.1.7. Musica
 - 4.7.1.8. Silenzio
- 4.8. Videoclip, spot pubblicitari e trailer
 - 4.8.1. Videoclip
 - 4.8.2. Spot pubblicitari
 - 4.8.3. Trailer
- 4.9. Dal cortometraggio ai micro e nanometraggi
 - 4.9.1. Cortometraggi
 - 4.9.2. Micrometraggi
 - 4.9.3. Nanometraggi
- 4.10. Festival
 - 4.10.1. Definizione
 - 4.10.2. Tipologie
 - 4.10.3. Premi

04

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.



05

Titolo

Il Esperto Universitario in Sceneggiatura di Film e Cortometraggi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Sceneggiatura di Film e Cortometraggi** 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Sceneggiatura di Film e Cortometraggi**

N. Ore Ufficiali: **600 o.**



*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 in
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Sceneggiatura di Film
e Cortometraggi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario
Sceneggiatura di Film
e Cortometraggi

