





**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Sceneggiatura di Serie TV e Internet

Modalità: Online

Durata: 6 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 450 o.

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/giornalismo-comunicazione/specializzazione/specializzazione-sceneggiatura-serie-tv-internet](http://www.techtitute.com/it/giornalismo-comunicazione/specializzazione/specializzazione-sceneggiatura-serie-tv-internet)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Struttura e contenuti

---

*pag. 12*

04

Metodologia

---

*pag. 20*

05

Titolo

---

*pag. 28*

# 01

# Presentazione

Il programma in Sceneggiatura di Serie TV e Internet mira a consolidare le conoscenze e le tecniche in possesso dello sceneggiatore di serie. Cogli l'opportunità e diventa uno sceneggiatore di serie TV e Internet professionista e con solidi fondamenti grazie a questo programma accademico e alla più recente tecnologia educativa 100% online.



“

*Questo programma permetterà di accrescere le tue conoscenze sulla creazione di personaggi e storie, e di plasmarli in una Sceneggiatura di Serie TV e Internet in maniera professionale”*



L'industria dell'intrattenimento è in continua evoluzione. Le piattaforme di *Streaming*, le nuove agenzie di produzione di contenuti e le ultime tendenze sociali stanno provocando cambiamenti che incidono profondamente sul settore e i suoi professionisti. Le serie TV e le piattaforme internet costituiscono una grande opportunità per sceneggiatori, produttori, attori, registi e altri professionisti dell'intrattenimento.

Per creare la sceneggiatura di una serie televisiva o su internet è necessario acquisire diverse competenze che consentano di mettere in pratica l'idea riuscendo a farla funzionare, dall'idea iniziale e il suo processo storico, fino alla stesura della sceneggiatura stessa. L'aggiornamento in quest'area è consigliabile anche se lo sceneggiatore è già in possesso di una preparazione approfondita e di una vasta esperienza. Inoltre, non è sufficiente conoscere i fondamenti dei processi che si devono realizzare per la creazione della sceneggiatura per le serie, ma è anche importante acquisire le informazioni necessarie per la pre, durante e post-produzione, considerando il processo in modo integrale.

La prima parte del piano di studi si concentra sulla costruzione del personaggio, ne approfondisce l'evoluzione e le diverse tecniche di sviluppo. La seconda parte si differenzia chiaramente dalla prima in quanto analizza la storia del cinema e, soprattutto, della televisione. Infine, nella terza parte di questo programma vengono trattati i diversi formati di serie, sia per televisione che per internet, e le loro basi.

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 nella stesura di sceneggiature per serie TV o internet. Cogli l'opportunità e iscriviti a questo corso 100% online. Ottieni il tuo titolo di Esperto Universitario per far progredire la tua carriera di sceneggiatore.

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

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in materia di Sceneggiatura di Serie
- ♦ 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 di sceneggiature per le serie
- ♦ Sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per prendere decisioni riguardanti le situazioni proposte nella stesura 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 mobile dotato di connessione a internet



*Scopri le ultime tendenze nel settore dell'intrattenimento e aggiorna le tue conoscenze in materia di sceneggiatura per le serie"*



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.





“

*L'Esperto Universitario in Sceneggiatura di Serie TV e Internet è stato ideato per soddisfare le esigenze del professionista, affinché acquisisca un livello superiore nella creazione e adattamento delle sceneggiature”*



## Obiettivo generale

---

- ♦ Acquisire le conoscenze necessarie per la stesura di diversi tipi di sceneggiature per serie a seconda del formato finale della produzione, sia in televisione che su internet, tenendo conto della costruzione del personaggio e della storia del media audiovisivo, in particolare dalle sue origini ad oggi



*Sviluppa le tue abilità per diventare uno sceneggiatore di serie 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 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. Storia del cinema e della televisione**
  - ♦ Studiare le origini del cinema e gli autori che ne hanno marcato le tappe dello sviluppo iniziale fino a giungere alla narrazione cinematografica, così come la sua evoluzione per finalmente diventare un'industria, nonché l'avvento 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, e 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, passando per le diverse concezioni, le basi estetiche ed etiche, fino alle nuove narrazioni e al boom vissuto negli ultimi decenni
  - ♦ Categorizzare la produzione della fiction televisive e dei 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 3. Formato delle serie per la televisione e internet**
  - ♦ Studiare i generi televisivi, le fasi della televisione, l'evoluzione e le caratteristiche generali della fiction 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 a partire dalla produzione fino alla proiezione in festival, passando dal lancio e dalla diffusione
  - ♦ Analizzare e conoscere i diversi tipi di serie audiovisiva per quanto riguarda la trama, i personaggi, l'industria, le raccomandazioni e l'evoluzione Approfondire in particolare le serie procedurali, i drammi, le seriali, le sitcom, le nuove commedie e l'animazione

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 possiede il programma di apprendimento più completo e aggiornato del panorama accademico”*

## 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 da parte 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" di Aristotele

## Modulo 2. Storia del cinema e della televisione

- 2.1. Origini del cinema
  - 2.1.1. Esporre
    - 2.1.1.1. Lumière, 1895
    - 2.1.1.2. Méliès
  - 2.1.2. Raccontare
    - 2.1.2.1. Alice Guy
    - 2.1.2.2. Edwin S. Porter
  - 2.1.3. Comporre
    - 2.1.3.1. David W. Griffith
  - 2.1.4. Dall'esposizione del movimento alla narrazione argomentativa

- 2.2. Industria cinematografica
  - 2.2.1. Irruzione del suono
  - 2.2.2. Sceneggiatori e registi
  - 2.2.3. Muto o sonoro?
    - 2.2.3.1. Dal 1929 al 1939
  - 2.2.4. Hollywood
    - 2.2.4.1. Stile classico dal 1940 al 1960
  - 2.2.5. Anni '60
    - 2.2.5.1. Tradizione
    - 2.2.5.2. Nuova prospettiva
  - 2.2.6. Dagli anni '80 ad oggi
    - 2.2.6.1. Consumo globale
    - 2.2.6.2. Settima arte
- 2.3. Cinema e propaganda durante la Seconda Guerra Mondiale
  - 2.3.1. Propaganda nazista
    - 2.3.1.1. Leni Riefenstahl
      - 2.3.1.1.1. Estetica del trionfo
  - 2.3.2. Propaganda statunitense
    - 2.3.2.1. Propaganda didattica dell'esercito
  - 2.3.3. Cinema e storia
    - 2.3.3.1. Cinema storico
      - 2.3.3.1.1. Documentari
      - 2.3.3.1.2. Finzione
    - 2.3.3.2. Storia in televisione
      - 2.3.3.2.1. Immagini
      - 2.3.3.2.2. Parole
- 2.4. Documentario I
  - 2.4.1. Origine
    - 2.4.1.1. Documentario etnografico
      - 2.4.1.1.1. Flaherty
    - 2.4.1.2. Documentario sociale
      - 2.4.1.2.1. Grierson
      - 2.4.1.2.2. Ivens
    - 2.4.1.3. Esplorando il mondo
      - 2.4.1.3.1. Prossimo
      - 2.4.1.3.2. Remoto
    - 2.4.1.4. Fondamenti
      - 2.4.1.4.1. Estetici
      - 2.4.1.4.2. Etici
- 2.5. Documentario II
  - 2.5.1. Cinema diretto
    - 2.5.1.1. Innovazione nel cammino cinematografico
    - 2.5.1.2. Narrando la realtà
      - 2.5.1.2.1. Frederick Wiseman
    - 2.5.1.3. Auge del documentario
      - 2.5.1.3.1. Anni '70
      - 2.5.1.3.2. Nuove strategie narrative
        - 2.5.1.3.2.1. Michael Moore
      - 2.5.1.3.3. Secolo XX
      - 2.5.1.3.4. Eredità
      - 2.5.1.3.5. Progressi
- 2.6. Televisione I
  - 2.6.1. Copione
    - 2.6.1.1. Televisivo
    - 2.6.1.2. Piattaforme di video in *streaming*
    - 2.6.1.3. Racconti visivi
    - 2.6.1.4. Termini della televisione tradizionale
    - 2.6.1.5. Nuovo auge della televisione
      - 2.6.1.5.1. Nordamericana
    - 2.6.1.6. Serie nel XIX secolo
- 2.7. Televisione II
  - 2.7.1. Fiction statunitense
    - 2.7.1.1. Fase fondativa
      - 2.7.1.1.1. *Single Play*
      - 2.7.1.1.2. *Western*
      - 2.7.1.1.3. Azione



- 2.8. Televisione III
  - 2.8.1. Fiction statunitense
    - 2.8.1.1. Evoluzione dei generi
      - 2.8.1.1.1. Poliziesco
      - 2.8.1.1.2. Fantascienza
      - 2.8.1.1.3. Commedia
      - 2.8.1.1.4. Dramma professionale
- 2.9. Televisione IV
  - 2.9.1. Fiction statunitense
    - 2.9.1.1. Evoluzione e auge
      - 2.9.1.1.1. Miniserie
      - 2.9.1.1.2. Infantile e adolescenziale
      - 2.9.1.1.3. Animazione adulta
      - 2.9.1.1.4. *Soap opera*
  - 2.9.2. Fiction latinoamericana
    - 2.9.2.1. Predominio delle telenovelas
- 2.10. Narrativa nel cinema attuale
  - 2.10.1. Narrativa modulare
    - 2.10.1.1. Anacronistica
    - 2.10.1.2. Incrociata
    - 2.10.1.3. Gamification

### Modulo 3. Formato delle serie per la televisione e internet

- 3.1. Generi televisivi
  - 3.1.1. Fasi della televisione
  - 3.1.2. Evoluzione
  - 3.1.3. Caratteristiche generali della fiction televisiva
    - 3.1.3.1. Formati
      - 3.1.3.1.1. Tipologie
    - 3.1.3.2. Serialità
    - 3.1.3.3. Tendenze dei formati di fiction

- 3.2. Webserie
  - 3.2.1. Concetto
    - 3.2.1.1. Genesi
    - 3.2.1.2. Particolarità
      - 3.2.1.2.1. Somiglianze con la televisione
      - 3.2.1.2.2. Differenze con la televisione
  - 3.2.2. Pubblicitarie
  - 3.2.3. *Branded Content*
- 3.3. Industria audiovisiva
  - 3.3.1. Nuova configurazione
  - 3.3.2. Progetti di basso costo
    - 3.3.2.1. Innovazione e creatività
  - 3.3.3. Conoscenza libera
    - 3.3.3.1. Licenze
      - 3.3.3.1.1. Creative Commons
  - 3.3.4. Internet
    - 3.3.4.1. Finanziamento
      - 3.3.4.1.1. *Crowdfunding e crowdlending*
  - 3.3.5. Progetti transmediali
    - 3.3.5.1. Narrative
    - 3.3.5.2. Nuovi formati
- 3.4. Creazione di un progetto audiovisivo a basso costo
  - 3.4.1. Produzione
  - 3.4.2. Lancio e diffusione
    - 3.4.2.1. Social network
    - 3.4.2.2. Festival
- 3.5. Procedura
  - 3.5.1. Strutturale seriale
    - 3.5.1.1. Trame
    - 3.5.1.2. Personaggi
    - 3.5.1.3. Industria
    - 3.5.1.4. Raccomandazioni

3.6. *Dramma*

3.6.1. *Strutturale seriale*

3.6.1.1. *Trame*

3.6.1.2. *Personaggi*

3.6.1.3. *Industria*

3.6.1.4. *Raccomandazioni*

3.6.1.5. *Pluralità*

3.6.1.5.1. *Prima età d'oro*

3.6.1.5.2. *Seconda età d'oro*

3.6.1.5.3. *Terza età d'oro*

3.7. *Seriali*

3.7.1. *Strutturale seriale*

3.7.1.1. *Tematiche*

3.7.1.2. *Trame*

3.7.1.3. *Personaggi*

3.7.1.4. *Industria*

3.7.1.5. *Raccomandazioni*

3.8. *Sitcom*

3.8.1. *Strutturale seriale*

3.8.1.1. *Trame*

3.8.1.2. *Personaggi*

3.8.1.3. *Umore*

3.8.1.4. *Industria*

3.8.1.5. *Raccomandazioni*

3.9. *La nuova commedia*

3.9.1. *Strutturale seriale*

3.9.1.1. *Tematiche*

3.9.1.2. *Trame*

3.9.1.3. *Personaggi*

3.9.1.4. *Industria*

3.9.1.5. *Salti formali*

3.9.1.6. *Raccomandazioni*





3.10. Animazione

3.10.1 Strutturale seriale

3.10.1.1. Singolarità

3.10.1.2. Infantile

3.10.1.3. Adolescenziale

3.10.1.4. Adulta

3.10.1.5. Anime

“

*Un'esperienza unica, chiave  
e decisiva per incrementare  
il tuo sviluppo professionale”*



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

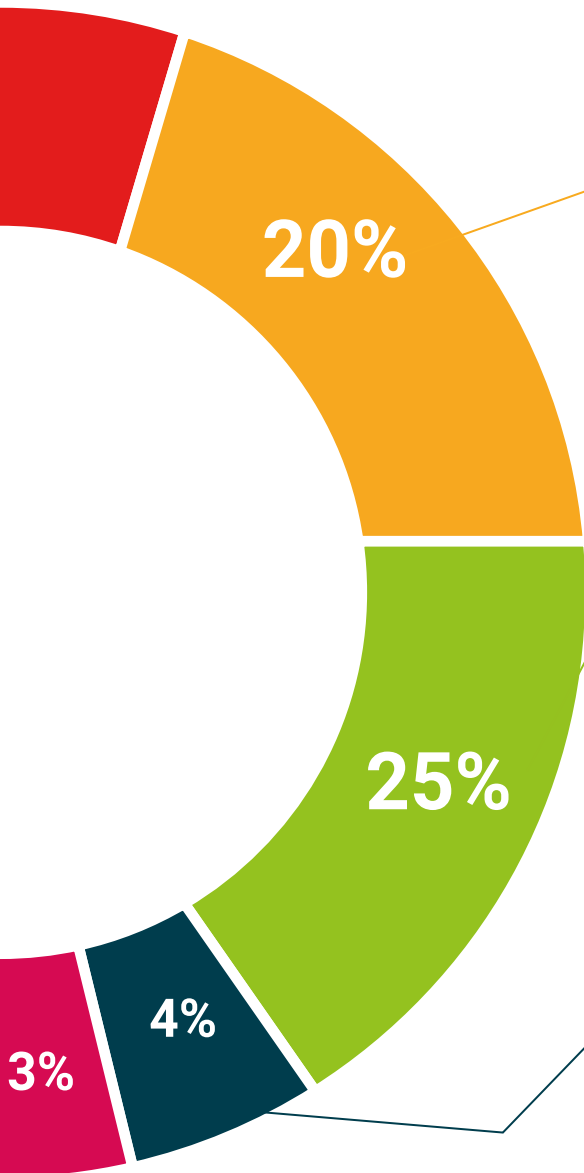
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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.



#### Riepilghi 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

L'Esperto Universitario in Sceneggiatura di Serie TV e Internet 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 Serie TV e Internet** 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 Serie TV e Internet**

N. Ore Ufficiali: **450 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 innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Sceneggiatura di Serie  
TV e Internet

Modalità: Online

Durata: 6 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 450 o.

Esperto Universitario

Sceneggiatura di  
Serie TV e Internet

