

Esperto Universitario

Sceneggiature Transmediali





Esperto Universitario Sceneggiature Transmediali

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

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/giornalismo-comunicazione/specializzazione/specializzazione-sceneggiature-transmediali

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

Struttura e contenuti

pag. 14

04

Metodologia

pag. 22

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Il programma in Sceneggiature Transmediali mira a consolidare le conoscenze e le tecniche degli sceneggiatori professionisti in progetti destinati a diversi media multimediali, come serie televisive e internet, videogiochi, documentari, cortometraggi, ecc. Cogli l'opportunità di diventare uno sceneggiatore professionista con solide basi grazie a questo programma accademico e alle più recenti tecnologie didattiche 100% online.





“

Questo Esperto Universitario online in Sceneggiature Transmediali ti permetterà di sviluppare tutte le tue conoscenze sulla creazione di personaggi e storie e di tradurle in un mezzo audiovisivo in modo 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 questo settore è necessario, anche se la preparazione di base dello sceneggiatore è approfondita o di 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 programma si concentra principalmente sull'approfondimento di ogni tipo di mezzo di comunicazione che può servire da supporto alle sceneggiature prodotte e adattate dallo sceneggiatore. La prima parte si basa sul documentario, sui suoi diversi stili, forme e generi in cui può essere adattato. La sezione successiva è relativa all'ambiente della sceneggiatura e dello sceneggiatore; tratta del quadro legale e legislativo in cui si trova lo sceneggiatore: si tratta di contenuti e informazioni molto importanti che gli sceneggiatori dovrebbero conoscere. Le ultime due sezioni trattano i diversi mezzi di adattamento di una sceneggiatura, concentrandosi su due in particolare: la sceneggiatura per cortometraggi e quella per videogiochi.

Questo programma è il più completo e mira ad aiutare i professionisti nella creazione di sceneggiature transmediali a raggiungere un livello superiore di prestazioni, basandosi sui fondamenti e sulle ultime tendenze nello sviluppo di sceneggiature audiovisive in tutti i formati. Si tratta di un'opportunità da non perdere e in modalità 100% online.

Questo **Esperto Universitario in Sceneggiature Transmediali** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in sceneggiature per diversi media
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Notizie sulla creazione di sceneggiature in linea con le ultime tendenze sociali e gli sviluppi dei diversi formati multimediali
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare attenzione alle metodologie di creazione di sceneggiature transmediali
- ♦ Sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per prendere decisioni su situazioni date nella creazione di sceneggiature
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su argomenti controversi e lavoro di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Lavora con i migliori sceneggiatori e professionisti dell'insegnamento in questo Esperto Universitario con un eccellente valore curricolare"

“

Questo programma è perfetto per aumentare il tuo livello di performance nel raccontare la storia che vuoi raccontare”

Il personale docente il programma comprende prestigiosi a professionisti nell'ambito della produzione di sceneggiature di tutti i mezzi che apportano supporti esistenti esperienza professionale, così come specialisti riconosciuti e appartenenti a società scientifiche di riferimento e università prestigiose.

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 specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama nel settore dell' di progetto transmediale.

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

Scopri le ultime tendenze nel settore dello spettacolo e aggiorna le tue conoscenze in sceneggiatura di progetti transmediali.



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 tutti i supporti possibili.



“

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



Obiettivo generale

- Acquisire le conoscenze necessarie per scrivere diversi tipi di sceneggiature in base al formato della produzione, tenendo conto dei diversi metodi di adattamento a diversi formati audiovisivi come documentari, videogiochi, serie televisive e internet, ecc.

“

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





Obiettivi specifici

Modulo 1. Il documentario

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

Modulo 2. 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 transmedia e multiplatforma, e le chiavi per un *pitching* solido
- ♦ Esaminare le fasi della struttura di commercializzazione di un film: esistenza, persuasione, richiamo, posizionamento, marketing e rappresentatività
- ♦ Osservare e analizzare l'importanza di festival, mercati e premi del settore audiovisivo in varie parti del mondo
- ♦ Comprendere i tipi di finanziamento pubblico, privato e di sviluppo audiovisivo disponibili per sceneggiatori e produzione

Modulo 3. Sceneggiatura nel cortometraggio

- ♦ Riflettere sul concetto di cortometraggio, la sua origine, evoluzione, tendenze attuali e il posizionamento nell'industria audiovisiva
- ♦ Descrivere e produrre una sceneggiatura letteraria da idea, sinossi, titolo, descrizione, dialogo e transizione
- ♦ Elaborare una sceneggiatura tecnica comprendendo la sua funzione e gli elementi: annotazioni, scenario, piani, sequenze, movimenti della camera, musica, effetti sonori, nomi dei personaggi e dello scenario e planimetria
- ♦ Realizzare una sceneggiatura grafica, o *storyboard*, comprendendo la sua origine, la funzione, le caratteristiche e gli elementi
- ♦ Creare una sceneggiatura sonore considerando il suo scopo, genesi, caratteristiche ed elementi
- ♦ Esaminare altri tipi di cortometraggio sotto forma di videoclip, spot pubblicitari e trailer





- ♦ Osservare l'esistenza delle attuali derivazioni dei cortometraggi in formato micro o nanometraggi
- ♦ Conoscere i diversi tipi di festival di cortometraggi, la loro definizione e i premi

Modulo 4. Sceneggiatura nei videogiochi

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

03

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata progettata da un team di professionisti nella creazione di sceneggiature per i diversi formati, consapevoli della rilevanza dell'attualità della preparazione al fine di approfondire l'area delle conoscenze per produrre sceneggiature di qualità professionale utilizzando i nuovi strumenti disponibili.



“

Questo Esperto Universitario in Sceneggiature Transmediali possiede il programma di apprendimento più completo e aggiornato del mercato”

Modulo 1. Il documentario

- 1.1. Introduzione al documentario
 - 1.1.1. Concetti di base
 - 1.1.1.1. Documentario e finzione
 - 1.1.2. Sviluppo storico del documentario
 - 1.1.2.2. Tipologie di documentari
- 1.2. Trasformazione dei documentari I
 - 1.2.1. Tendenze attuali
 - 1.2.2. Ibridazioni
 - 1.2.3. Esempi
- 1.3. Trasformazione dei documentari II
 - 1.3.1. Linguaggio documentale
 - 1.3.1.1. Sviluppo storico del linguaggio documentale
 - 1.3.2. Esempi
- 1.4. Narrativa e documentari I
 - 1.4.1. Strategia narrativa
 - 1.4.2. Formato e contenuto della sceneggiatura documentale
 - 1.4.3. Trattamento
 - 1.4.3.1. Visivo
 - 1.4.3.2. Sonore
 - 1.4.4. Scelte e delimitazioni del progetto documentale
- 1.5. Narrativa e documentari II
 - 1.5.1. Tipi di strategie di narrazione
 - 1.5.1.1. Personaggi e trama
 - 1.5.1.2. Direzione
 - 1.5.1.2.1. Presenza esplicita o implicita
 - 1.5.1.3. Ricerca
 - 1.5.1.4. Ricostruzioni
 - 1.5.1.5. Discorsi
 - 1.5.1.5.1. Orali
 - 1.5.1.5.2. Visivi
 - 1.5.1.6. Altre strategie narrative



- 1.6. Strumenti per la creazione di documentari I
 - 1.6.1. Immagini
 - 1.6.1.1. Tipologie
 - 1.6.1.2. Usi
 - 1.6.2. Documenti audiovisivi
 - 1.6.2.1. Tipologie
 - 1.6.2.2. Usi
- 1.7. Strumenti per la creazione di documentari II
 - 1.7.1. Suoni
 - 1.7.1.1. Tipologie
 - 1.7.1.2. Usi
- 1.8. Sceneggiatura per un documentario I
 - 1.8.1. Introduzione alla sceneggiatura documentale
 - 1.8.2. Approccio
 - 1.8.3. Nodo o sviluppo
 - 1.8.4. Chiusura o finale
- 1.9. Sceneggiatura per un documentario II
 - 1.9.1. Regola unica
 - 1.9.2. Interviste nella sceneggiatura
 - 1.9.3. Sceneggiatura finale
- 1.10. Colloquio
 - 1.10.1. Documentazione
 - 1.10.2. Narrazione
 - 1.10.3. Emozione
 - 1.10.4. Persone intervistate
 - 1.10.4.1. Tipologie
 - 1.10.4.2. Interazione
 - 1.10.5. Chiusura

Modulo 2. Introduzione al quadro legale e lavorativo dello sceneggiatore

- 2.1. Un'introduzione alla proprietà intellettuale
 - 2.1.1. Sceneggiatore
 - 2.1.1.1. Proprietà intellettuale
 - 2.1.1.2. Autori
 - 2.1.2. Copione
 - 2.1.2.1. Proprietà intellettuale
 - 2.1.2.2. Opera
- 2.2. Diritti di proprietà intellettuale
 - 2.2.1. Diritti d'autore
 - 2.2.1.1. Contenuti
 - 2.2.1.2. Durata
 - 2.2.1.3. Occupazioni nelle opere audiovisive
 - 2.2.1.4. Protezione
 - 2.2.1.5. Proprietà industriale
- 2.3. Contrattazione e cessione dei diritti
 - 2.3.1. Regime generale
 - 2.3.1.1. Cessione dei diritti
 - 2.3.2. Contratto di edizione
 - 2.3.3. Contratti di produzione di opere audiovisive
 - 2.3.4. Licenze
 - 2.3.4.1. Creative Commons
- 2.4. Primi passi per la creazione audiovisiva
 - 2.4.1. Pre-produzione
 - 2.4.1.1. Sceneggiatore e produzione
 - 2.4.2. Rapporti di vendita
 - 2.4.3. *Pitch* o argomento di vendita
- 2.5. Introduzione al *pitching* in progetti transmediali e multiplatforme I
 - 2.5.1. *Pitching*
 - 2.5.1.1. Tipologie
 - 2.5.1.2. Altre linee guida
 - 2.5.1.3. Struttura
 - 2.5.1.4. Pubblico

- 2.5.2. Progetto transmediale
 - 2.5.2.1. Composizione
 - 2.5.2.2. Piattaforme
 - 2.5.2.3. Idee
 - 2.5.2.4. Presentazione
- 2.6. Introduzione al *pitching* in progetti transmediali e multiplatforme II
 - 2.6.1. Chiavi per un buon *pitching*
 - 2.6.1.1. Pubblico
 - 2.6.1.2. Elementi visivi
 - 2.6.1.3. Organizzazione
 - 2.6.1.4. *Feedback* o retroazione
- 2.7. Fasi nella struttura di commercializzazione del film
 - 2.7.1. Esistenza
 - 2.7.2. Persuasione
 - 2.7.3. Promemoria
 - 2.7.4. Collocamento
 - 2.7.5. Commercializzazione
 - 2.7.6. Rappresentatività
- 2.8. Festival, mercati e premi I
 - 2.8.1. Festival
 - 2.8.2. Mercati
 - 2.8.3. Premi
- 2.9. Festival, mercati e premi II
 - 2.9.1. Europa
 - 2.9.2. America
 - 2.9.3. Africa
 - 2.9.4. Asia
- 2.10. Finanziamento audiovisivo
 - 2.10.1. Fondi di sviluppo
 - 2.10.1.1. Sceneggiatori
 - 2.10.2. Fondi di finanziamento pubblico
 - 2.10.2.1. Produzione
 - 2.10.3. Fondi di finanziamento privato
 - 2.10.3.1. Produzione

Modulo 3. Sceneggiatura nel cortometraggio

- 3.1. Un'introduzione ai cortometraggi
 - 3.1.1. Concetto
 - 3.1.2. Origine
 - 3.1.3. Evoluzione
- 3.2. Il cortometraggio nell'industria audiovisiva
 - 3.2.1. Sviluppo storico
 - 3.2.2. Tendenze
- 3.3. Dall'idea alla sceneggiatura letteraria
 - 3.3.1. Idea
 - 3.3.2. Sinossi
 - 3.3.3. Sceneggiatura letteraria
 - 3.3.3.1. Intestazione
 - 3.3.3.2. Descrizione
 - 3.3.3.3. Dialogo
 - 3.3.3.4. Transizione
- 3.4. Sceneggiatura tecnica
 - 3.4.1. Annotazioni
 - 3.4.2. Scenario
 - 3.4.3. Piani numerati
 - 3.4.4. Sequenza numerata
 - 3.4.5. Movimento della camera
 - 3.4.6. Musica
 - 3.4.7. Effetti sonori
 - 3.4.8. Nome del personaggio
 - 3.4.9. Nome dello scenario
 - 3.4.9.1. Interiore/esteriore
 - 3.4.9.2. Giorno/notte
 - 3.4.10. Planimetria

- 3.5. Sceneggiatura grafica o *storyboard*
 - 3.5.1. Origine
 - 3.5.2. Funzione
 - 3.5.3. Caratteristiche
 - 3.5.3.1. Immagini in sequenza
 - 3.5.3.2. Testi
 - 3.5.4. Elementi
 - 3.5.4.1. Piani
 - 3.5.4.2. Personaggi
 - 3.5.4.3. Azione di ripresa
 - 3.5.4.4. Durata delle riprese
- 3.6. Sceneggiatura sonora I
 - 3.6.1. Origine
 - 3.6.2. Funzione
 - 3.6.3. Caratteristiche
- 3.7. Sceneggiatura sonora II
 - 3.7.1. Elementi
 - 3.7.1.1. Banda sonora
 - 3.7.1.2. Musica in diretta
 - 3.7.1.3. Dialoghi
 - 3.7.1.4. Foley
 - 3.7.1.5. Effetti
 - 3.7.1.6. Ambienti
 - 3.7.1.7. Musica
 - 3.7.1.8. Silenzio
- 3.8. Videoclip, spot pubblicitari e trailer
 - 3.8.1. Videoclip
 - 3.8.2. Spot pubblicitari
 - 3.8.3. Trailer

- 3.9. Dal cortometraggio ai micro e nanometraggi
 - 3.9.1. Cortometraggi
 - 3.9.2. Micrometraggi
 - 3.9.3. Nanometraggi
- 3.10. Festival
 - 3.10.1. Definizione
 - 3.10.2. Tipologie
 - 3.10.3. Premi

Modulo 4. Sceneggiatura nei videogiochi

- 4.1. Un'introduzione ai videogiochi
 - 4.1.1. Concetto
 - 4.1.2. Origine
 - 4.1.3. Industria dello spettacolo
 - 4.1.4. Era di internet
- 4.2. Videogiochi nell'industria audiovisiva
 - 4.2.1. Evoluzione storica
 - 4.2.2. Leadership
 - 4.2.2.1. Commercializzazione
 - 4.2.2.2. Corporazioni
- 4.3. Struttura narrativa dei videogiochi
 - 4.3.1. Teoria
 - 4.3.1.1 Letteraria
 - 4.3.1.2 Videogiochi
 - 4.3.1.3 Narrativa del videogioco
 - 4.3.1.3.1 Personaggi e giocatori
 - 4.3.1.3.2 Definita e indefinita
 - 4.3.2. Intertestualità
 - 4.3.3. Iperstestualità
 - 4.3.4. Ludologia

- 4.4. Generi dei videogiochi
 - 4.4.1. Origini
 - 4.4.1.1. Tipologie secondo Chris Crawford
 - 4.4.1.1.1. Abilità e azione
 - 4.1.1.2. Strategia e cognitivi
 - 4.4.2. Tipologie nell'attualità
 - 4.4.2.1. Azione
 - 4.4.2.2. Scatti
 - 4.4.2.3. Strategia
 - 4.4.2.4. Simulazione
 - 4.4.2.5. Sport
 - 4.4.2.6. Corse
 - 4.4.2.7. Avventure
 - 4.4.2.8. Ruolo
 - 4.4.2.9. Altri
 - 4.4.2.9.1. *Sandbox*
 - 4.4.2.9.2. Musical
 - 4.4.2.9.3. Puzzle
 - 4.4.2.9.4. *Party Games*
 - 4.4.2.9.5. Educazione
 - 4.4.3. Ibridazioni
- 4.5. Sviluppo del mondo, dei personaggi e degli obiettivi
 - 4.5.1. Mondo
 - 4.5.2. Personaggi
 - 4.5.3. Obiettivi
- 4.6. Documento di progettazione
 - 4.6.1. *Game Design Document* (GDD)
 - 4.6.1.1. Nucleo
 - 4.6.1.2. Trama o *storyline*
 - 4.6.1.3. Descrizione
 - 4.6.1.4. Tecnologia
 - 4.6.1.5. Modalità di gioco
 - 4.6.1.6. Meccanica del gioco





- 4.6.1.7. Opzioni
- 4.6.1.8. Ambienti
- 4.6.1.9. Items
- 4.7. Sceneggiatura tecnica
 - 4.7.1. Dalla sceneggiatura letteraria alla tecnica
 - 4.7.2. Elementi della sceneggiatura tecnica
 - 4.7.2.1. Durata dei livelli
 - 4.7.2.2. Fotocamere
 - 4.7.2.3. Storyboard
 - 4.7.2.4. Descrizione di ogni elemento
 - 4.7.2.4.1. Visualizzazione
 - 4.7.2.4.2. Impaginazione
 - 4.7.2.5. Comandi
 - 4.7.2.6. Definizione degli obiettivi per livello
 - 4.7.2.7. Documento di progettazione
- 4.8. Analisi videoludica
 - 4.8.1. Semiologia
 - 4.8.2. Estetica della comunicazione
 - 4.8.3. Ludologia
 - 4.8.4. Analisi filmica
 - 4.8.5. Psicologia
 - 4.8.6. Esempio pratico

“

*Un'esperienza didattica
unica, fondamentale e
decisiva per potenziare 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.



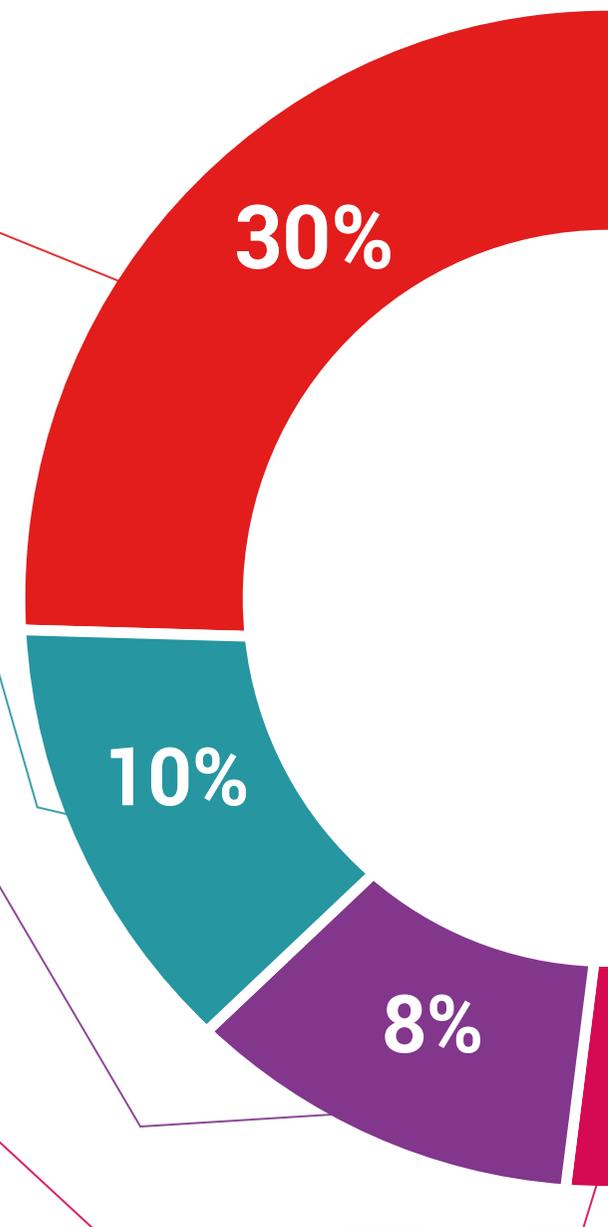
Pratiche di competenze e competenze

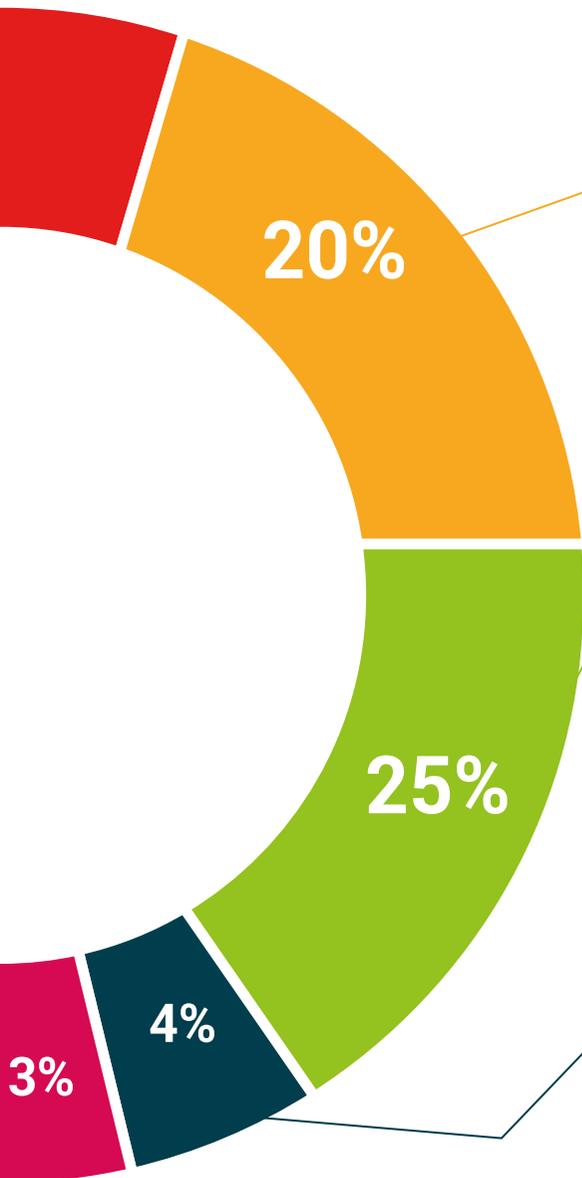
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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.



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

L'Esperto Universitario in Sceneggiature Transmediali garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di 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 Sceneggiature Transmediali** 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 Sceneggiature Transmediali**

N° Ore Ufficiali: **600 o.**



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

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

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Sceneggiature Transmediali

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

Esperto Universitario

Sceneggiature Transmediali

