



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DELLA BASILICATA

Allegato 2

| |
|---|
| PROPOSTA MASTER UNIVERSITARIO A.A.2025/ 2026 |
| REGOLAMENTO DIDATTICO DEL MASTER DI I LIVELLO IN: “Sceneggiatura per il Cinema, il Gaming e l’Audiovisivo” |

1. CURRICULA

[Art. 5, comma 8- lett. a) - Se sono previsti curricula, specificarne la denominazione]

2. OBIETTIVI FORMATIVI E FINALITÀ DEL CORSO E DEI SINGOLI CURRICULA, SE PREVISTI, ANCHE IN RELAZIONE ALLA DOMANDA NEL SETTORE PROFESSIONALE AL QUALE SI RIFERISCONO

[Art. 5, comma 8 - lett. b)]

L’obiettivo del Master in “Sceneggiatura per il Cinema, il Gaming e l’Audiovisivo” è quello di formare la figura professionale dello “sceneggiatore”, cioè un professionista che nello sviluppo di un’opera audiovisiva si occupa della costruzione di una struttura narrativa in forma di sceneggiatura.

Gli sceneggiatori attualmente operanti in Italia sono all’incirca 400: una cifra ridotta rispetto al fabbisogno odierno di un mercato in crescita e sempre più vocato alla serialità che rappresenta il formato dominante come evidenziano i dati del “6° Rapporto sulla Produzione Audiovisiva Nazionale” realizzato dall’Associazione Produttori Audiovisivi (APA).

La proposta del Master cerca di rispondere alla domanda del mercato di lavoro dell’industria audiovisiva nazionale e internazionale, sempre più orientata a reperire una figura professionale divenuta centrale nella produzione cinematografica e, soprattutto, in quella seriale televisiva di qualità che necessita della scrittura di storie con un arco narrativo complesso e allungato nel tempo.

Il Master “Sceneggiatura per il Cinema, il Gaming e l’Audiovisivo” cerca, inoltre, di rispondere all’attuale sperequazione formativa territoriale contraddistinta dalla concentrazione di scuole di Alta Formazione prettamente ubicate nel Centro-Nord d’Italia (Torino, Bologna e Roma) e che lascia il Sud quasi totalmente scoperto. L’istituzione del Master all’interno dell’UNIBAS permetterebbe di diversificare geograficamente l’offerta costituendo proposta di formazione altamente qualificata nel settore cinematografico e audiovisivo.

Le attività didattiche saranno svolte da docenti dell’Università della Basilicata e di altri atenei italiani, e da sceneggiatori professionisti di calibro nazionale e internazionale che guideranno i partecipanti in un percorso formativo teorico-pratico incentrato sull’insegnamento dei principali fondamenti della narrativa cinematografica, dalle tecniche di scrittura narrativa a quelle di costruzione delle sceneggiature. Gli

studenti impareranno metodi e strumenti fondamentali per far emergere le storie e conosceranno le principali modalità di produzione e diffusione delle stesse attraverso le immagini, il linguaggio del cinema, della televisione, dei videogames e dei media digitali, promuovendo il riuso creativo delle fonti di repertorio.

Il Master UNIBAS offre una formazione specialistica ampia e interdisciplinare che comprende lo studio e l'approfondimento dei generi cinematografici, la valorizzazione dei patrimoni digitali e delle fonti (sia fonti classiche, come gli archivi, sia fonti più recenti, come le fonti di storia orale, la fotografia e il cinema; oltre alle fonti digitali e le loro forme di interpretazione e raccolta), l'esplorazione delle teorie e delle tecniche dialogiche e narratologiche, le fasi e le regole della scrittura cinematografica, audiovisiva e videoludica.

Le lezioni verteranno anche sulla dimensione culturale, sociale e politica della creatività, intesa come ambito dell'esperienza umana al fine di costruire piattaforme di conoscenza utili per aprire riflessioni critiche sulla relazione tra storia, memoria, comunità, territorio e futuro che possono convergere nella creazione di sceneggiature originali.

I moduli didattici permetteranno agli iscritti di conoscere i principi e i metodi alla base della formattazione cinematografica (struttura, personaggi, ritmi) e di approfondire le modalità di costruzione delle sceneggiature (film, serie tv e videogame) analizzando le differenze tra le strutture narrative. Le lezioni saranno incentrate sulle modalità di strutturazione in "Tre Atti" del racconto cinematografico (dialoghi, personaggi e sequenza degli eventi) e sull'approfondimento del processo di caratterizzazione dei personaggi (tratti distintivi, motivazioni e sviluppo emotivo).

Il Master affronterà anche il tema della sceneggiatura videoludica analizzando gli aspetti legati all'applicazione della scrittura ai videogiochi (creazione dei personaggi, sviluppo della trama e dell'intreccio), secondo i canoni di gamification e di storytelling immersivo.

I moduli didattici saranno affiancati da laboratori ed esercitazioni pratiche durante le quali gli studenti avranno l'opportunità di consolidare le nozioni acquisite e di lavorare su progetti individuali e collaborativi, seguendo tutto il processo di produzione del progetto cinematografico, audiovisivo e videoludico.

Le unità formative tratteranno anche: le principali tecniche di programmazione e controllo di gestione per le produzioni audiovisive, cinematografiche e del gaming; le modalità di predisposizione del budget del progetto di sceneggiatura e di presentazione dell'idea in un *pitch*. Si tratta di aspetti cruciali del lavoro dello sceneggiatore che consistono nella capacità di presentare efficacemente l'idea alla base della sceneggiatura e di cercare un equilibrio tra la propria visione artistica e le limitazioni tecniche o finanziarie del progetto. Gli iscritti al master impareranno le strategie e le tecniche necessarie per comunicare in modo chiaro e persuasivo il proprio *concept* e ad adattare il proprio lavoro: i) alle esigenze di registi, produttori e altri membri del team di produzione; ii) alle necessità dei potenziali finanziatori e collaboratori.

Ai moduli formativi si aggiungono i workshop, i seminari, le conferenze e le masterclass che saranno condotte da professionisti del settore cinematografico nazionale e internazionale, in particolare registi e sceneggiatori, i quali racconteranno le loro esperienze lavorative costruendo momenti di scambio e di dialogo proficui con i partecipanti.

Il Master si contraddistingue nel panorama formativo per la sua energica correlazione con la rete dei principali festival e delle rassegne svolti a scala locale, regionale e nazionale, proponendosi come nucleo formativo dal carattere fortemente esperienziale.

Al termine del percorso formativo, gli iscritti al Master miglioreranno la loro cultura di base, acquisiranno le conoscenze relative alle fasi del processo creativo e saranno in grado di: esercitare le capacità di scrittura e di immaginazione; trasformare un'idea iniziale in un vero e proprio *blueprint*; scrivere una sceneggiatura completa per film, serie tv e videogame, partendo dalla stesura dei prodotti propedeutici,

quali il soggetto/script, il trattamento e la scaletta; lavorare efficacemente all'interno di un team creativo organizzando un lavoro complesso e seguendo le tempistiche adatte; programmare e controllare la gestione delle produzioni; presentare ed esporre un progetto in modo convincente ai produttori.

3. PROFILI PROFESSIONALI E SBOCCHI OCCUPAZIONALI

[Art. 5, comma 8- lett. b)]

Il Master in “Sceneggiatura per il Cinema, il Gaming e l’Audiovisivo” attribuisce la qualifica di “sceneggiatore”. Il percorso offre una formazione completa e approfondita nel campo della scrittura cinematografica, audiovisiva e videoludica, e punta a formare una nuova generazione di sceneggiatori altamente qualificati e creativi, in grado di sviluppare narrazioni capaci di cogliere le sfide e le opportunità del settore cinematografico e televisivo contemporaneo e di lavorare efficacemente nella stesura di sceneggiature per film, serie TV, videogiochi e altre forme di media visivi.

Al fine di acquisire le abilità necessarie e di maturare proficue esperienze per lavorare efficacemente all'interno di un team creativo, il Master prevede lo svolgimento di un periodo di tirocinio nelle aziende e nelle società di produzione associate che permetteranno agli iscritti di lavorare accanto a professionisti del settore.

4. TITOLI DI STUDIO PER L’ACCESSO

[Art. 5, comma 8 - lett. c)]

Possono presentare domanda di ammissione al Master coloro i quali siano in possesso di Laurea in materie umanistiche (Classi: L1 Beni Culturali; L03 Discipline delle Arti Figurative, della Musica, dello Spettacolo e della Moda; L05 Filosofia; L06 Geografia; L10 Lettere; L11 Lingue e Culture Moderne; L12 Lauree in Mediazione Linguistica; L15 Scienze del Turismo; L19 Scienze dell'Educazione e della Formazione; L20 Scienze della Comunicazione; L24 Scienze e Tecniche Psicologiche; L40 Sociologia; L42 Storia).

Possono accedere alla selezione anche i possessori di Laurea magistrale a c.u. LM-85bis Scienze della formazione primaria.

Inoltre, possono accedere al Master i candidati in possesso di un titolo accademico estero equiparabile - per livello, natura, contenuto e diritti accademici (accesso ad ulteriori corsi) - ai titoli accademici sopraelencati. I titoli di studio conseguiti all'estero, se non già riconosciuti in base alla normativa vigente, dovranno essere valutati dal Comitato scientifico del Master che ne potrà dichiarare l’equipollenza ai soli fini dell’ammissione al Master. Per questi candidati si applicano le norme vigenti in materia di ammissione degli studenti stranieri ai corsi di studio delle Università italiane.

5. EVENTUALI ALTRI REQUISITI PER L’ACCESSO

[Art. 5, comma 8 - lett. c)]

Nessuno.

6. MODALITÀ DI AMMISSIONE

[Art. 5, comma 8 - lett. c)]

La selezione per l’ammissione al Master “Sceneggiatura per il Cinema, il Gaming e l’Audiovisivo” sarà effettuata sulla base del voto conseguito nel titolo di studio previsto per l’accesso e di eventuali altri titoli, comprese la laurea magistrale e le ulteriori lauree e lauree magistrali a ciclo unico diverse da quella

utilizzata per l'accesso, o esperienze professionali che siano attinenti con l'ambito formativo del Master. Si prevede inoltre lo svolgimento di un colloquio conoscitivo-motivazionale e attitudinale. La valutazione dei titoli sarà effettuata dalla Commissione esaminatrice secondo criteri inappellabili. Al termine della selezione la commissione esaminatrice stilerà una graduatoria di merito degli idonei. A parità di punteggio precede il candidato più giovane.

7. SEDE E PERIODI DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

[Art. 5, comma 8 - lett. d)]

Le lezioni si svolgeranno presso l'Università degli Studi della Basilicata, Dipartimento per l'Innovazione Umanistica, Scientifica e Sociale (DIUSS), Via Nazario Sauro, 85 – Potenza.

Il Master si articola in 1500 ore complessive di formazione (didattica frontale, tirocinio e studio personale), corrispondenti a 60 CFU. Le attività sono così strutturate:

8. ELENCO DEI MODULI DIDATTICI E DELLE UNITÀ DIDATTICHE E DELLE ALTRE ATTIVITÀ FORMATIVE, COMPRESO IL TIROCINIO

[Art. 5, comma 8 - lett. e)]

| Denominazione | SSD | CFU | Struttura CFU | | | Tot. ore |
|---|-----------|----------|------------------------|------------------------------|------------------------|------------|
| | | | Ore didattica frontale | Ore altre attività formative | Ore studio individuale | |
| Modulo 1: “La sceneggiatura: storia, strutture e scrittura” (Lezioni frontali docenti UNIBAS) | | 9 | 54 | | 171 | 225 |
| Ud1: Elementi di Public and digital history | HIST-03/A | 3 | 18 | | 57 | 75 |
| Ud2: Teoria e tecniche delle forme dialogiche e narratologiche della letteratura drammatica | ITAL-01/A | 3 | 18 | | 57 | 75 |
| Ud3: Storia e teoria del cinema | PEMM-01/B | 3 | 18 | | 57 | 75 |
| Modulo 2: “Scrittura per la sceneggiatura: dimensioni, tecniche e progettualità” (Lezioni frontali docenti UNIBAS) | | 9 | 54 | | 171 | 225 |
| Ud 1: Teorie e tecniche di scrittura per la sceneggiatura | LIFI-01/A | 3 | 18 | | 57 | 75 |
| Ud 2: Antropologia delle culture espressive | SDEA-01/A | 3 | 18 | | 57 | 75 |
| Ud 3: Tecniche di programmazione e controllo di gestione per le | ECON-06/A | 3 | 18 | | 57 | 75 |

| | | | | | | |
|--|---------------|-----------|-----------|-----------|------------|-------------|
| produzioni audiovisive, cinematografiche e del gaming | | | | | | |
| Modulo 3: “Il viaggio dello sceneggiatore” | | 6 | 24 | 24 | 102 | 150 |
| Ud 1 - Dal pitch al progetto: strutturare un film e una serie partendo dal personaggio | | 2 | 12 | | 38 | 50 |
| Ud 2: Creare storie per la tv. La scrittura televisiva: canali, strumenti, principi e tecniche (a cura dell’Associazione nazionale industrie cinematografiche audiovisive e digitali - ANICA ACADEMY) | | 2 | 12 | | 38 | 50 |
| Ud 3 - Laboratori e esercitazioni | | 2 | | 24 | 26 | 50 |
| Modulo 4: “La formattazione cinematografica” | | 6 | 24 | 24 | 102 | 150 |
| Ud 1 - Principi e metodi per la formattazione cinematografica (a cura dell’Associazione Nazionale Autori Cinematografici - ANAC) | | 2 | 12 | | 38 | 50 |
| Ud 2: Video Game Narrative Design e storytelling per opere interattive | | 2 | 12 | | 38 | 50 |
| Ud 3 - Laboratorio e esercitazioni | | 2 | | 24 | 26 | 50 |
| Laboratori, esercitazioni e visite | | 5 | | 60 | 65 | 125 |
| Seminari, conferenze, testimonianze (masterclass) | | 12 | | 96 | 204 | 300 |
| Tirocinio | | 10 | | | | 250 |
| Prova finale | | 3 | | | | 75 |
| | | | | | | |
| | TOTALE | 60 | | | | 1500 |

| 9. PRINCIPALI CONTENUTI DEI MODULI DIDATTICI E DELLE UNITÀ DIDATTICHE [Art. 5, comma 8- lett. e)] | |
|--|--|
| Denominazione | Contenuti |
| Modulo 1: “La sceneggiatura: storia, strutture e scrittura” (Lezioni frontali docenti UNIBAS) | |
| Ud1: Elementi di Public and digital history | L’unità didattica intende affrontare quelle che sono le nuove frontiere per la comunicazione dei contenuti storici, attraverso la valorizzazione dei patrimoni digitali e delle fonti per la costruzione della storia “con” e “per” il pubblico. Saranno trattati modelli e metodologie per l’uso corretto delle fonti orali, fotografiche, audiovisive e diaristiche per la realizzazione di sceneggiature a tema storico. Parte delle lezioni saranno dedicate al censimento e allo studio di fonti e repertori digitali relativi alla storia del XX e XXI secolo. |
| Ud2: Teoria e tecniche delle forme dialogiche e narratologiche della letteratura drammatica | L’unità didattica si propone di identificare un approccio genealogico alle forme e ai generi nei prodotti audiovisivi, e, nello specifico, al loro transito dalla letteratura, nei diversi assetti e generi (ma con particolare attenzione alle forme dialogiche e narratologiche della rappresentazione drammatica), al cinema, anche qui nelle diverse declinazioni audiovisuali. Per tale motivo, si andranno ad analizzare le tecniche del dialogo, così come si è consolidato in particolare nel linguaggio teatrale, e alcuni degli elementi che la moderna narratologia ha individuato come essenziali dell’opera narrativa tout court (e quindi anche del cosiddetto story-telling), anche come base del testo drammatico. Saranno anche trattati il rapporto tra autore e testo, nella dinamica dell’io narrante; il rapporto e le relazioni tra personaggi; infine le unità di spazio e tempo, con attenzione specifica alle divergenze tra Tempo della Storia e Tempo del Racconto e alle loro declinazioni fino all’inversione totale della vicenda. |
| Ud3: Storia e teoria del cinema | Partendo dalla classica teoria dei generi, l’unità didattica si propone di analizzare come il concetto di ‘genere’ transiti dalla letteratura al cinema. Nel processo si assumerà un approccio genealogico alle forme e ai generi, nel loro transito dal cinema alle moderne forme di rappresentazione audiovisiva, incluso il gaming. Si andranno poi ad identificare le caratteristiche che portarono al consolidamento dei ‘generi’ nella storia del cinematografo, inclusa la questione della spettatorialità, nonché quella di autorialità: si andranno quindi ad analizzare le tecniche |

| | |
|--|--|
| | <p>attraverso cui, nel tempo, si assiste alla rifocalizzazione delle due figure, autore e spettatore, nella produzione audiovisiva. L'obiettivo è affinare la conoscenza della storia del cinema, ma soprattutto dei modi attraverso i quali il cinema rappresenta e riflette la Storia e la società contemporanee, ma anche quelli attraverso i quali esso si fa Storia, e cioè diviene, contemporaneamente, documento e fatto, anche attraverso il possibile 'paludamento' offerto dalle schematizzazioni del 'genere'.</p> |
| <p>Modulo 2: "Scrittura per la sceneggiatura: dimensioni, tecniche e progettualità"</p> <p>(Lezioni frontali docenti UNIBAS)</p> | |
| <p>Ud1: Teorie e tecniche di scrittura per la sceneggiatura</p> | <p>L'unità didattica si propone di affrontare le diverse fasi della scrittura di una sceneggiatura (anche tenendo conto delle diverse categorie tipologiche: come un film o un cortometraggio, ma anche uno spot o un video). Si punterà in particolare a fissare le regole di base della scrittura, nella direzione della leggibilità e della semplicità della sua forma, nella sua struttura che deve essere ben chiara e definita e della sua articolazione in diversi passaggi (come l'identificazione del soggetto, la successiva divisione della storia in scene - che presentino un ordine narrativo sequenziale- , l'impostazione dei dialoghi, la caratterizzazione dei personaggi, la realizzazione delle azioni e l'impostazione delle descrizioni).</p> |
| <p>Ud2: Antropologia delle culture espressive</p> | <p>Questo modulo è incentrato sulle dimensioni culturali, sociali e politiche della creatività intesa come ambito dell'esperienza umana che si articola, caso per caso, secondo diverse e specifiche visioni condivise, tra l'altro, del rapporto tra memoria e futuro, tra continuità e innovazione. In questa prospettiva, il sistema dell'arte e quello dei patrimoni culturali di matrice europea non sono che due dei possibili "contenitori" che il genere umano ha costruito per articolare questa importante dimensione riflessiva, generativa e rigenerativa, della vita sociale.</p> |
| <p>Ud3: Tecniche di programmazione e controllo di gestione per le produzioni audiovisive, cinematografiche e del gaming</p> | <p>L'unità didattica si propone di fornire ai discenti gli strumenti di base per un'adeguata programmazione e gestione delle produzioni audiovisive, cinematografiche e del gaming. In particolare, dopo una breve introduzione al concetto di controllo di gestione e di analisi dei costi, si procederà ad illustrare i principali strumenti di programmazione, come il Diagramma di Gantt e i sistemi di Reporting avanzati. In tal senso ci si soffermerà sulla multidimensionalità e il suo utilizzo nella programmazione, con specifica attenzione alle prospettive della Balanced Scorecard al servizio della gestione dei progetti. Successivamente ci si soffermerà sull'analisi dei costi andando ad osservare il Break Even Point, con costi fissi e variabili e ricavi di vendita a confronto, nonché i sistemi di imputazione dei costi più avanzati, ABC e Target costing, e</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>loro applicazione nella gestione delle attività per le produzioni audiovisive, cinematografiche e del gaming.</p> <p>A queste attività si affiancheranno degli esempi pratici sia di sistema di report per la gestione delle produzioni, con un budgeting elementare ed una panoramica sull'evoluzione del sistema di report, sia degli strumenti evoluti per l'analisi dei costi.</p> |
| Modulo 3: “Il viaggio dello sceneggiatore” | |
| Ud1 - Dal pitch al progetto: strutturare un film e una serie partendo dal personaggio | <p>Il modulo intende approfondire la costruzione della struttura narrativa, partendo dal personaggio come motore della storia. Saranno analizzate le differenze tra la costruzione di un film e di una serie TV. Le lezioni</p> <p>si propongono di offrire ai partecipanti le conoscenze utili per la scrittura di pitch efficaci per film e serie TV. Gli studenti impareranno le tecniche per esporre un progetto in modo convincente ai produttori.</p> |
| <p>Ud2: Creare Storie per la TV. La scrittura televisiva: canali, strumenti, principi e tecniche</p> <p>(a cura dell'Associazione nazionale industrie cinematografiche audiovisive e digitali - ANICA ACADEMY)</p> | <p>La scrittura per il cinema e l'audiovisivo non può prescindere dal medium di massa più diffuso, la TV, intesa come broadcasting e streaming, lineare e non lineare. Il modulo verte sulla conoscenza della TV, i suoi meccanismi e le sue regole; e si propone di fornire ai partecipanti le conoscenze adeguate per scrivere storie con consapevolezza, ricchezza e successo. La prima unità didattica del modulo tratterà le seguenti tematiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - panoramica dell'offerta TV e Video; - principali modelli di business: ADV, Subscription, Freemium, ADV digital; - offerta TV Lineare: canali generalisti, verticali generalisti e tematici, pay; - offerta streaming e on-demand: SVOD, AVOD, TVOD, Telco; - dati d'ascolto - formati e generi TV - content source: produzione locale, acquisizione, adattamento, autoprodotta e appalto esterno (tipologia e budget); - costruzione del palinsesto TV lineare: fasce, contenuto, flow, controprogrammazione; - tipologia di produzione originale in base al palinsesto e al flusso; - budget management: costruire e gestire un budget con contenuti di acquisto e produzioni; - acquisizioni e co-produzioni: dalle liste alla selezione e negoziazione di un deal; - mercati. |
| Ud3 – Laboratori e esercitazioni | <p>In questa fase del corso, gli studenti metteranno in pratica le nozioni apprese attraverso un laboratorio di scrittura. Ogni partecipante lavorerà alla stesura di un soggetto cinematografico strutturato in tre atti, con sviluppo del</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>protagonista, conflitto centrale e arco narrativo chiaro; oppure un pitch deck di una serie TV, con concept, personaggi, struttura della stagione e possibili sviluppi narrativi. Dopo una giornata dedicata alla presentazione dei pitch, verranno selezionati i progetti migliori. Gli studenti verranno divisi in gruppi e inizieranno a lavorare collettivamente sui progetti scelti. Questo processo permetterà loro di sperimentare il lavoro di squadra, imparando l'importanza della collaborazione e della capacità di adattare e migliorare un'idea attraverso il confronto. Attraverso esercitazioni guidate e revisioni collettive, si lavorerà sull'efficacia della storia, la coerenza dei personaggi e la capacità di catturare l'attenzione di un produttore. L'obiettivo è sviluppare un progetto pronto per essere presentato nel mercato audiovisivo, con una visione chiara e un team di lavoro affiatato.</p> <p>I laboratori e le esercitazioni pratiche tratteranno, inoltre, le seguenti tematiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il brand, il target, il ruolo e l'obiettivo del contenuto. <p>Definizione strategica e sviluppo dei contenuti in base ad un brief di un committente TV;</p> <ul style="list-style-type: none"> - i formati, i generi e la loro ibridazione con un focus sul genere documentario, reportage, docureality. |
| <p>Modulo 4: “La formattazione cinematografica”</p> | |
| <p>Ud1 – Principi e metodi per la formattazione cinematografica (a cura dell'Associazione Nazionale Autori Cinematografici - ANAC)</p> | <p>Il modulo intende approfondire il funzionamento di una storia partendo dalla costruzione della classica struttura narrativa in tre atti (impostazione, conflitto, risoluzione). Le lezioni forniranno agli studenti le basi di partenza utili per la disposizione degli eventi (Primo Atto, Secondo Atto, Terzo Atto) da raccontare secondo logiche e ritmi ben definiti. Al fine di comprendere le modalità di formattazione cinematografica, le lezioni tratteranno: il Final Draft, la scaletta, il dialogo; il racconto; il personaggio; il soggetto, il trattamento.</p> |
| <p>Ud2 – Video Game Narrative Design e storytelling per opere interattive</p> | <p>Il modulo introduce gli studenti ai fondamenti del Narrative Design nell'ambito della creazione di videogiochi e, più in generale, di opere interattive, con l'obiettivo di trasmettere le competenze necessarie a sviluppare trame interattive e strutture narrative complesse. Attraverso attività pratiche, gli studenti scopriranno come, tramite il Narrative Design, sia possibile costruire universi narrativi, personaggi ed eventi di gioco in grado di aumentare l'interattività e il coinvolgimento degli utenti. Durante le lezioni saranno illustrati i principi cardine dello storytelling (tema, ciclo narrativo, personaggi, costruzione dell'universo narrativo), e saranno trattati gli aspetti più specifici del Narrative Design per videogiochi (quest design, storytelling ambientale, storytelling emozionale, dialoghi), anche attraverso l'analisi di casi di studio.</p> |

Ud 3 – Laboratorio e esercitazioni

I laboratori e le esercitazioni permetteranno ai partecipanti di mettere in pratica le conoscenze acquisite e saranno orientate su: formattazione cinematografica, uso di Final Draft, modalità per “scalettare” una giornata, scrittura di una sceneggiatura desunta e di un racconto, illustrazione di un personaggio, scrittura e sviluppo di una storia.

Le esercitazioni pratiche prevedono, inoltre, l’introduzione pratica ai software comunemente utilizzati per la scrittura di opere interattive e la produzione di materiale creativo in linea con gli output tipici del Narrative Design.

10. MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLA DIDATTICA

[Art. 5, comma 8 - lett. f)]

Il Master ha durata annuale e si articola in 6 mesi di attività formative svolte in aula o a distanza e in massimo 3 mesi di stage aziendale.

Per l'intera durata del master si prevede un impegno di 1500 ore pari a 60 CFU. Alcune attività, per un massimo dell'80% delle ore complessive, potranno essere erogate a distanza. Le ore di attività pratiche e di laboratorio saranno svolte al 100% in presenza. Le lezioni avranno inizio nel mese di ottobre 2025 e termineranno nel mese di aprile 2026, a cui farà seguito un periodo di stage presso enti, fondazioni o aziende per un totale complessivo di 250 ore corrispondenti a 10 CFU. L'elaborato finale dovrà essere presentato entro il mese di settembre 2026 e discusso entro 20 giorni dalla data di presentazione.

Il calendario dettagliato delle attività verrà presentato all'inizio dell'annualità.

Il periodo di tirocinio potrà essere svolto in una delle seguenti società, enti, organizzazioni/associazioni:

- Centro Sperimentale delle Arti Mediterranee – CeSAM
- Cinemadamare
- Centro di Geomorfologia Integrata per l'Area del Mediterraneo – Biblioteca “Maurizio Leggeri”
- Fondazione Emanuele Gianturco
- Digital Lighthouse
- The Factory
- FLAT Parioli Post Production
- Minerva Pictures

Per lo svolgimento dei tirocini, i corsisti potranno proporre la candidatura e l'accreditamento di altre società, enti e Fondazioni, previa valutazione della proposta da parte del Comitato Scientifico del Master.

11. MODALITÀ E OBBLIGHI DI FREQUENZA E FORME DI CONTROLLO

[Art. 5, comma 8 - lett. g)]

La presenza alle attività del master è obbligatoria e sarà verificata attraverso registri cartacei e Digital Tools.

12. MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE VERIFICHE PERIODICHE

[Art. 5, comma 8 - lett. h)]

La valutazione dell'efficacia del percorso formativo è effettuata mediante prove di verifica a conclusione di ciascun modulo didattico. Le modalità di verifica consistono in prove scritte (a risposta multipla o aperta), colloqui, oppure attraverso la predisposizione di temi progettuali che prevedano l'ideazione e la presentazione di un *concept* di progetto da parte dei candidati. Le modalità di espletamento delle stesse sono stabilite dal docente responsabile del modulo didattico. La commissione esaminatrice accerterà il conseguimento dei crediti formativi da parte degli studenti esprimendo una votazione in trentesimi.

13. MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLA PROVA FINALE

[Art. 5, comma 8 - lett. h)]

La prova finale consiste nell'elaborazione e discussione di un *project work* di sceneggiatura che ciascun partecipante dovrà sviluppare di concerto con il tutor e l'impresa o l'ente ospitante l'attività di stage, e in linea con uno degli insegnamenti previsti dal percorso formativo. Il progetto sarà discusso e valutato come elaborato finale.

Sono ammessi a partecipare alla prova finale coloro i quali risulteranno presenti ad almeno l'80 delle attività complessive e che avranno svolto lo stage e superato tutte le prove di verifica.

Gli allievi che supereranno la prova finale conseguiranno il titolo di Master di I livello in "Sceneggiatura per il Cinema, il Gaming e l'Audiovisivo". La votazione della prova finale è espressa in centodecimi e si intende superata se lo studente consegue la votazione minima 66/110. Il voto base per la prova finale parte dalla media ponderata per cfu dei voti, espresso in trentesimi, riportati nelle prove di verifica e la commissione potrà attribuire all'elaborato finale da 0 a 11 punti.

A discrezione della Commissione esaminatrice, i candidati più meritevoli saranno segnalati a una società di produzione per l'accesso a uno stage post-master. Il giudizio della Commissione è insindacabile.

14. MODALITÀ DI RICONOSCIMENTO DI CREDITI FORMATIVI GIÀ ACQUISITI

[Art. 5, comma 8 - lett. i)]

Non è previsto il riconoscimento di crediti formativi derivanti da precedenti percorsi formativi o da attività professionali.

15. MODULI DIDATTICI E UNITÀ DIDATTICHE CUI È POSSIBILE ISCRIVERSI SINGOLARMENTE

[Art. 5, comma 8 - lett. j)]

È consentita l'iscrizione a singole unità didattiche o moduli didattici, per massimo 12 CFU.

La richiesta di iscrizione ad un singolo modulo didattico del Corso di Master sarà valutata di volta in volta dal Comitato Scientifico.

È possibile iscriversi al master o a singoli moduli didattici o unità didattiche, in qualità di uditore, senza aver preso parte alla selezione per l'ammissione al Master, anche in assenza del titolo di studio previsto per l'accesso. In tal caso, non sono previste le prove di verifica del profitto e sarà rilasciato esclusivamente un attestato di frequenza.

La quota di iscrizione al singolo modulo è pari a € 800,00 e quella di iscrizione alla singola unità didattica a € 500,00.