

SSMIL SALERNO

Scuola Superiore per Mediatori Linguistici

Riconosciuta ai sensi del D.M. 2748 del 23/11/2021 del Ministero
dell'Università e della Ricerca- Gazzetta Ufficiale n° 12 del 17/01/2022



**Indirizzo
cultura, sviluppo e
comunicazione
delle opere interattive**

Corso di Laurea triennale in Mediazione Linguistica

Indirizzo cultura, sviluppo e comunicazione delle opere interattive

Anno accademico • 2026/2027

L'offerta formativa proposta dalla Scuola Superiore per Mediatori Linguistici Salerno rappresenta una delle più innovative esperienze accademiche nel panorama nazionale, in quanto integra le competenze linguistiche e interculturali proprie della Mediazione Linguistica con i linguaggi della creatività digitale, della comunicazione interattiva, della narrazione transmediale e dell'industria culturale contemporanea.

In un contesto globale caratterizzato dalla convergenza tra linguaggi, tecnologie, intrattenimento digitale, storytelling e comunicazione multimediale, il Corso di Laurea Triennale in Mediazione Linguistica – Indirizzo Cultura, Sviluppo e Comunicazione delle Opere Interattive si propone come un percorso formativo altamente specializzante, rivolto a studenti interessati a operare nei settori delle opere interattive, dei videogiochi, dell'animazione digitale, della comunicazione culturale, dell'editoria multimediale e delle industrie creative.

L'evoluzione delle tecnologie digitali e la crescente importanza dei contenuti interattivi hanno trasformato profondamente il modo di comunicare, apprendere, raccontare e costruire esperienze culturali. Le opere interattive rappresentano oggi uno dei principali strumenti di diffusione culturale e comunicativa, capaci di integrare linguaggio, immagine, narrazione, tecnologia e partecipazione attiva del pubblico.

Il corso nasce con l'obiettivo di formare professionisti in grado di progettare, sviluppare, localizzare, comunicare e valorizzare opere interattive in contesti nazionali e internazionali, attraverso una solida preparazione linguistica, culturale e tecnico-professionale.



Particolare attenzione viene dedicata allo studio delle lingue straniere applicate ai processi di localizzazione, adattamento culturale e mediazione linguistica delle opere digitali. Gli studenti approfondiscono la lingua inglese e la lingua spagnola come strumenti di comunicazione professionale, acquisendo competenze specifiche nella traduzione e localizzazione di prodotti interattivi, videogiochi, piattaforme digitali, contenuti narrativi e ambienti multimediali.

Il percorso formativo si sviluppa attraverso quattro grandi aree interdisciplinari.

La prima area è dedicata alle competenze linguistiche e interculturali e comprende lo studio approfondito della lingua inglese e della lingua spagnola, della localizzazione delle opere interattive, dello storytelling in lingua straniera, della mediazione linguistica applicata alle industrie culturali e dei linguaggi multiculturali per la comunicazione globale.

La seconda area è orientata alla progettazione narrativa e alla costruzione dei contenuti culturali e creativi. Gli studenti acquisiscono competenze nella sceneggiatura, nel narrative design, nel worldbuilding transmediale, nella scrittura per ambienti interattivi e nella progettazione di universi narrativi capaci di svilupparsi attraverso media differenti.

La terza area riguarda la comunicazione digitale, il marketing e la valorizzazione culturale delle opere interattive. In tale ambito vengono approfondite le strategie di comunicazione, il social media management, il giornalismo digitale, il copy-writing, le tecniche di engagement delle comunità online e la promozione internazionale dei prodotti culturali interattivi.

La quarta area è dedicata agli strumenti tecnologici e progettuali che caratterizzano l'industria delle opere interattive. Gli studenti sviluppano competenze relative alla grafica e modellazione 3D, al concept art, all'animazione 2D e 3D, alla programmazione, alle tecniche di regia, al video editing, alla progettazione delle interfacce utente (GUI), alle tecniche del doppiaggio e della colonna sonora, fino alle più avanzate applicazioni della gamification e degli applied games.

Elemento distintivo del percorso è l'attenzione ai processi di innovazione culturale e sociale attraverso le opere interattive. Il piano di studi affronta infatti temi di particolare attualità quali la valorizzazione della diversità, le politiche di inclusione, la comunicazione interculturale, la sostenibilità sociale e il ruolo delle industrie creative nella costruzione di nuove forme di cittadinanza digitale.



La didattica integra costantemente teoria e pratica attraverso numerosi laboratori professionalizzanti dedicati allo sviluppo di opere interattive, alla comunicazione digitale, alla programmazione, alla progettazione narrativa, alla grafica tridimensionale, al giornalismo specializzato e alle tecniche di produzione audiovisiva.

Al termine del percorso gli studenti avranno acquisito competenze spendibili in molteplici contesti professionali quali:

- industrie culturali e creative;
- aziende del settore videogiochi e intrattenimento digitale;
- studi di produzione audiovisiva e animazione;
- agenzie di comunicazione e marketing digitale;
- editoria multimediale;
- imprese operanti nella localizzazione linguistica;
- organizzazioni culturali nazionali e internazionali;
- enti pubblici e privati impegnati nella valorizzazione del patrimonio culturale attraverso tecnologie interattive;
- società specializzate nella progettazione di esperienze immersive, educational games e piattaforme digitali.

Il laureato in Mediazione Linguistica – Indirizzo Cultura, Sviluppo e Comunicazione delle Opere Interattive sarà una figura professionale innovativa, capace di coniugare competenze linguistiche, sensibilità culturale, creatività narrativa, conoscenze tecnologiche e capacità comunicative, rispondendo alle esigenze di un mercato internazionale sempre più orientato verso la produzione e la diffusione di contenuti digitali interattivi.

La SSMIL Salerno offre così un percorso formativo unico, multidisciplinare e fortemente orientato all'occupabilità, capace di preparare professionisti in grado di trasformare la cultura, la narrazione e la comunicazione in esperienze interattive innovative, accessibili e globali.

LE ATTIVITÀ INTEGRATIVE

Un ricco ventaglio di attività affini e integrative conferisce al Corso di Laurea Triennale in Mediazione Linguistica – Indirizzo *Cultura, Sviluppo e Comunicazione delle Opere Interattive* un carattere fortemente interdisciplinare, innovativo e professionalizzante. L'integrazione tra competenze linguistiche, comunicative, culturali, creative e tecnologiche consente agli studenti di acquisire una preparazione completa e immediatamente spendibile nei settori delle industrie culturali e creative, della comunicazione digitale, dell'intrattenimento interattivo, della localizzazione linguistica e della produzione di contenuti multimediali.

Il percorso formativo è arricchito da laboratori specialistici, project work, workshop tematici, seminari con professionisti del settore, attività di ricerca applicata, esperienze di studio all'estero e percorsi di tirocinio curriculare presso aziende, enti culturali, studi creativi, agenzie di comunicazione, software house, case di produzione audiovisiva e organizzazioni nazionali e internazionali operanti nel settore delle opere interattive.



Le attività laboratoriali rappresentano uno degli elementi distintivi del corso. Gli studenti hanno la possibilità di partecipare a laboratori dedicati alla sceneggiatura e al narrative design, alla progettazione di ambienti narrativi interattivi, alla localizzazione linguistica di opere digitali, al game design, alla grafica e modellazione 3D, all'animazione 2D e 3D, alla programmazione, al video editing, alla progettazione delle interfacce digitali (GUI), alla comunicazione digitale e social media management, al giornalismo specializzato e alle tecniche di doppiaggio e sonorizzazione.

Particolare rilevanza assumono i laboratori progettuali nei quali gli studenti lavorano in team multidisciplinari simulando reali contesti professionali. Tali esperienze consentono di sviluppare competenze operative nella progettazione, nello sviluppo, nella comunicazione e nella promozione di opere interattive destinate ai mercati nazionali e internazionali.

I project work previsti durante il triennio permettono agli studenti di confrontarsi con casi studio reali, sviluppando capacità di problem solving, progettazione creativa, gestione dei processi comunicativi e coordinamento di gruppi di lavoro. L'obiettivo è favorire la costruzione di competenze trasversali sempre più richieste dalle industrie culturali e creative contemporanee.

Il percorso di studi è ulteriormente valorizzato dalle attività di tirocinio curriculare che consentono agli studenti di sperimentare sul campo le competenze acquisite durante il percorso universitario. Le esperienze di stage possono essere svolte presso imprese del settore audiovisivo e multimediale, agenzie di comunicazione e marketing digitale, enti culturali, aziende operanti nell'ambito delle tecnologie immersive, case editrici digitali, organizzazioni internazionali e imprese impegnate nello sviluppo di prodotti culturali innovativi.

La dimensione internazionale rappresenta uno dei punti di forza dell'offerta formativa. Grazie agli accordi di cooperazione accademica sottoscritti dalla SSML Salerno con numerose università europee ed extraeuropee, gli studenti possono partecipare a programmi di mobilità internazionale finalizzati allo svolgimento di periodi di studio, ricerca e tirocinio all'estero. La SSML Salerno ha infatti attivato una rete di collaborazioni scientifiche e didattiche con Università e Istituzioni accademiche di diversi Paesi europei ed extraeuropei, favorendo la realizzazione di programmi Erasmus Plus, Erasmus Mundus e altre iniziative internazionali dedicate alla mobilità studentesca e alla cooperazione accademica.

Tali opportunità consentono agli studenti di confrontarsi con differenti modelli culturali, linguistici e professionali, acquisendo una prospettiva internazionale indispensabile per operare nei moderni contesti della comunicazione globale e delle industrie creative.

La presenza di studenti provenienti da differenti Paesi contribuisce inoltre a creare un ambiente multiculturale dinamico e stimolante, favorendo l'apprendimento interculturale e lo sviluppo di competenze linguistiche avanzate.

Le attività integrative comprendono inoltre incontri con professionisti del settore della comunicazione digitale, della produzione audiovisiva, della localizzazione linguistica, dello storytelling, del marketing culturale e delle tecnologie immersive, offrendo agli studenti l'opportunità di entrare in contatto diretto con le realtà professionali più innovative del panorama nazionale e internazionale.

Grazie a questa articolata offerta di attività complementari, il Corso di Laurea Triennale in Mediazione Linguistica – Indirizzo *Cultura, Sviluppo e Comunicazione delle Opere Interattive* si configura come un percorso di eccellenza capace di coniugare formazione accademica, innovazione tecnologica, creatività culturale e apertura internazionale, preparando professionisti altamente qualificati in grado di operare nei nuovi scenari della comunicazione globale e della produzione di contenuti interattivi.



Piano di Studi del Corso di Studi Triennale in Mediazione Linguistica Indirizzo cultura, sviluppo e comunicazione delle opere interattive (CL-12)

Crediti Formativi Mediazione CFM	Anno di Corso 2026/27 1° ANNO Insegnamenti	Codice SSD Insegnamento
6 CFM	Sceneggiatura I	ITAL-01/A
15 CFM	Strategie di comunicazione e social media management dei videogiochi e delle opere interattive	GLOT-01/A
15 CFM	Lingua e civiltà prima lingua (inglese) Lingua inglese (8 CFU) Localizzazione opere interattive I (7 CFU)	ANGL-01/C
6 CFM	Grafica e modellazione 3D Storia e giornalismo dei videogiochi Tecniche di comunicazioni visiva, direzione artistica, character design e storyboard	PEMM-01/B GSPS-06/A GSPS-06/A
6 CFM	Applied games e gamification	PHIL-04/B
6 CFM	Programmazione I	INFO-01/A
15 CFM	Lingua e civiltà seconda lingua (spagnolo) Lingua spagnola (8 CFU) Game design I (7 CFU)	SPAN-01/C
Moduli didattici integrativi laboratoriali	Laboratorio di sviluppo di videogiochi Laboratorio di giornalismo di videogiochi Laboratorio di comunicazione e social media management di videogiochi	
TOTALE CFM 60		

Crediti Formativi Mediazione CFM	Anno di Corso 2027/28 2° ANNO Insegnamenti	Codice SSD Insegnamento
6 CFM	Linguaggi multiculturali per l'engagement nella game industry	GLOT-02/A
6 CFM	Storytelling Interattivo in Lingua Inglese I	ANGL-01/A
15 CFM	Lingua e civiltà prima lingua (inglese) □ Lingua inglese (8 CFU) □ Localizzazione opere interattive II (7 CFU)	ANGL-01/C
6 CFM	Concept art e animazione 2D I Tecniche di animazione 3D Redazione di testi e copywriting per le opere interattive II	PEMM-01/B PEMM-01/B ITAL-01/A
6 CFM	Spagnolo per Videogiochi e Media Interattivi	SPAN-01/A
6 CFM	Valorizzazione della diversità e politiche di inclusione nella game industry	GSPS-06/A
15 CFM	Mediazione linguistica seconda lingua - spagnolo II (8) Game design II (7)	SPAN-01/C
Moduli didattici integrativi laboratoriali	Tecniche di regia Programmazione II Tecniche della colonna sonora e del doppiaggio	
TOTALE CFM 60		

Crediti Formativi Media-zione CFM	Anno di Corso 2028/29 3° ANNO Insegnamenti	Codice SSD Insegnamento
15 CFM	Lingua e civiltà prima lingua (inglese) Lingua inglese (8 CFU) Localizzazione opere interattive III (7 CFU))	ANGL-01/C
15 CFM	Mediazione linguistica seconda lingua - spagnolo II (8) Game design III (7)	SPAN-01/C
6 CFM	Narrative Design for Interactive	ANGL-01/C
12 CFM	Writing for Games and Interactive Worlds Worldbuilding Transmediale	ANGL-01/C LIFI-01/A
Moduli didattici integrativi laboratoriali	Sceneggiatura II Programmazione III Concept art e animazione 2D II Economia e gestione delle imprese	
6 CFM	6. Tirocinio	
6 CFM	7. Tesi Finale	
TOTALE CFM 60		
180 CFM SUL TRIENNIO		

**MODULI DIDATTICI INTEGRATIVI LABORATORIALI: 130 ORE A LIBERA SCELTA
DELLO STUDENTE (ATTIVABILI SOLO SU ESPRESSA RICHIESTA
DELLO STUDENTE E NEL NUMERO MINIMO DI 6 STUDENTI PER OGNI CORSO)**

- Tecniche di character design e storyboard
- Teorie e tecniche di game design I, II e III
- Programmazione I, II e III
- Disegno e tecniche di animazione 2D I e II
- Sceneggiatura I e II
- Grafica 3D I, II e III
- Tecniche di regia
- Applied games e strategie di gamification
- Video editing e compositing
- Tecniche della colonna sonora e del doppiaggio
- Economia e gestione delle imprese
- GUI Graphic User Interface
- Grafica 3D avanzata
- Programmazione avanzata
- Strategie di comunicazione dei videogiochi e delle opere interattive



SEGRETERIA ORGANIZZATIVA STUDENTI

Responsabile: Prof.ssa Melina Allegro

Email: info@istitutoteseo.eu

Telefono: 089. 2027721

Mobile: 340.16.60.358

CONTATTI SEGRETERIA DIRETTORE DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA

Prof. Stefano Amodio

Email: presidenza@istitutoteseo.eu

Mobile: 340.16.60.358

CONTATTI SEGRETERIA DIRETTORE SCIENTIFICO DEL CORSO DI LAUREA

Prof.ssa Melina Allegro

Email: vicepresidente@istitutoteseo.eu

Mobile: 391.30.69.126

RAPPRESENTANTE DEGLI STUDENTI PER IL CORSO DI LAUREA TRIENNALE (CL-12)

Noemi Taiani

mobile: 351.510. 3376

Segreteria Tecnica

Responsabile: Prof.ssa Melina Allegro

Email: segreteriastudenti@istitutoteseo.eu