



**UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI DELLA  
BASILICATA**

Centro di Ateneo per i Percorsi di Orientamento,  
Lifelong learning e supporto agli Studenti – POLiS  
Ufficio Lifelong learning

Decreto  
Anno 2025

Oggetto: Bando di concorso per l'ammissione al Master Universitario di I livello "Sceneggiatura per il Cinema, il Gaming e l'Audiovisivo" a.a. 2025-2026.

### IL RETTORE

- VISTO** lo Statuto dell'Università degli Studi della Basilicata;
- VISTO** il D.M. 22 ottobre 2004, n. 270;
- VISTO** il Regolamento Didattico di Ateneo, emanato con D.R. n. 216 del 21 maggio 2008 e successive modificazioni e integrazioni;
- VISTO** il Regolamento di Ateneo in materia di Master universitari, emanato con D.R. n. 643 dell'8 ottobre 2024;
- VISTO** il D.R. n. 287 del 24 giugno 2025, con il quale è stato istituito il Master di I livello "Sceneggiatura per il Cinema, il Gaming e l'Audiovisivo", per l'a.a. 2025-2026;
- VISTO** il D.R. n. 370 del 01.08.2025 con il quale si è proceduto alla modifica dei componenti del Comitato Scientifico del Master;
- ATTESO** che occorre procedere all'emanazione del bando per l'ammissione al predetto Master,

### DECRETA

#### ART. 1

##### INDIZIONE E DISPOSIZIONI DI CARATTERE GENERALE

È emanato, per l'anno accademico 2025-2026, il bando per l'ammissione al **Corso di Master Universitario di I livello "Sceneggiatura per il Cinema, il Gaming e l'Audiovisivo"**, di seguito indicato come *Master*, istituito presso l'Università degli Studi della Basilicata - **Dipartimento per l'Innovazione Umanistica, Scientifica e Sociale (DIUSS)**.

Ai sensi dell'art. 3, comma 9, del D.M. 22 ottobre 2004, n. 270, il *Master* si configura come Corso di Perfezionamento Scientifico e di Alta Formazione Permanente e Ricorrente, al termine del quale, previo superamento di un esame finale, è rilasciato il titolo di Master Universitario di I livello in **"Sceneggiatura per il Cinema, il Gaming e l'Audiovisivo"**.

**Il numero dei posti messi a concorso è fissato in 20. Il Master sarà attivato se si raggiunge il numero minimo di 8 iscritti.**

**Le attività didattiche 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.** Le lezioni si svolgeranno in presenza presso l'Università degli Studi della Basilicata - Dipartimento per l'Innovazione Umanistica, Scientifica e Sociale (DIUSS), via Nazario Sauro 85 - Potenza, e anche in modalità telematica. La didattica potrà prevedere lo svolgimento di alcune attività presso sedi di soggetti partner.



La gestione amministrativo-contabile del *Master* è affidata al Dipartimento per l'Innovazione Umanistica, Scientifica e Sociale (DIUSS).

Coordinatore del *Master* è il prof. Donato VERRASTRO.

## ART. 2

### ARTICOLAZIONE PERCORSO FORMATIVO

Il *Master*, erogato in lingua italiana, si articola in 1500 ore complessive di formazione (didattica frontale, tirocinio e studio personale), corrispondenti a 60 CFU.

Le attività sono così strutturate:

| ELENCO DEI MODULI DIDATTICI E DELLE UNITÀ DIDATTICHE E DELLE ALTRE ATTIVITÀ FORMATIVE, COMPRESO IL TIROCINIO<br>[Art. 5, comma 8 - lett. e)] |           |          |                        |                              |                        |            |
|--|-----------|----------|------------------------|------------------------------|------------------------|------------|
| Denominazione  | SSD       | CFU      | Struttura CFU          |                              |                        | Tot. ore   |
|  |           |          | Ore didattica frontale | Ore altre attività formative | Ore studio individuale |            |
| <b>Modulo 1: “La sceneggiatura: storia, strutture e scrittura”</b><br><b>(Lezioni frontali docenti UNIBAS)</b>                               |           | <b>9</b> | <b>54</b>              |                              | <b>171</b>             | <b>225</b> |
| <b>Ud1: Elementi di Public and Digital History</b>   | HIST-03/A | 3        | 18                     |                              | 57                     | 75         |
| <b>Ud2: Teoria e tecniche delle forme dialogiche e narratologiche della letteratura drammatica</b>   | ITAL-01/A | 3        | 18                     |                              | 57                     | 75         |
| <b>Ud3: Storia e teoria del cinema</b>   | PEMM-01/B | 3        | 18                     |                              | 57                     | 75         |
| <b>Modulo 2: “Scrittura per la sceneggiatura: dimensioni, tecniche e progettualità”</b><br><b>(Lezioni frontali docenti UNIBAS)</b>          |           | <b>9</b> | <b>54</b>              |                              | <b>171</b>             | <b>225</b> |
| <b>Ud 1: Teorie e tecniche di scrittura per la sceneggiatura</b>   | LIFI-01/A | 3        | 18                     |                              | 57                     | 75         |
| <b>Ud 2: Antropologia delle culture espressive</b>   | SDEA-01/A | 3        | 18                     |                              | 57                     | 75         |
| <b>Ud 3: Tecniche di programmazione e controllo di gestione per le produzioni audiovisive, cinematografiche e del gaming</b>                 | ECON-06/A | 3        | 18                     |                              | 57                     | 75         |
| <b>Modulo 3: “Il viaggio dello sceneggiatore”</b>  |           | <b>6</b> | <b>24</b>              | <b>24</b>                    | <b>102</b>             | <b>150</b> |
| <b>Ud 2: Creare storie per la tv. La scrittura televisiva: canali, strumenti, principi e tecniche</b>  |           | 2        | 12                     |                              | 38                     | 50         |



|   |               |           |           |           |            |             |
|---|---------------|-----------|-----------|-----------|------------|-------------|
| (a cura dell'Associazione nazionale industrie cinematografiche audiovisive e digitali - ANICA ACADEMY)                                  |               |           |           |           |            |             |
| Ud 3 - Laboratori e esercitazioni   |               | 2         |           | 24        | 26         | 50          |
| <b>Modulo 4: “La formattazione cinematografica”</b>   |               | <b>6</b>  | <b>24</b> | <b>24</b> | <b>102</b> | <b>150</b>  |
| Ud 1 - Principi e metodi per la formattazione cinematografica<br><br>(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          |
|   |               |           |           |           |            |             |
|   | <b>TOTALE</b> | <b>60</b> |           |           |            | <b>1500</b> |

### ART. 3

#### OBIETTIVI FORMATIVI E PROFILI PROFESSIONALI

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 una proposta di formazione altamente qualificata nel settore cinematografico e audiovisivo.



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.

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.



#### **ART. 4**

##### **FREQUENZA E CONSEGUIMENTO DEL TITOLO**

Per l'intera durata del master si prevede un impegno di 1500 ore pari a 60 CFU. La presenza alle attività del master è obbligatoria e sarà verificata attraverso registri cartacei e Digital Tools. 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.

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. Gli esami si intendono superati se si consegue una votazione non inferiore a 18/30, con eventuale lode.

Il conseguimento del titolo di *Master* è subordinato all'acquisizione dei crediti previsti e al superamento della prova finale per l'accertamento delle competenze complessivamente acquisite.

La prova finale si intende superata se si consegue una votazione non inferiore a 66/110.

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

I partecipanti che avranno superato la prova finale conseguiranno il titolo di **Master Universitario di I livello "Sceneggiatura per il Cinema, il Gaming e l'Audiovisivo"**.

#### **ART. 5**

##### **TIROCINIO**

Il periodo di tirocinio prevede un impegno di 10 CFU (250 ore). 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.



## **ART. 6**

### **REQUISITI DI AMMISSIONE**

Possono presentare domanda di ammissione al Master coloro i quali siano in possesso di Laurea in materie umanistiche:

- 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.

Alla selezione per l'ammissione al *Master* possono partecipare anche gli studenti che non hanno ancora conseguito il titolo per l'accesso, a condizione che il titolo risulti conseguito all'atto dell'iscrizione al *Master*.

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.

Per questi candidati si applicano le norme vigenti in materia di ammissione degli studenti stranieri ai corsi di studio delle Università italiane, consultabili sul sito <http://www.studiare-in-italia.it/studentistranieri/>.

## **ART. 7**

### **DOMANDA DI AMMISSIONE E TERMINI DI PRESENTAZIONE**

La domanda di ammissione alla selezione dovrà essere presentata utilizzando esclusivamente la procedura online, collegandosi al sito <https://unibas.esse3.cineca.it> (registrarsi nel sito tramite la voce **“Registrazione”**; **chi è già registrato, deve scegliere la voce “Login”, inserire il nome utente e la password e, dal menù in alto a destra, seguire “Segreteria → Test di ammissione” → “Iscrizione Concorsi”**. Chi ha già avuto una o più carriere presso l'Unibas, accede al menù in alto a destra dopo aver selezionato l'ultima carriera attivata), **entro il 13 ottobre 2025**.

**La procedura informatica sarà attiva dal giorno successivo alla pubblicazione del bando nell'Albo ufficiale on line dell'Ateneo.**



Una volta compilata, la domanda dovrà essere stampata e inviata a mezzo PEC all'indirizzo [polis@pec.unibas.it](mailto:polis@pec.unibas.it), indicando nell'oggetto la dicitura **“Domanda di ammissione Master in Sceneggiatura per il Cinema, il Gaming e l'Audiovisivo – a.a. 2025/2026.”**

Alla domanda dovranno essere allegati:

- a) CV in formato europeo, debitamente sottoscritto;
- b) autocertificazione nei modi previsti dal D.P.R. n. 445/2000 del possesso del titolo di studio previsto per l'ammissione, con l'indicazione della data del suo conseguimento e del relativo voto, ovvero, autocertificazione del titolo da conseguire con l'indicazione degli esami sostenuti e i relativi voti;
- c) autocertificazione nei modi previsti dal D.P.R. n. 445/2000 del possesso di altri titoli ritenuti utili per la valutazione (ulteriore diploma di Laurea, Laurea Magistrale, Dottorato di Ricerca, Scuola di Specializzazione, Master, pubblicazioni, esperienze professionali, altri titoli), purché posseduti alla data di scadenza della presentazione della domanda e cioè entro il **13 ottobre 2025**;
- d) elenco dei titoli presentati;
- e) copia di un valido documento d'identità, debitamente sottoscritto.

**I candidati stranieri o in possesso di titolo di studio conseguito all'estero**, in luogo dell'autocertificazione di cui alla lett. b), dovranno presentare la copia del titolo di studio e il certificato attestante le materie incluse nel curriculum o piano di studi (transcript).

La modulistica per le autocertificazioni è disponibile al link <http://portale.unibas.it/site/home/didattica/master.html>.

L'Amministrazione, in qualunque momento, può disporre l'esclusione dei candidati che non siano risultati in possesso dei requisiti previsti, ferme restando le conseguenze di carattere penale derivanti dalle dichiarazioni mendaci.

## **ART. 8**

### **MODALITÀ DI SELEZIONE PER L'AMMISSIONE AL CORSO**

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.

L'accesso al *Master* è consentito fino alla concorrenza dei posti disponibili.

Nel caso in cui il numero delle domande superi il numero dei posti disponibili, si procederà a stilare una graduatoria di merito sulla base dei titoli posseduti, secondo i seguenti criteri:

- voto di laurea previsto per l'accesso, max 40 punti (nel caso di laurea magistrale a ciclo unico saranno attribuiti 40 punti);
- eventuale laurea magistrale, max 20 punti (nel caso di laurea magistrale a ciclo unico, il punteggio sarà calcolato sulla base del voto di laurea);
- altri master, corsi di specializzazione e altri titoli, max 10 punti;



- esperienze pregresse documentate attinenti alle tematiche del master, max 10 punti;
- colloquio conoscitivo-motivazionale e attitudinale, max 20 punti.

Per i candidati che conseguono il titolo entro la data di iscrizione al Master, in luogo del voto di laurea, sarà valutata la media ponderata dei voti riportati in tutti gli esami del corso di studio che dà accesso al concorso, sostenuti alla data di presentazione della domanda di ammissione.

La graduatoria di merito sarà redatta secondo l'ordine decrescente delle votazioni complessive riportate da ciascun candidato. A parità di punteggio precede il candidato più giovane di età. La graduatoria è approvata con decreto rettorale.

Sono ammessi alla frequenza del *Master* i primi 20 candidati in graduatoria. In caso di rinuncia, sarà ammesso il candidato collocato nella prima posizione utile in graduatoria.

La graduatoria di merito sarà affissa all'Albo Ufficiale online dell'Ateneo e sarà pubblicata, altresì, sul sito web dell'Ateneo <http://portale.unibas.it/site/home/didattica/master.html>. La pubblicazione all'Albo Ufficiale ha valore legale di notifica a tutti gli effetti di legge.

#### **ART. 9**

##### **COMMISSIONE ESAMINATRICE**

La commissione giudicatrice per l'ammissione al *Master*, formata da almeno tre componenti, è nominata dal Rettore con proprio decreto, su proposta del Comitato scientifico del Master.

#### **ART. 10**

##### **ISCRIZIONE E TASSE**

I candidati ammessi, entro il termine che sarà reso noto all'atto della pubblicazione della graduatoria, dovranno regolarizzare l'iscrizione utilizzando esclusivamente la procedura online, con le modalità che saranno indicate contestualmente.

Gli studenti che si iscrivono al Master sono tenuti al pagamento:

- della **tassa di iscrizione**, pari a euro **4000,00 suddivise in n. 4 rate** secondo le scadenze e gli importi di seguito indicati:

|          |              |                            |
|----------|--------------|----------------------------|
| I Rata   | euro 800,00  | all'atto dell'iscrizione   |
| II Rata  | euro 1200,00 | entro il 31 marzo 2026     |
| III Rata | euro 1200,00 | entro il 30 giugno 2026    |
| IV Rata  | euro 800,00  | entro il 30 settembre 2026 |

- del **bollo** assolto in modo virtuale, pari a euro **16,00**.

Coloro i quali non pagheranno la II rata saranno considerati rinunciatari.

**La tassa di iscrizione di complessivi euro 4000,00 potrà essere corrisposta utilizzando la Carta del docente.**



**In caso di rinuncia, tacita o espressa, qualunque sia la motivazione, non è consentito il rimborso delle tasse già corrisposte.**

Qualora il *Master* non venisse attivato per mancanza del numero minimo di iscritti previsto, agli studenti già iscritti sarà rimborsata la prima rata della tassa di iscrizione.

Dopo l'attivazione del Master, entro la data di inizio delle attività didattiche, gli studenti dovranno effettuare il pagamento della tassa regionale per il diritto allo studio universitario di € 140,00, esclusivamente tramite la piattaforma PagoPA presente sul Portale della Regione Basilicata, a cui si accede con Spid (percorso da seguire: **Portale Regione** → **PagoPA** → **Pagamenti spontanei** → **Seleziona Ente** → **Regione Basilicata** → **Seleziona un pagamento** → **Tassa Regionale per il diritto allo studio universitario**). Dovrà essere indicata la causale “Tassa regionale per il diritto allo studio Master Unibas a.a. 2025/2026 – Codice fiscale \_\_\_\_\_” (dello studente).

#### **ART. 11**

##### **TRATTAMENTO DATI PERSONALI**

Ai sensi del Regolamento (Ue) 2016/679 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016 (regolamento generale sulla protezione dei dati), nonché del D.Lgs. 196/2003 come modificato dal D.Lgs. 10 agosto 2018, n. 101, si informa che i dati personali forniti dai candidati saranno raccolti presso l'Università degli Studi della Basilicata per le finalità connesse alla gestione della selezione e saranno trattati in modalità manuale e/o informatizzata, anche successivamente alla procedura selettiva, per le finalità inerenti alla gestione del rapporto instauratosi con l'iscrizione al corso di master. Il conferimento dei dati richiesti è obbligatorio ai fini della partecipazione alla selezione, pena l'esclusione.

#### **ART. 12**

##### **RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO**

Ai sensi dell'art. 5 della legge 7 agosto 1990, n. 241 e successive modificazioni e integrazioni, il responsabile del procedimento di cui al presente bando è il Responsabile dell'Ufficio Lifelong Learning Dott.ssa Carmela Bisaccia (e-mail: [carmela.bisaccia@unibas.it](mailto:carmela.bisaccia@unibas.it)).

#### **ART. 13**

##### **PUBBLICITÀ**

Il presente bando sarà pubblicato nell'Albo Ufficiale online dell'Ateneo e sarà consultabile, altresì, sul sito web dell'Ateneo <http://portale.unibas.it/site/home/didattica/master.html> e sul sito web del Dipartimento per l'Innovazione Umanistica, Scientifica e Sociale (DIUSS).

Ulteriori informazioni potranno essere ottenute contattando il Coordinatore del Master, Prof. Donato VERRASTRO e-mail: [donato.verrastro@unibas.it](mailto:donato.verrastro@unibas.it).

#### **ART. 14**

##### **NORME FINALI**

Per tutto quanto non previsto dal presente bando di concorso, saranno applicate le norme contenute nel Regolamento di Ateneo in materia di Master Universitari e le altre disposizioni vigenti in materia.

**IL RETTORE**  
**(prof. Ignazio M. MANCINI)**

BA/CB