

MASTER IN BRANDED CONTENT & ENTERTAINMENT

PROGRAMMA

16 OTTOBRE 2026 — 28 MAGGIO 2027

DURATA	LOCATION	QUOTA
20 giornate Due venerdì al mese. 9.30–13.00 e 14.15–17.30.	Via Larga 11, Milano Sede Auditel Disponibile anche in videoconferenza.	5.000 €+IVA 2.500 €+IVA per associati UPA/OBE e under 30

DESCRIZIONE E OBIETTIVI

Il **Branded Content & Entertainment** è una leva di comunicazione in continua evoluzione che si fonda sulla creazione di contenuti di valore, capaci di coinvolgere, intrattenere e creare relazioni autentiche con specifiche audience. La sua natura sempre più trasversale richiede oggi una preparazione multidisciplinare, in grado di integrare strategia, creatività, media e misurazione dei risultati.

L'**obiettivo del Master** è fornire ai partecipanti sia gli strumenti interpretativi per comprendere a fondo la disciplina, sia le competenze per ideare, pianificare, distribuire e misurarne l'efficacia.

A partire dalla strategia di marca e dal posizionamento, il percorso approfondisce i principi dello storytelling e i linguaggi mediali, per poi analizzare i principali generi, formati e canali evidenziandone le applicazioni nei diversi settori merceologici e per target eterogenei.

La Faculty riunisce **docenti provenienti dalle principali università** milanesi – tra cui Bocconi, Università Cattolica, IULM e Politecnico di Milano – insieme a **top manager e professionisti** attivi nelle realtà di riferimento del settore.

Nato da un'idea di OBE e UPA, si configura come un percorso formativo executive, rivolto sia a manager con esperienza in comunicazione e marketing, sia a professionisti dei media e dell'entertainment.

ARCHITETTURA

Il programma didattico si articola in **20 giornate d'aula**.

Nelle prime 6 giornate si affrontano i temi del branding, dello scenario media e dello storytelling, per fornire una cornice di riferimento comune e inquadrare al meglio l'approccio al Branded Content & Entertainment.

Nelle successive giornate si scende nel dettaglio di formati e generi, con moduli verticali di approfondimento sui diversi media. Il percorso si completa con approfondimenti dedicati all'innovazione, ai modelli di misurazione e allo sviluppo del Project Work

Le tematiche affrontate sono organizzate in quattro aree integrate, che riflettono i principali ambiti di competenza del Branded Content & Entertainment.

01 Fondamenti

- Brand Strategy
- Marketing
- Brand Equity
- Storytelling
- Media Ecosystem
- Brief

02 Linguaggi e media

- Televisione
- Cinema
- Video
- Podcast
- Gaming
- Animazione
- Musica
- Territorio

03 Innovazione e misurazione

- Artificial Intelligence
- Data & Insight
- Audience
- KPI
- Modelli di misurazione
- Nuove piattaforme

04 Applicazione

- Project Work
- Presentazione finale
- Confronto con aziende e professionisti

Frequenza

È possibile partecipare al Master sia in presenza sia da remoto, in modalità videoconferenza.

Per ottenere l'attestato di partecipazione è richiesta la **frequenza di almeno il 75% delle lezioni**, indipendentemente dalla modalità di partecipazione.

Materiale didattico

Tutti i materiali didattici, comprese le slide e le registrazioni video delle lezioni, saranno disponibili nell'area riservata del Master, accessibile ai partecipanti tramite credenziali personali.

CALENDARIO

16 OTTOBRE 2026 — 28 MAGGIO 2027

20 giornate d'aula · due venerdì al mese · Orari: 9.30–13.00 / 14.15–17.30

Il programma potrà subire variazioni.

OTTOBRE 2026

DAY

01

16 OTT

VENERDÌ 16 OTTOBRE 2026

Customer based brand equity: la definizione delle strategie di marca

Maria Carmela Ostilio · Associate Professor of Practice, Core Faculty, Direttore Brand Academy SDA Bocconi School of Management

DAY

02

23 OTT

VENERDÌ 23 OTTOBRE 2026

Le mille vite di mia nonna — come crearsi spazio nell'economia dell'attenzione

Mattia Garofalo · Global Client Lead e Content Director, Worldbuilder Brandstories

NOVEMBRE 2026

DAY

03

6 NOV

VENERDÌ 10 NOVEMBRE 2026

Il branded entertainment all'interno della strategia di marketing e comunicazione

Anna Vitiello · Direttore Scientifico OBE e Direttore OBE Academy

Il modello di costruzione di un BC&E

Anna Vitiello · Direttore Scientifico OBE e Direttore OBE Academy

L'importanza dello start: la stesura di un brief efficace

Patrizia Musso · Docente di Brand Communication, Università Cattolica di Milano

DAY

04

13 NOV

VENERDÌ 13 NOVEMBRE 2026

Gli obiettivi del brand entertainment: dalla brand equity, al purpose, al brand activism

Anna Vitiello · Direttore Scientifico OBE e Direttore OBE Academy

Presentazione brief Project Work

DAY
05
27 NOV

VENERDÌ 27 NOVEMBRE 2026

L'attuale scenario dei mezzi di comunicazione

Marco Robbiati · *Direttore Marketing Rai Pubblicità*

La Total Audience

Alberto Vivaldelli · *Direttore Digital UPA e Amministratore Delegato UPA Academy*

Powerful Pitch. Strategia, storytelling e design per creare una presentazione di successo.

Emanuele Nenna · *Presidente OBE*

DICEMBRE 2026

DAY
06
11 DIC

VENERDÌ 11 DICEMBRE 2026

BC&E e innovazione: l'impatto dell'AI

Luca Lanza · *Partner & Consultancy Practice Director, Kettydo (A DGS Company)*

Eugenio De Riso · *Associate Creative Director, Newx Different*

GENNAIO 2027

DAY
07
15 GEN

VENERDÌ 15 GENNAIO 2027

Il BC&E tra televisione, cinema e serie TV — introduzione

Anna Vitiello · *Direttore Scientifico OBE e Direttore OBE Academy*

La misurazione del BC&E TV: dall'analisi delle audience all'individuazione dei KPI

Anna Vitiello · *Direttore Scientifico OBE e Direttore OBE Academy*

Fiction e Branded Entertainment: strategie di integrazione tra storytelling e brand

Domenica Vincenti · *Responsabile Branded Content & Product Placement Development, Rai Pubblicità*

Alessandro Carbone · *Producer Rai, Delegato alla produzione*

DAY
08
22 GEN

VENERDÌ 22 GENNAIO 2027

Il branded entertainment nella cultura pop: serie TV, film & music video

Alessandra Cianciaruso · *Senior Advisor Branded Entertainment, Storytelling & Special Projects*

FEBBRAIO 2027

DAY

09

5 FEB

VENERDÌ 5 FEBBRAIO 2027

Original production: dall'idea alla messa in onda

Marco La Magna · *Head of Branded Entertainment, Publitalia '80*

ABC — Accessible Branded Content: elevare il contenuto oltre la prima linea

Laura Giordani · *Audiodescrittrice per il pubblico cieco e ipovedente*

Giacobbe Gamberini · *CEO Marvin Film*

Inside the Show: costruire una Brand Integration efficace

Chiara Tescari · *Branding & Strategic Marketing Executive Banijay*

DAY

10

17 FEB

MERCOLEDÌ 17 FEBBRAIO 2027

L'evoluzione del branded entertainment televisivo, tra palco e città

MASTER IN TRASFERTA A SANREMO

DAY

11

26 FEB

VENERDÌ 26 FEBBRAIO 2027

BC&E e animazione

MARZO 2027

DAY

12

12 MAR

VENERDÌ 12 MARZO 2027

Il BC&E video: introduzione a cortometraggi e short stories

Anna Vitiello · *Direttore Scientifico OBE e Direttore OBE Academy*

L'evoluzione di un'idea

Karim Bartoletti · *Partner / Executive Producer, Indiana Production*

DAY

13

19 MAR

VENERDÌ 19 MARZO 2027

The Jackal: Branded Content & Entertainment

Anna Manzo · Head of The Jackal Management

La misurazione del BC&E video digitale: il modello CO.BRA

Anna Vitiello · Direttore Scientifico OBE e Direttore OBE Academy

Antonio Filoni · Head of Innovation and Digital Offering, Doxa

Umore e narrazione

APRILE 2027

DAY

14

2 APR

VENERDÌ 2 APRILE 2027

Data-driven strategy: analisi e insight per comprendere scenario, trend e realizzare progetti efficaci

Matteo Pogliani · Partner e Head of Digital, Openbox — Founder ONIM, Osservatorio Nazionale Influencer Marketing

Impactful entertainment: l'approccio di TikTok al Branded Content & Entertainment

Cristino Battista · Lead of Creative Team & Creative Agency Partnerships

DAY

15

16 APR

VENERDÌ 16 APRILE 2027

Lo scenario del branded podcast

Anna Vitiello · Direttore Scientifico OBE e Direttore OBE Academy

Il mondo del branded audio: modelli di business, approcci strategici, customer journey e revenue stream

Georgia Giannattasio · CEO Audion

Francesco Tassi · CEO Vois

Il branded podcast nella comunicazione di marca

Alessia Cicuto · Co-founder & CEO Brandstories

DAY

16

23 APR

VENERDÌ 23 APRILE 2027

BC&E e gaming

MAGGIO 2027

DAY

17

7 MAG

VENERDÌ 7 MAGGIO 2027

Brand on the ground

[Anna Vitiello](#) · *Direttore Scientifico OBE e Direttore OBE Academy*

BC&E e territorio: nuove prospettive per la narrazione di marca, dai trend alle practice italiane e internazionali

[Ornella Lameri](#) · *Head of Strategy Brand & Content, YAM112003*

TBD

[Eszter Sallai](#) · *Managing Director Affari Pubblici*

DAY

18

14 MAG

VENERDÌ 14 MAGGIO 2027

Le nuove leve dell'attenzione

[Ludovica Federighi](#) · *Head of Fuse, Head of Content & Entertainment OmnicomMedia Group*

DAY

19

27 MAG

GIOVEDÌ 27 MAGGIO 2027

Project Work: lavoro in aula

DAY

20

28 MAG

VENERDÌ 28 MAGGIO 2027

GIORNATA CONCLUSIVA: PRESENTAZIONE PROJECT WORK

IL MASTER È PROMOSSO DA

UPA — UTENTI PUBBLICITÀ ASSOCIATI

UPA è l'Associazione che **riunisce le più importanti aziende industriali, commerciali e di servizi che investono in pubblicità e in comunicazione** in Italia. Rappresenta oltre **400 aziende**, pari all'85% dell'investimento pubblicitario in Italia.

Ha contribuito alla fondazione di tutte le società di rilevazione delle audience (il sistema delle indagini "Audi"), di Pubblicità Progresso, dello IAP (Istituto di Autodisciplina Pubblicitaria) e, in sede internazionale, della WFA (World Federation of Advertisers), la federazione mondiale degli investitori pubblicitari.

UPA considera centrale per le aziende sia il costante aggiornamento dei manager d'azienda sia la formazione dei giovani interessati a intraprendere una carriera nel marketing e nella comunicazione, che promuove attraverso il brand UPA Academy.

In parallelo alla formazione continua riservata alle aziende associate, UPA Academy organizza alcuni Master di approfondimento verticale sui temi più rilevanti della pubblicità e della comunicazione (comunicazione integrata, data science, diritto della comunicazione, branded content & entertainment).

OBE — OSSERVATORIO BRANDED ENTERTAINMENT

OBE è l'Associazione che **studia e promuove la diffusione sul mercato italiano del Branded Entertainment** come leva strategica per la comunicazione integrata di marca.

Attiva dal 2013, rappresenta e dà voce all'intero ecosistema del settore. Oggi riunisce **oltre 70 associati** in rappresentanza **dell'intera filiera**: brand, editori, piattaforme, concessionarie, centri media, agenzie creative e digitali, società di produzione e altri operatori della comunicazione.

Attraverso attività di ricerca, formazione e divulgazione, OBE contribuisce allo sviluppo del mercato, promuove la condivisione di conoscenze e best practice, favorisce l'adozione di standard comuni e sostiene la crescita di un settore sempre più maturo, trasparente e orientato alla creazione di valore.

