

OBIETTIVI FORMATIVI	OGGETTO DELL'INCARICO	SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE DI RIFERIMENTO: L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE	TITOLI DA VALUTARE
<p>Il laboratorio "Regia di web series ed advergaming", previsto per l'anno accademico 2015-2016, è un corso pratico che affronta lo studio e la progettazione di elementi fondamentali del panorama mediale contemporaneo come i prodotti audiovisivi seriali sviluppati su piattaforme online e i giochi digitali indirizzati ad un uso non esclusivamente ludico in relazione alle nuove forme pubblicitarie. Le tre sezioni del laboratorio rappresentano soprattutto le forme dell'industria dell'intrattenimento contemporaneo legate ai diversi tipi di pubblicità innovativa caratterizzata dalla produzione online e dagli user generated content. Web series e advergaming costituiscono parti importanti delle nuove professioni medial, alle quali sono legate nuove figure emergenti in pubblicità come videomaker, architetto dell'informazione, UX designer, digital strategist, crossmedia producer, urban game design specialist. Il laboratorio intende far acquisire agli studenti le conoscenze e le pratiche utili per realizzare vari prodotti pubblicitari e informativi in forma breve (e non) come web series, advergame, spot, videoclip, lipdub,</p>	<p>L'attività consisterà in una serie di lezioni frontali ed esercitazioni pratiche all'interno del laboratorio di regia di webseries ed advergaming che prevedano l'interazione con alcuni videogiochi e la costruzione di un documento di game design. Eventuali visite guidate saranno previste in accordo con il Dipartimento di Scienze Umane e Sociali, il coordinatore del laboratorio e gli studenti frequentanti presso musei, associazioni, sedi di attività professionali del settore.</p>	<p>Comprende gli studi sugli aspetti teorici e storici dei mezzi di comunicazione audiovisivi, in particolare cinema e televisione, ma per estensione anche gli ambiti espressivi e comunicativi collegati, come la fotografia e le nuove tecnologie visuali, con attenzione rivolta sia alla dimensione diacronica sia a quella sincronica (il linguaggio audiovisivo, le forme di produzione e consumo etc.) sia alle tecniche e alle finalità particolari di alcune tipologie di prodotto, quali i documentari e filmati a carattere scientifico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pertinenza della laurea conseguita dai candidati; - Pertinenza del Dottorato di ricerca; - Possesso di altri titoli post lauream rilasciati dalle Università in relazione al settore scientifico-disciplinare oggetto dell'incarico; - Possesso di titoli scientifici in relazione al settore scientifico-disciplinare oggetto dell'incarico; - Precedenti incarichi universitari attinenti al settore scientifico-disciplinare oggetto dell'incarico; - Attività professionali congruenti con il settore scientifico-disciplinare oggetto dell'incarico; - Abilitazione scientifica nazionale conseguita nel settore scientifico-disciplinare oggetto dell'incarico.

<p>documentari, promo, cortometraggi, videogiochi, servizi televisivi. Il laboratorio è suddiviso in tre parti:</p> <p>1. Introduzione al linguaggio audiovisivo multimediale. Le forme della regia e del videomaking; la gestione della costruzione di un prodotto video a scopo pubblicitario, ludico, informativo. La narrazione seriale, storytelling e sceneggiatura. Docente: Antonio Catolfi (10 ore).</p> <p>2. Progettare, produrre e distribuire una web series. Le web series come forme narrative, ludiche, pubblicitarie, informative e promozionali. Docente: Giacomo Nencioni (10 ore).</p> <p>3. Il campo videoludico e gli advergaming. Progettare e produrre un advergame. Docente/esperto da definire (18 ore).</p>			
--	--	--	--