Scheda SUA-CdS

TABELLA CORRISPONDENZA INSEGNAMENTI E AREE DI APPRENDIMENTO

Corso di Laurea magistrale in

TELEVISIONE, CINEMA E NEW MEDIA

Attività formative vincolate a.a.2025/2026	Scenari mediali: teorie e tecniche di base	Cinema e nuove tecnologie	Televisione e cross- media	New media, musica e racconti digitali
<i>I anno</i>				
Laboratorio di regia	x			
Laboratorio di montaggio digitale	x			
Laboratorio di illuminotecnica e di ripresa cinetelevisiva	x			
Paesaggi sonori nei media <i>Musica e immagine</i>	x			
Paesaggi sonori nei media <i>Laboratorio di suono in presa diretta</i>	x			
Media Studies <i>Fotografia: teoria e tecniche</i>	x			
Media Studies <i>Prodotti TV: analisi e scenari</i>	x			
Media Studies <i>cinema, videoarte e installazioni audiovisive</i>	x			
Media Studies: <i>Social Media: teorie e professioni</i>	x			
Immaginari dell'era digitale	x			
<i>Il anno (immatricolati a.a.2024/2025)</i> <i>Cinema e nuove tecnologie</i>				
Cinema digitale <i>Effetti visivi e digitali</i>		x		

Cinema digitale <i>Laboratorio d'animazione</i>		x		
Cinema espanso e elementi di business <i>Archivi, mostre e musei del cinema</i>		x		
Cinema espanso e elementi di business <i>Economia del cinema: strategie e strumenti</i>		x		
Film Studies		x		
Laboratorio avanzato di regia cinematografica		x		
<i>Il anno (immatricolati a.a.2024/2025)</i> <i>Televisione e cross-media</i>				
Business televisivo e cross-mediale			x	
Laboratorio avanzato di regia televisiva			x	
Serialità cross-mediale <i>Modelli e generi della serialità cross-mediale</i>			x	
Serialità cross-mediale <i>Laboratorio di produzione televisiva e seriale</i>			x	
Web TV <i>Laboratorio di streaming</i>			x	
Web TV <i>TV, social media e web</i>			x	
<i>Il anno (immatricolati a.a.2024/2025)</i> <i>New media, musica e racconti digitali</i>				
Copyright e performance dei contenuti audiovisivi				x
Contenuti audiovisivi per i social media <i>Strategie di comunicazione creativa</i>				x
Contenuti audiovisivi per i social media <i>Musica online: video e live</i>				x

Video, musica e arte digitale <i>Laboratorio di regia per formati brevi</i>				x
Video, musica e arte digitale <i>Laboratorio di videoarte espansa: spazi, scenari, suoni</i>				x
Racconti Digitali <i>Videogiochi: tecnologia e arte</i>				x
Racconti Digitali <i>Laboratorio di Interaction Design</i>				x

TELEVISIONE, CINEMA E NEW MEDIA A.A.2025-2026

Quadro A4.b2 - Conoscenza e comprensione e Capacità di applicare conoscenza e comprensione: dettaglio

SCENARI MEDIALI: TEORIE E TECNICHE DI BASE

Conoscenza e comprensione	Capacità di applicare conoscenza e comprensione	Attività formative
<p>L'area di apprendimento, che sostanzialmente coincide con il primo anno del CdS, si fonda sulla conoscenza e sulla comprensione approfondita degli aspetti teorici e tecnici dei linguaggi mediali contemporanei, con particolare attenzione agli ambiti che verranno approfonditi nel secondo anno del CdS: il cinema contemporaneo nello scenario digitale, la televisione e le nuove tecnologie, le nuove forme di creatività richieste dalla rete. Tale conoscenza e comprensione viene conseguita sia attraverso insegnamenti classicamente accademici (teorico-storici), sia attraverso insegnamenti pratici (laboratori): in entrambi i casi sono previsti interventi e testimonianze di professionisti che mettano gli studenti in contatto con le nuove tendenze e le ricerche innovative emergenti nel panorama culturale, artistico ed economico dei media attuali.</p>	<p>La capacità di applicazione delle conoscenze e di utilizzo degli strumenti viene stimolata attraverso un'offerta di opportunità operative (workshop interni ed esterni all'Ateneo che consistono nella realizzazione di specifici prodotti audiovisivi.</p> <p>Obiettivi:</p> <p>Gli studenti sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare il corpus di conoscenze teoriche e storiche acquisite applicandole all'analisi e alla produzione audiovisiva; - utilizzare autonomamente e con piena consapevolezza tecnica i più avanzati strumenti di registrazione ed elaborazione del suono e dell'immagine; 	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratorio di regia - Laboratorio di montaggio digitale - Media Studies: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Fotografia: teoria e tecniche</i> ○ <i>Prodotti TV: analisi e scenari</i> ○ <i>Cinema, videoarte e installazioni audiovisive</i> ○ <i>Social Media: teorie e professioni</i> - Paesaggi sonori nei media <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Musica e immagine</i> ○ <i>Laboratorio di suono in presa diretta</i> - Laboratorio di illuminotecnica e di ripresa cinetelevisiva - Immaginari dell'era digitale

<p>Declinazione degli obiettivi. Gli studenti acquisiscono conoscenza e comprensione adeguate nei seguenti campi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forme dell'immaginario mediale contemporaneo, - Forme e pratiche del visivo (fotografia, cinema, televisione, videoarte, rete), - rapporti fra visivo e sonoro nei media, - scenari degli ecosistemi della televisione e dei social media, - tecniche di regia, ripresa audio-video, fotografia e montaggio digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare i più recenti software di montaggio, - analizzare uno scenario mediale al fine di collocarvi efficacemente i propri progetti/prodotti audiovisivi. 	
---	--	--

CINEMA E NUOVE TECNOLOGIE

Conoscenza e comprensione	Capacità di applicare conoscenza e comprensione	Attività formative
<p>L'area di apprendimento, che sostanzialmente coincide con l'indirizzo del II anno del CdS nel campo del cinema e delle nuove tecnologie, si fonda sulla conoscenza e la comprensione approfondita degli aspetti teorici e tecnici del linguaggio cinematografico contemporaneo, con particolare attenzione alle forme del digitale. Tale conoscenza e comprensione viene conseguita sia attraverso insegnamenti classicamente accademici (teorico-storici), sia attraverso insegnamenti pratici (laboratori): in entrambi i casi sono previsti interventi e testimonianze di professionisti che mettano gli studenti in contatto con le nuove tendenze e le ricerche innovative emergenti nel panorama culturale, artistico ed economico del cinema attuale.</p> <p>Declinazione degli obiettivi. Gli studenti</p>	<p>La capacità di applicazione delle conoscenze e di utilizzo degli strumenti nel campo del cinema in relazione alle nuove tecnologie viene stimolata attraverso un'offerta intensiva di opportunità operative (workshop interni ed esterni all'Ateneo che consistono nella realizzazione di progetti e/o prodotti cinematografici mirati).</p> <p>Obiettivi specifici.</p> <p>Gli studenti sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ideare prodotti per il cinema, - produrre e dirigere film, - scrivere testi di critica cinematografica, anche in forma di videosaggio, - progettare e realizzare film di animazione, - elaborare effetti visivi digitali, - comprendere il ruolo degli archivi, delle mostre e dei musei nella diffusione contemporanea delle 	<ul style="list-style-type: none"> - Cinema digitale <ul style="list-style-type: none"> o <i>Effetti visivi e digitali</i> o <i>Laboratorio d'animazione</i> - Cinema espanso e elementi di business <ul style="list-style-type: none"> o <i>Archivi, mostre e musei del cinema</i> o <i>Economia del cinema: strategie e strumenti</i> - Laboratorio avanzato di regia cinematografica - Film Studies <ul style="list-style-type: none"> o <i>Filmologia</i> o <i>Lab. di scrittura critica per il cinema e lo spettacolo</i>

<p>acquisiscono conoscenza e comprensione adeguate nei seguenti campi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - forme e pratiche del cinema contemporaneo, - analisi filmologica e critica cinematografica, - regia cinematografica avanzata, - forme e tecniche del cinema d'animazione, - elaborazione di effetti visivi, - economia del cinema, - gestione di archivi, mostre e musei del cinema. 	<p>immagini.</p>	
---	------------------	--

TELEVISIONE E CROSS-MEDIA

Conoscenza e comprensione	Capacità di applicare conoscenza e comprensione	Attività formative
<p>L'area di apprendimento, che sostanzialmente coincide con l'indirizzo del II anno del CdS nel campo della televisione e delle sue ibridazioni cross-mediali, si fonda sulla conoscenza e sulla comprensione approfondita degli aspetti teorici e tecnici del linguaggio televisivo contemporaneo, con particolare attenzione al web, alle piattaforme, ai social media e ai linguaggi digitali. Tale conoscenza e comprensione viene conseguita sia attraverso insegnamenti classicamente accademici (teorico-storici), sia attraverso insegnamenti pratici (laboratori): in entrambi i casi sono previsti interventi e testimonianze di professionisti che mettano gli studenti in contatto con le nuove tendenze e le ricerche innovative emergenti nel panorama culturale, artistico ed economico della televisione attuale.</p> <p>Declinazione degli obiettivi. Gli studenti acquisiscono conoscenze adeguate nei seguenti campi:</p>	<p>La capacità di applicazione delle conoscenze e di utilizzo degli strumenti nel campo della televisione cross-mediale viene stimolata attraverso un'offerta di opportunità operative (workshop interni ed esterni all'Ateneo che consistono nella realizzazione di progetti e/o prodotti televisivi mirati).</p> <p>Obiettivi specifici.</p> <p>Gli studenti sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ideare o adattare un format televisivo e cross-mediale, - ideare e produrre una serie per la tv o per il web, - curare la regia di un prodotto televisivo, - occuparsi della programmazione strategica di un prodotto televisivo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Business televisivo e cross-mediale - Laboratorio avanzato di regia televisiva - Serialità cross-mediale <ul style="list-style-type: none"> o <i>Modelli e generi della serialità televisiva</i> o <i>Laboratorio di produzione televisiva e seriale</i> - Web TV <ul style="list-style-type: none"> o <i>TV, social media e web</i> o <i>Laboratorio di streaming</i>

<ul style="list-style-type: none"> - forme e tecniche del racconto televisivo, - elementi di serialità televisiva e cross-mediale, - regia televisiva (trasmissione via cavo e in streaming), - rapporti fra televisione e social media, - strategie di produzione televisiva e cross-mediale. 		
---	--	--

NEW MEDIA, MUSICA E RACCONTI DIGITALI

Conoscenza e comprensione	Capacità di applicare conoscenza e comprensione	Attività formative
<p>L'area di apprendimento, che sostanzialmente coincide con l'indirizzo del II anno del CdS nel campo dei new media, della musica in video e dei racconti digitali, si fonda sulla conoscenza e sulla comprensione approfondita degli aspetti teorici e tecnici dei formati audiovisivi brevi (spot, videoclip, trailer, teaser ecc.), del linguaggio narrativo interattivo specifico per le piattaforme digitali (siti, videogame ecc.). Tale conoscenza e comprensione viene conseguita sia attraverso insegnamenti classicamente accademici (teorico-storici), sia attraverso insegnamenti pratici (laboratori): in entrambi i casi sono previsti interventi e testimonianze di professionisti che mettano gli studenti in contatto con le nuove tendenze e le ricerche innovative emergenti nel panorama culturale, artistico ed economico dei new media.</p> <p>Declinazione degli obiettivi. Gli studenti acquisiscono conoscenze adeguate nei seguenti campi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - forme e tecniche del racconto audiovisivo breve, - forme e tecniche della messa in immagine della 	<p>La capacità di applicazione delle conoscenze e di utilizzo degli strumenti nel campo dei new media viene stimolata attraverso un'offerta intensiva di opportunità operative (workshop interni ed esterni all'Ateneo che consistono nella realizzazione di progetti e/o prodotti specifici per i new media).</p> <p>Obiettivi specifici.</p> <p>Gli studenti sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ideare e realizzare un racconto audiovisivo breve (spot, trailer, teaser ecc.), - ideare e realizzare un videoclip musicale, - ideare e progettare un videogame, - realizzare un racconto interattivo digitale, - analizzare i fenomeni della rete e dei social media, - realizzare progetti e/o prodotti creativi per la rete, - ideare e gestire strategie di e-business. 	<ul style="list-style-type: none"> - Video, musica e arte digitale <ul style="list-style-type: none"> o <i>Laboratorio di regia per formati brevi</i> o <i>Laboratorio di videoarte espansa: spazi, scenari, suoni</i> - Contenuti audiovisivi per i Social media <ul style="list-style-type: none"> o <i>Strategie di comunicazione creativa</i> o <i>Musica online: video e live</i> - Racconti Digitali <ul style="list-style-type: none"> o <i>Videogiochi: tecnologia e arte</i> o <i>Laboratorio di Interaction Design</i> - Copyright e performance dei contenuti audiovisivi

<p>musica, - forme e tecniche del racconto videoludico, - tecniche del design interattivo, - linguaggi creativi per la rete, - analisi dei fenomeni della rete, - diritto ed economia dei social media.</p>		
---	--	--