

Università IULM
Facoltà di Comunicazione

Corso di Studi in Televisione, cinema e new media
Classe di appartenenza LM-65 Scienze dello spettacolo e produzione multimediale
Nome inglese del corso: Televisione, cinema and new media

REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI STUDI
PER LA COORTE DI IMMATRICOLATI NELL'ANNO ACCADEMICO 2021/2022

Presentazione

Il Corso di Laurea Magistrale in Televisione, cinema e new media fornisce una preparazione teorica e pratica alla progettazione e produzione audiovisiva per i media tradizionali (cinema, televisione) e nuovi (social media, videogame, installazioni), intesi come luoghi di espressione creativa e di comunicazione sociale e imprenditoriale. Lo scopo è quello di mettere gli studenti in condizione di sviluppare la loro creatività, le loro competenze tecnico-gestionali e la loro capacità di lavoro in team necessarie all'inserimento nei mercati internazionali di riferimento

Il piano di studi si articola in:

- 1) un I anno comune;
- 2) un II anno che si divide in 3 indirizzi:
 - *Cinema e nuove tecnologie,*
 - *Televisione e cross-media,*
 - *New media, musica e racconti digitali.*

A partire dall'a.a. 2019-2020 gli studenti possono frequentare il II anno presso la **New York Film Academy (sede di Los Angeles)**, conseguendo un certificato di laurea magistrale valido sia in Italia che negli USA (**DUAL DEGREE**), con **agevolazioni sulle tasse d'iscrizione** sia statunitensi che italiane mediante sconti e borse di studio.

Obiettivi formativi specifici e descrizione del percorso formativo

Il corso di laurea magistrale in *Televisione, cinema e new media* mira a formare studenti dotati di una solida preparazione teorica e pratica nell'ideazione, nella progettazione e nella realizzazione di progetti comunicativi e prodotti audiovisivi per la televisione, il cinema e i new media.

La peculiarità del corso di laurea nel panorama nazionale dei corsi attivati nella classe ministeriale di appartenenza (LM-65), la maggior parte dei quali di impianto quasi esclusivamente teorico-critico, risiede nel fatto che il suo progetto formativo si declina in due tipi di insegnamenti equamente dosati:

- a) quelli a carattere teorico-critico, nella modalità della didattica frontale per la trasmissione di un sapere scientifico altamente specialistico;
- b) quelli a carattere pratico-laboratoriale, nella modalità dell'esercitazione in spazi e con strumenti dedicati per la trasmissione di un saper fare tecnologico altamente specializzato.

L'apprendimento trasversale degli strumenti essenziali per l'analisi dei mercati di riferimento (della televisione, del cinema e dei new media) mira a sviluppare negli studenti le conoscenze adeguate a orientarsi in modo attivo all'interno dei trend nazionali e internazionali dell'odierno mondo del lavoro.

Il I ANNO COMUNE è imperniato:

- a) in ambito teorico-critico, su insegnamenti che forniscono allo studente strumenti per una riflessione approfondita e articolata sulla sfera del visivo, sul rapporto visivo/sonoro e sugli immaginari della contemporaneità quanto al cinema, alla tv e ai new media;
- b) in ambito pratico-laboratoriale, su insegnamenti finalizzati a maturare competenze tecniche nel campo della ripresa visiva e sonora, della regia, del montaggio digitale, dell'illuminotecnica e della fotografia.

Il II ANNO si suddivide in 3 indirizzi:

- 1) *Cinema e nuove tecnologie* dove si approfondiscono: (a) la riflessione teorica e critica sul cinema contemporaneo, gli elementi strategici dell'economia del cinema, della sua diffusione e conservazione; (b) le tecniche di regia cinematografica e le tecniche del cinema digitale e dell'animazione;
- 2) *Televisione e cross-media* dove si approfondiscono: (a) la riflessione teorica e critica sulla televisione e sulla crossmedialità, gli strumenti per l'ideazione e la progettazione di prodotti televisivi seriali, gli elementi strategici del marketing televisivo, (b) le tecniche della regia per la televisione via cavo e per la web tv, le tecniche dello streaming;
- 3) *New media, musica e racconti digitali* dove si approfondiscono: le tecniche della regia per formati brevi, della messa in video della musica e della realizzazione di installazioni videoartistiche, si introducono elementi di progettazione di strutture narrative per i videogame e di ideazione strategica e misurazione della comunicazione audiovisiva per i social media.

La formazione viene completata attraverso un'attività obbligatoria di **stage** o **workshop** nell'area professionale circoscritta dall'indirizzo di riferimento, finalizzata a dare agli studenti del la possibilità di mettere alla prova le loro competenze teoriche e tecniche, sottoponendole alla valutazione di un tutor aziendale.

Risultati di apprendimento attesi

1) Scenari mediali: teorie e tecniche di base (I anno)

Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)

L'area di apprendimento, che può essere fatta coincidere con il primo anno del corso di laurea, 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 corso di laurea: il cinema nell'era del 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.

Declinazione degli obiettivi.

Gli studenti acquisiscono conoscenza e comprensione adeguate nei seguenti campi:

- modelli dell'immaginario mediale contemporaneo,
- declinazioni del visivo (fotografia, cinema, televisione, web)
- rapporti fra visivo e sonoro nei media,
- elementi di regia, ripresa audio-video, fotografia, illuminotecnica e montaggio digitale.

Conoscenza e capacità di comprensione applicate (Applying knowledge and understanding)

La capacità di applicazione delle conoscenze e di utilizzo degli strumenti viene stimolata attraverso un'offerta intensiva di opportunità operative (workshop interni ed esterni all'ateneo che consistono nella realizzazione di prodotti audiovisivi mirati).

Obiettivi specifici.

Gli studenti sono in grado di:

- utilizzare il corpus di conoscenze teoriche e storiche acquisite applicandole autonomamente in chiave analitico-critica a qualunque racconto audiovisivo del passato e del presente;
- utilizzare le predette conoscenze per ideare e realizzare racconti audiovisivi autonomi e originali;
- utilizzare autonomamente e con piena consapevolezza tecnica i più avanzati strumenti di ripresa delle immagini e dei suoni;
- utilizzare autonomamente i più recenti software di postproduzione audiovisiva.

2) Cinema e nuove tecnologie (II anno)

Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)

L'area di apprendimento, che può essere fatta coincidere con l'indirizzo del secondo anno del corso di laurea 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 nuove tecnologie 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.

Declinazione degli obiettivi.

Gli studenti acquisiscono conoscenza e comprensione adeguate nei seguenti campi:

- forme e tecniche del racconto cinematografico,
- 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

Conoscenza e capacità di comprensione applicate (Applying knowledge and understanding)

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).

Obiettivi specifici.

Gli studenti sono in grado di:

- ideare racconti per il cinema,
- produrre e dirigere film,
- scrivere testi di critica cinematografica,
- progettare e realizzare film di animazione,
- elaborare effetti visivi digitali,
- gestire archivi, mostre e musei del cinema.

3) Televisione e cross-media (II anno)

Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)

L'area di apprendimento, che può essere fatta coincidere con l'indirizzo del secondo anno del corso di laurea 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, 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.

Declinazione degli obiettivi.

Gli studenti acquisiscono conoscenze adeguate nei seguenti campi:

- 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.

Conoscenza e capacità di comprensione applicate (Applying knowledge and understanding)

La capacità di applicazione delle conoscenze e di utilizzo degli strumenti nel campo della televisione cross-mediale viene stimolata attraverso un'offerta intensiva di opportunità operative (workshop interni ed esterni all'ateneo che consistono nella realizzazione di progetti e/o prodotti televisivi mirati).

Obiettivi specifici.

Gli studenti sono in grado di:

- ideare o adattare un format televisivo e cross-mediale,
- ideare e produrre una serie per la tv via cavo o per il web,
- curare la regia di un prodotto televisivo,
- occuparsi della programmazione strategica di un prodotto televisivo.

4) New media, musica e racconti digitali (II anno)

Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)

L'area di apprendimento, che può essere fatta coincidere con l'indirizzo del secondo anno del corso di laurea nel campo dei new media, della musica e dei racconti digitali, si fonda sulla conoscenza e sulla comprensione approfondita degli aspetti teorici e tecnici della messa in video della musica, della realizzazione e della comunicazione di video brevi per i social media, della realizzazione di racconti interattivi da sviluppare in videogame, della realizzazione di installazioni videoartistiche. 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.

Declinazione degli obiettivi.

Gli studenti acquisiscono conoscenze adeguate nei seguenti campi:

- forme e tecniche della messa in video della musica,
- tecniche della regia per formati brevi,
- forme e tecniche del racconto videoludico,
- tecniche del design interattivo,
- forme e tecniche delle installazioni videoartistiche,
- linguaggi creativi per la rete,
- ideazione strategica di progetti di comunicazione audiovisiva per i social media,
- misurazione della comunicazione audiovisiva per i social media.

Conoscenza e capacità di comprensione applicate (Applying knowledge and understanding)

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).

Obiettivi specifici.

Gli studenti sono in grado di:

- ideare e realizzare un video musicale,
- ideare e realizzare video brevi (spot, trailer, teaser ecc),
- ideare un videogame,
- progettare un racconto interattivo digitale,
- ideare e realizzare installazioni videoartistiche,
- ideare e realizzare progetti di comunicazione audiovisiva per i social media,
- misurare la comunicazione audiovisiva per i social media.

Autonomia di giudizio - abilità comunicative - capacità di apprendimento

Autonomia di giudizio (Making judgements)

Contenuti generali.

I laureati del corso di laurea devono acquisire la capacità di formulare giudizi autonomi tenendo conto dell'elevata complessità dei linguaggi mediali di riferimento (televisione, cinema e new media) e delle responsabilità sociali ed etiche collegate all'applicazione delle loro conoscenze e delle loro valutazioni. A tale obiettivo, sia nel campo del cinema in relazione alle nuove tecnologie, sia in quello della televisione in ambito cross-mediale, sia in quello dei new media e della creatività digitale, concorrono tutti gli insegnamenti di ordine teorico-critico e gli insegnamenti laboratoriali del corso di laurea, con il coinvolgimento attivo di operatori del settore, chiamati a mettere a fuoco le problematiche legate all'esercizio concreto del sapere e alla deontologia professionale. La relazione docente-studente, la lezione frontale, le attività di laboratorio, lo studio e l'esercizio autonomo saranno gli strumenti per il conseguimento della detta autonomia di giudizio.

Obiettivi specifici.

I laureati del corso di laurea, grazie alle conoscenze acquisite mediante gli insegnamenti teorici e pratici e grazie agli stage o workshop svolti durante il percorso formativo, sono in grado di:

- assumersi la responsabilità e rispondere del proprio operato durante la pratica professionale in conformità agli obiettivi comunicativi stabiliti;
- elaborare una sensibilità critica rispetto alla funzione pubblica della propria professione;
- cogliere i principali nodi dell'evoluzione culturale e tecnologica per riuscire a intuirne gli sviluppi futuri;
- adeguare la propria professionalità al mutamento del mercato del lavoro.

Il raggiungimento della detta autonomia di giudizio viene verificato in sede di esame durante il biennio del corso di laurea e durante la stesura e la discussione della prova finale.

Abilità comunicative (Communication skills)

Contenuti generali.

Le esercitazioni che gli studenti sono tenuti a svolgere nell'ambito degli insegnamenti e dei laboratori del corso di laurea prevedono la presentazione di relazioni e di prodotti multimediali (film, spot pubblicitari, video musicali, format televisivi, serie tv, prodotti videoludici, prodotti audiovisivi per i social media, installazioni videoartistiche, progetti di rassegne o mostre cinematografiche, piani di business cinematografico, televisivo e/o crossmediale ecc.) che devono servire come verifica della capacità di comunicare in modo chiaro e sintetico i risultati della propria ricerca e della propria creatività, anche a interlocutori non specialisti. All'acquisizione delle suddette abilità concorrono tutti gli insegnamenti di ordine teorico-critico afferenti ad alcuni settori scientifico-disciplinari caratterizzanti e affini e gli insegnamenti laboratoriali, con il coinvolgimento attivo di operatori del settore, chiamati a valutare la capacità degli studenti del corso di laurea di comunicare i loro progetti e/o prodotti in ambito professionale. La relazione docente-studente, la lezione frontale, le attività di laboratorio, lo studio e l'esercizio autonomo, le stesse prove d'esame saranno gli strumenti per il conseguimento delle dette abilità comunicative.

Obiettivi specifici.

I laureati del corso di laurea, grazie alle conoscenze acquisite mediante gli insegnamenti teorici e pratici e grazie agli stage o workshop svolti durante il percorso formativo, sono in grado di:

- utilizzare strategie di comunicazione appropriate con i propri colleghi di lavoro, in forma sia orale sia scritta;
- concepire la propria attività innanzi tutto come un lavoro collettivo, entro il quale ogni competenza sia adeguatamente condivisa e valorizzata;
- comunicare in modo corretto ed efficace compiti specifici a operatori sottoposti, la cui attività si sia chiamati a coordinare o dirigere;
- insegnare contenuti qualificanti del proprio lavoro all'interno di momenti di stage;
- relazionarsi con i committenti nel modo più ricettivo possibile, interpretandone operativamente le intenzioni e finalità.

Il raggiungimento delle dette abilità comunicative viene verificato in sede di esame durante il biennio del corso di laurea e durante la discussione della prova finale.

Capacità di apprendere (Learning skills)

Contenuti generali.

I laureati del corso di laurea devono sviluppare capacità di apprendimento autonome circa la complessità dei linguaggi medial di riferimento (televisione, cinema e new media) e dei mercati di riferimento. A tale obiettivo, sia nel campo del cinema in relazione alle nuove tecnologie, sia in quello della televisione in ambito cross-mediale, sia nell'ambito dei new media e della creatività digitale, concorrono in particolare gli insegnamenti di ordine teorico-critico afferenti a settori scientifico-disciplinari caratterizzanti e affini. Il momento di verifica per eccellenza è quello della redazione e poi della discussione della tesi di laurea, durante il quale vengono messe alla prova la capacità di studio e di ricerca autonoma de gli studenti del corso di laurea, oltre che la loro capacità di applicare le conoscenze apprese in modo critico e personale, anche in vista di progetti di ricerca futuri.

Obiettivi specifici.

I laureati del corso di laurea, grazie alle conoscenze acquisite mediante gli insegnamenti teorici e pratici e grazie agli stage o workshop svolti durante il percorso formativo, sono in grado di:

- studiare in modo autonomo utilizzando una metodologia efficace e pertinente;
- svolgere ricerche scientificamente ortodosse secondo protocolli adeguati, che in particolare distinguano con chiarezza tra: a. procedure di natura eminentemente compilativa; b. procedure di indagine 'pura', intese all'acquisizione di contenuti innovativi;
- autovalutare le proprie competenze e delineare i propri bisogni di sviluppo e apprendimento rispetto alla professione;
- cercare le informazioni necessarie per risolvere problemi o incertezze della pratica professionale, selezionando criticamente gli strumenti adeguati

Sbocchi occupazionali e professionali previsti

- *Regista cinematografico, televisivo e per il web*
 - a) funzione in un contesto di lavoro: progetta e realizza film, programmi per la tv e contenuti audiovisivi per il web
 - b) competenze associate alla funzione: ha competenze teoriche e pratiche concernenti la costruzione di un racconto audiovisivo, la sua messa in immagini e la sua post-produzione, unite a capacità di lavoro in team e a un'approfondita conoscenza delle dinamiche produttive
 - c) sbocchi occupazionali: regista per il cinema (analogico e digitale), per la tv e per il web

- *Soggettista e sceneggiatore per il cinema, autore per la tv e per il web*
 - a) funzione in un contesto di lavoro: si occupa dell'ideazione e della scrittura di soggetti e/o sceneggiature per il cinema. Si occupa dell'ideazione e della scrittura di programmi (serie, fiction, intrattenimento, sport, informazione ecc.) per la tv e per il web
 - b) competenze associate alla funzione: ha competenze di tipo ideativo/creativo, orientate allo storytelling per il cinema, per la tv, per il web, unite a capacità di lavoro in team e a un'approfondita conoscenza delle dinamiche produttive.
 - c) sbocchi occupazionali: sceneggiatore cinematografico, autore televisivo, autore di contenuti per il web
- *Autore videoludico*
 - a) funzione in un contesto di lavoro: progetta videogames, relativamente alla loro dimensione 'narrativa'
 - b) competenze associate alla funzione: sviluppatore di prodotti videoludici, di cui mette a fuoco in particolare la struttura
 - c) sbocchi occupazionali: Game designer, Level designer, Interactive designer
- *Tecnico della produzione audiovisiva*
 - a) funzione in un contesto di lavoro: è un tecnico altamente qualificato che sa farsi carico di mansioni specifiche connesse alla produzione audiovisiva
 - b) competenze associate alla funzione: le competenze riguardano per lo più l'utilizzazione di apparecchiature e software specialistici e la capacità di interazione con la funzione registica e le funzioni tecniche di pari livello
 - c) sbocchi occupazionali: segretario di produzione o di redazione, assistente alla regia, direttore della fotografia, tecnico della ripresa sonora, addetto post-produzione visiva, sonora e grafica, addetto riprese esterne, esperto controllo camere tv, esperto riproduzione supporti registrati, montatore digitale, tecnico dell'animazione
- *Project manager della comunicazione audiovisiva*
 - a) funzione in un contesto di lavoro: è responsabile dell'avvio, della pianificazione, dello svolgimento, del controllo e della chiusura di un progetto di realizzazione di uno o più prodotti audiovisivi
 - b) competenze associate alla funzione: alle competenze legate al business e all'economia del medium di riferimento (tv, cinema e web) unisce capacità di lavorare in team entro un progetto creativo su cui è consapevole
 - c) sbocchi occupazionali: marketing del prodotto audiovisivo per la tv, marketing del prodotto audiovisivo per il cinema, marketing del prodotto audiovisivo per il web
- *Creatore di contenuti audiovisivi per il web*
 - a) funzione in un contesto di lavoro: si occupa dell'ideazione e della realizzazione di contenuti audiovisivi e interattivi per il web
 - b) competenze associate alla funzione: è capace di ideare e realizzare progetti comunicativi, testi e prodotti audiovisivi per il web
 - c) sbocchi occupazionali: social Media Content Creator, Copy per il Web
- *Critico cinematografico, televisivo, musicale*
 - a) funzione in un contesto di lavoro: opera all'interno di redazioni editoriali (stampa, tv e web) occupandosi della presentazione critica di prodotti audiovisivi.
 - b) competenze associate alla funzione: segue la produzione nel campo di sua competenza; ne sa mettere a fuoco le principali caratteristiche, comunicandole in modo chiaro ed efficace al suo pubblico di riferimento.
 - c) sbocchi occupazionali: Redattore (stampa, tv, web), autori per testate online e blog, critico cinematografico, critico televisivo, critico musicale.
- *Social media manager*
 - a) funzione in un contesto di lavoro: si occupa della gestione strategica dei contenuti testuali e audiovisivi dei social media
 - b) competenze associate alla funzione: ha competenze nella realizzazione di prodotti testuali e audiovisivi specifici per i social media
 - c) sbocchi occupazionali: social media manager

Requisiti curriculari di ammissione

Per tutte le informazioni sui requisiti e criteri di ammissione, sulle sessioni di svolgimento dei test di ammissione e i termini della presentazione delle domande, consultare il Regolamento di ammissione pubblicato al [link](#).

Organizzazione del Corso di laurea

Il corso di laurea si articola in tre indirizzi che prevedono l'attribuzione di crediti formativi.

PIANO DEGLI STUDI I ANNO

ATTIVITÀ FORMATIVE VINCOLATE	SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	TIPOLOGIA ATTIVITÀ FORMATIVA	CFU
Laboratorio di regia	L-ART/06	Caratterizzante	9
Laboratorio di montaggio digitale	ING-INF/01	Affine	12
Laboratorio di illuminotecnica e di ripresa cinetelevisiva	ING-INF/01	Affine	6
Paesaggi sonori nei media <i>Musica e immagine</i> <i>Laboratorio di suono in presa diretta</i>	L-FIL-LET/14 FIS/01	Caratterizzante Affine	12 6 6
Visual studies <i>Teoria, storia e tecnica della fotografia</i> <i>Laboratorio di videoarte e installazioni audiovisive</i>	L-ART/06 L-ART/03	Caratterizzante Caratterizzante	12 6 6
Immaginari dell'era digitale	M-FIL/01	Affine	6
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA		Altre attività formative	6

II ANNO INDIRIZZO: CINEMA E NUOVE TECNOLOGIE

ATTIVITÀ FORMATIVE VINCOLATE	SETTORI SCIENTIFICO – DISCIPLINARI	TIPOLOGIA ATTIVITÀ' FORMATIVA	CFU
Laboratorio avanzato di regia cinematografica	L-ART/06	Caratterizzante	6
Cinema digitale <i>Effetti visivi e digitali</i> <i>Laboratorio d'animazione</i>	INF/01	Caratterizzante	9
Film Studies <i>Filmologia</i> <i>Laboratorio di scrittura critica per il cinema e lo spettacolo</i>	L-ART/06	Caratterizzante	9
Cinema espanso e elementi di business <i>Economia del cinema: strategie e strumenti</i> <i>Archivi, mostre e musei del cinema</i>	SECS-P/08 SECS-P/07	Affine Affine	12 6 6
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA		Altre attività formative	6

Stage/Workshop professionale	<i>Altre attività formative</i>	3
PROVA FINALE <i>Tesi di laurea magistrale</i>	<i>Prova finale</i>	12

II ANNO
INDIRIZZO: TELEVISIONE E CROSS MEDIA

ATTIVITÀ FORMATIVE VINCOLATE	SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	TIPOLOGIA ATTIVITÀ FORMATIVA	CFU
Laboratorio avanzato di regia televisiva	L-ART/06	<i>Caratterizzante</i>	6
Serialità cross-mediale <i>Format e serie tv</i> <i>Laboratorio di progettazione e produzione di web series</i>	L-ART/06 L-FIL-LET/11	<i>Caratterizzante</i> <i>Caratterizzante</i>	12 6 6
Web TV <i>TV, social media e web</i> <i>Laboratorio di streaming</i>	SPS/08 INF/01	<i>Caratterizzante</i> <i>Caratterizzante</i>	12 6 6
Business televisivo e cross-mediale	SECS-P/07	<i>Affine</i>	6

ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA	<i>Altre attività formative</i>	6
Stage/Workshop professionale	<i>Altre attività formative</i>	3
PROVA FINALE <i>Tesi di laurea magistrale</i>	<i>Prova finale</i>	12

II ANNO
INDIRIZZO: NEW MEDIA, MUSICA E RACCONTI DIGITALI

ATTIVITÀ FORMATIVE VINCOLATE	SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	TIPOLOGIA ATTIVITÀ FORMATIVA	CFU
-------------------------------------	---	-------------------------------------	------------

Racconti digitali <i>Videogiochi: tecnologia e arte</i> <i>Laboratorio di Interaction Design</i>	ICAR/13	<i>Caratterizzante</i>	9 6 3
Video, musica e arte digitale <i>Laboratorio di regia per formati brevi</i> <i>Laboratorio di videoarte espansa: spazi, scenari, suoni</i>	L-ART/06 L-FIL-LET/14	<i>Caratterizzante</i> <i>Caratterizzante</i>	12 6 6
Contenuti audiovisivi per i social media <i>Strategie di comunicazione creativa</i> <i>Musica online: video e live</i>	SPS/08	<i>Caratterizzante</i>	9 6 3
Copyright e performance dei contenuti audiovisivi	IUS/10	<i>Affine</i>	6

ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA	<i>Altre attività formative</i>	6
Stage/Workshop professionale	<i>Altre attività formative</i>	3
PROVA FINALE <i>Tesi di laurea magistrale</i>	<i>Prova finale</i>	12

* Per l'acquisizione dei 12 CFU non vincolati lo studente può scegliere, prioritariamente, fra i seguenti insegnamenti opzionali consigliati:

ATTIVITA' FORMATIVE A SCELTA CONSIGLIATE ATTIVATE NELL'A.A. 2021/2022	SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARI	CFU
Digital storytelling	L-LIN/10	6
Elementi di musica e discografia	L-ART/06 L-ART/07	6
Laboratorio di cinema documentario	L-ART/06	6
Laboratorio di organizzazione e gestione di festival e rassegne	L-ART/06	6
Laboratorio di recitazione e direzione dell'attore	L-ART/05	6
Laboratorio di sceneggiatura	L-FIL-LET/14	6
Laboratorio di scenografia e location management	L-ART/05	6
Laboratorio di sviluppo App	ING-INF/05	6
Mind, media and modern culture	M-FIL/01	6
Prodotti TV: analisi e scenari	L-ART/06	6
Teoria e tecniche del racconto	L-FIL-LET/11	6
Giornalismo nell'era digitale	SPS/08	6
Social media e Gamification	SPS/08	6

o la possibilità di opzionare non più di un insegnamento attivato presso Corsi di laurea magistrale, diversi dal proprio, della stessa o di altre Facoltà.

L'approvazione dei piani di studio individuali è subordinata all'esame da parte di specifiche Commissioni referenti, a ciò delegate dai Consigli delle strutture didattiche interessate, e che fungono altresì da strutture di orientamento in materia. Lo studente, nel caso in cui la sua proposta non sia ritenuta approvabile, ha diritto ad essere ascoltato dalla Commissione.

TIPOLOGIE E FORME DIDATTICHE

Gli insegnamenti sono impartiti mediante lezioni di tipo frontale, che possono essere integrate da esercitazioni, seminari e/o corsi integrativi, e laboratori di alta specializzazione.

FREQUENZA

Seppure non obbligatoria, la frequenza è fortemente consigliata.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

Ciascun insegnamento può essere costituito da uno o più corsi/laboratori (moduli didattici). Il profitto può essere valutato anche in corso d'anno e per parte di moduli, secondo modalità riportate in ciascun programma o comunicate dai responsabili dei corsi/laboratori all'inizio delle lezioni, secondo quanto stabilito dalle strutture didattiche competenti. I crediti totali per ciascun insegnamento si intendono definitivamente acquisiti nel curriculum dello studente solo successivamente alla registrazione della valutazione complessiva finale.

La modalità di verifica del profitto è regolamentata come segue:

1. Le Facoltà disciplinano le modalità di verifica del profitto dirette ad accertare l'adeguata preparazione degli studenti iscritti ai corsi di studio, ai fini della prosecuzione della loro carriera scolastica e della acquisizione da parte loro dei crediti corrispondenti alle attività formative seguite. Tali accertamenti, sempre individuali, devono avere luogo in condizioni che garantiscano l'approfondimento, l'obiettività e l'equità della valutazione in rapporto con l'insegnamento o l'attività seguita e con quanto esplicitamente richiesto ai fini della prova.
2. Gli accertamenti possono dare luogo a votazione (esami di profitto) o a un semplice giudizio di approvazione o non approvazione (test di idoneità).
3. Le prove di valutazione del profitto possono essere orali e/o scritte, anche con l'ausilio di supporti informatici purché non integralmente sostitutivi delle prove. In caso di valutazione del profitto basata su prova scritta e prova orale, l'esito della prima non può essere preclusivo della seconda. In caso di valutazione del profitto basata su sola prova scritta, lo studente ha diritto di richiedere una ulteriore valutazione orale. In ogni caso, deve essere garantita la pubblicità delle prove, se orali, e la possibilità dello studente di prendere visione dell'elaborato relativo alla prova scritta.
4. In ogni anno di corso sono previste tre sessioni di esami di profitto. È quindi esclusa la possibilità di svolgere esami al di fuori delle suddette sessioni o registrare esiti d'esami sostenuti in periodi precedenti.
5. Non è consentito ripetere un esame di profitto verbalizzato con esito positivo.
6. La votazione finale dell'esame di profitto è espressa in trentesimi e l'esame si intende superato se la votazione finale è almeno pari a 18/30. La Commissione, in aggiunta al punteggio massimo di 30/30, può concedere la lode all'unanimità.
7. Qualora lo studente si sia ritirato o non abbia conseguito una valutazione di sufficienza, la relativa annotazione è riportata nel registro dei verbali degli esami di profitto e nella carriera scolastica dello studente ed è evidenziata negli atti trasmessi alle Commissioni degli esami di laurea, senza incidere sulla media finale.

Organizzazione delle attività didattiche e appelli d'esame

Il calendario didattico, l'orario delle lezioni e gli appelli d'esame sono pubblicati sul portale dell'università nella pagina dedicata al [Corso di Laurea](#).

L'organizzazione della didattica è su base semestrale e i semestri sono a loro volta suddivisi in due cicli di lezioni.
A.A. 2021/2022:

1° SEMESTRE

I CICLO
II CICLO

dal 27 settembre al 23 dicembre 2021

dal 27 settembre al 6 novembre 2021
dal 15 novembre al 23 dicembre 2021

2° SEMESTRE

I CICLO
II CICLO

dal 7 febbraio al 14 maggio 2022

dal 7 febbraio al 19 marzo 2022
dal 28 marzo al 14 maggio 2022

Vacanze di Pasqua: dal 14 al 19 aprile 2022

Sono previste **3 sessioni di esami di profitto**, per un totale di **7 appelli** per ciascun insegnamento:

I^a sessione
II^a sessione
III^a sessione

dal 10 gennaio al 5 febbraio 2022 (2 appelli)
dal 16 maggio al 30 giugno 2022 (3 appelli)
dal 29 agosto al 24 settembre 2022 (2 appelli)

Sono previste 3 sessioni di esami di laurea, i cui periodi verranno definiti dal Calendario didattico predisposto per ciascun anno accademico.

Corso di 24 ore (3 CFU)	2/3 lezioni settimanali di 2 ore accademiche, distribuite su 2/3 giorni all'interno di un ciclo didattico.
Corso di 48 ore (6 CFU)	2/3 lezioni settimanali di 2 ore accademiche, distribuite su 2/3 giorni all'interno di due cicli didattici dello stesso semestre.
Corso di 72 ore (9 CFU)	3/4 lezioni settimanali di 2 ore accademiche, distribuite su 3/4 giorni all'interno di due cicli didattici dello stesso semestre.
Corso di 96 ore (12 CFU)	4/5 lezioni settimanali di 2 ore accademiche, distribuite su 4/5 giorni all'interno di due cicli didattici dello stesso semestre o 2/3 lezioni settimanali di 2 ore accademiche, distribuite su 2/3 giorni in entrambi i semestri.

Per specifiche esigenze didattiche - opportunamente motivate dai Docenti - il Preside può autorizzare modalità di svolgimento delle attività didattiche diverse da quelle previste dal suddetto format.

PROVA FINALE

Caratteristiche.

La prova finale, cui nel piano di studi del CdS vengono attribuiti 12 CFU, consiste nella redazione e nella discussione di una tesi di laurea sotto la guida di un relatore.

La tesi deve avere i caratteri tipici di una dissertazione scientifica, in cui lo studente dimostri di saper applicare in modo originale le conoscenze teorico-critiche apprese nel percorso formativo e di possedere una metodologia di ricerca autonoma e rigorosa (analisi delle fonti, uso della letteratura critica, conoscenza dei linguaggi tecnici), in modo da elaborare un approccio problematico e approfondito a uno dei temi affrontati nel CdS o a un tema inedito e innovativo.

La tesi di laurea, vista come ideale completamento del percorso formativo sull'universo mediale, può eventualmente essere integrata da immagini, filmati o altre appendici ipertestuali e/o multimediali che documentino, accanto alle conoscenze scientifiche, anche le competenze tecnico-professionali e creative acquisite dallo studente.

Svolgimento.

La prova finale consiste nell'esposizione orale della tesi di laurea redatta dallo studente davanti a una Commissione di docenti del CdS, due dei quali, il relatore (che ha seguito la redazione passo passo) e il controrelatore (che ha letto il lavoro già redatto), son chiamati a condurre la discussione.

Dati contenuti formatici del CdS, l'esposizione della tesi di laurea potrà eventualmente essere integrata dalla presentazione di immagini, filmati o altre appendici ipertestuali e/o multimediali che documentino, accanto alle conoscenze scientifiche, anche le competenze tecnico-professionali e creative acquisite dallo studente.

La Commissione che giudica la prova finale e decide il conferimento del titolo di studio è nominata dal Preside della Facoltà di cui il CdS fa parte.

La Commissione esprime una valutazione qualitativa sintetica in merito alla prova finale (insufficiente, sufficiente, discreto, buono, ottimo, eccellente), che tenga conto sia della valutazione della tesi espressa dal relatore e dal controrelatore, sia della discussione della tesi sostenuta dallo studente. Tale valutazione dà diritto all'acquisizione dei 12 CFU previsti. In caso di valutazione negativa, lo studente è tenuto a ripetere la prova finale.

Il voto di laurea magistrale viene espresso collegialmente dalla Commissione in centodecimi, tenendo conto, oltre che della valutazione della prova finale, anche del curriculum degli studi (CFU e voti acquisiti sostenendo gli esami relativi alle attività formative curriculari ed extra-curriculari, anni di corso, eventuali stage non obbligatori, periodi di studio all'estero nell'ambito dei programmi europei).