

## IULM Talent & Creativity Challenge – II edizione

L'università è per definizione il luogo della sfida intellettuale. Imparare significa mettersi alla prova, allargare lo sguardo, aprire la mente. La pandemia ha rappresentato una sfida importante, IULM ha raccolto la sfida e la rilancia ai propri studenti nei termini di una Call for Talent & Creativity.

Il segreto della nostra Università è il dialogo continuo e serrato fra sensibilità diverse, fra le discipline di segno economico e quelle di tipo umanistico. Il nostro Ateneo coltiva l'idea che "saper fare" e "sapere" debbano andare di pari passo.

È questo il segreto della formazione dei nostri studenti, ai quali chiediamo di essere capaci di pensiero critico e creativo, con una forma mentis allenata e pronta a cogliere le trasformazioni del mondo intorno a loro.

In quest'ottica anche per questo anno accademico, IULM propone agli studenti di mettere alla prova il proprio talento e la propria creatività partecipando alla seconda edizione di IULM Talent & Creativity Challenge inviando un prodotto creativo per una delle categorie proposte. Una giuria di docenti e professionisti stabilirà il vincitore per ciascuna categoria.

Possono partecipare, singolarmente o in gruppo, tutti gli studenti regolarmente iscritti a un corso di laurea, di laurea magistrale o a un Master universitario, oltre a coloro che si sono laureati a partire dalla sessione di laurea di luglio 2022. È possibile candidarsi in non più di tre categorie.

I progetti dovranno essere presentati tassativamente nell'arco temporale compreso fra il **15 maggio e il 15 settembre 2023**.

A questo [link](#) trovi i dettagli per il caricamento dei progetti, che potrà avvenire a partire dal **15 maggio 2023**. Per eventuali domande è possibile scrivere una email a [talent@iulm.it](mailto:talent@iulm.it)

Per i vincitori di ciascuna delle varie categorie è previsto un contributo in denaro (variabile da € 1.000 a € 3.000, a insindacabile giudizio della giuria, anche in considerazione dell'impegno produttivo messo in campo per la realizzazione del prodotto richiesto).

### 1. Cortometraggio

*I partecipanti dovranno realizzare un cortometraggio di finzione con durata inferiore ai 5 minuti. Ogni tecnica è ammessa, così come qualsiasi genere. Il lavoro deve essere stato realizzato successivamente a luglio 2022.*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof. Gianni Canova

### 2. Racconto breve

*I partecipanti dovranno scrivere un racconto di non più di 25.000 caratteri, spazi compresi, in cui il tema dell'anno ("rischio") sia oggetto di un'elaborazione letteraria "di genere": comico, noir, fantastico, rosa, distopico ecc.*

*Il genere deve essere dichiarato all'inizio del racconto.*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof. Paolo Giovannetti

### 3. Spot pubblicitario

*IULM FREEZE*

*Ideare e realizzare uno spot pubblicitario della durata massima di 60 secondi il cui tema sia il lancio di IULM FREEZE, una capsula di ibernazione umana made in IULM, che promette la*

*riduzione/eliminazione del rischio attraverso il suo “congelamento”. IULM FREEZE garantisce la possibilità di essere risvegliati automaticamente quando il rischio esistenziale/climatico/bellico/generazionale/professionale/umanitario scenderà sotto un livello accettabile, rientrando nei limiti della norma.*

*Disclaimer: IULM FREEZE è un prodotto immaginario.*

*Le proposte dovranno partire dall’ideazione ed essere poi realizzate, utilizzando qualunque device a disposizione, a partire da uno smartphone.*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Dott. Guido Cornara

#### **4. Traduzione di un testo letterario**

*I partecipanti dovranno realizzare la traduzione in italiano del testo di John McGahern, intitolato “The Image” tratto da Love of the World. Essays.*

When I reflect on the image, two things from which it cannot be separated come: the rhythm and the vision. The vision, that still and private world which each of us possesses and which others cannot see, is brought to life in rhythm- rhythm being little more than the instinctive movements of the vision as it comes to life and begins its search for the image in a kind of grave, grave of the images of dead passions and their days.

Art is an attempt to create a world in which we can live: if not for long or forever, still a world of the imagination over which we can reign, and by reign I mean to reflect purely on our situation through this created world of ours, this Medusa’s mirror, allowing us to see and to celebrate even the totally intolerable.

We cannot live, we can only reign, and we have no reason or right to reign, nothing more than our instructive need, so we reign in the illusion of permanence of false gods; and it may be this need of the illusion of permanence that creates in its turn the need for shape or form. As we reign on our cuckoo thrones the subjects we summon up are images.

Image after image flows involuntarily now, yet we are not at peace, rejecting, altering, shaping, straining towards the one image that will never come, the image on which our whole life took its most complete expression once, that would completely express it again in this bewilderment between our beginning and our end; and then the whole mortal game of King would be over, and all games.

It is here, in this search for the one image, that the long and complicated journey of art betrays the simple religious nature of its activity: and here, as well, it most sharply separates itself from formal religion.

Religion, in return for the imitation of its formal pattern, promises us the Eternal Kingdom. The Muse, under whose whim we reign in return for a lifetime of availability, may grant us the absurd crown of Style, the revelation in language of the unique world we possess as we struggle for what may be no more than a yard of lead piping we saw in terror or in laughter once.

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof.ssa Elena Liverani

#### **5. Traduzione audiovisiva**

*I partecipanti dovranno realizzare i sottotitoli in italiano del cortometraggio Cherry (Kate Stanley Brennan, 2021 - Irish Film Festa), producendo un file srt (SubRip File Format) sincronizzato ai dialoghi, quindi completo di time code in/out. I sottotitoli devono rispettare le regole di condensazione, segmentazione e formattazione (corsivi, maiuscolo/minuscolo). Il numero massimo di caratteri per riga consentito è 40.*

**SINOSI DEL CORTOMETRAGGIO DA SOTTOTITOLARE:**

*Cherry's journey to the Xtravadance Dance Finals Junior Freestyle Grand Prix €5000 leads to an unexpected outcome for her ambitious mother, who has made sacrifices to get her there. Cherry, however, would much rather be covered in muck from the football pitch than in fake tan.*

Il video è disponibile a questo [link](#) nella categoria dedicata.

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof.ssa Elena Liverani

## 6. Recensione

*I partecipanti dovranno scrivere la recensione di un film uscito negli ultimi 5 anni, che dovrà essere lunga non più di 2000 caratteri (spazi inclusi) e inviarla in formato pdf, indicando in testa al file il titolo originale e italiano del film, l'anno di uscita.*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof. FabioVittorini

## 7. Book trailer

*I partecipanti dovranno realizzare un video promozionale che invogli alla lettura di un testo narrativo edito, indifferentemente italiano o straniero, classico o contemporaneo. Il video dovrà avere una durata inferiore ai 2 minuti. Ogni tecnica è ammessa, così come la scelta del genere e del registro espressivo. Il booktrailer deve essere stato realizzato successivamente a maggio 2022.*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof. Gianni Canova

## 8. Fotografia

*I partecipanti dovranno realizzare uno scatto fotografico ispirato alla Word of the Year 2023: il rischio. Il tema potrà essere sviluppato secondo una prospettiva personale, utilizzando qualsiasi device, tecnica e stile. Le foto potranno essere a colori o in bianco e nero e potranno essere manipolate graficamente. Saranno accettate foto scattate sia in formato orizzontale che verticale. Non vi è alcuna restrizione creativa o stilistica.*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Dott. Fabio Liggeri

## 9. Format Radio

*I partecipanti dovranno presentare una serie audio originale, di 6-10 puntate, di 15-30 minuti ciascuna, concepita come formato radiofonico o un podcast, di genere giornalistico, documentario, approfondimento, finzione. È richiesta la stesura di un progetto scritto 3-10 pagine con concept e descrizione della serie e delle singole puntate, la realizzazione (file audio in formato mp3 o wav) della prima puntata o di un demo di 5/10 minuti.*

*Verranno valutati il concept, la struttura, la scrittura, le voci, i materiali sonori, il sound design. Speciale attenzione sarà rivolta alla presenza e all'uso di elementi di storytelling caratteristici di un medium puramente sonoro.*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Dott.ssa Gaia Varon

## 10. Format Tv

*Il proponente dovrà presentare un concept (max 200 parole) per una docuserie oppure, a scelta, per un docureality.*

*Esempi di docuserie: Tiger King (Netflix); Sanpa (Netflix); All or nothing (Amazon Prime); Corpo di ballo (Rai); Ginnaste - Vite parallele (MTV); I colori dell'amore (Discovery); Italiani made in China (Discovery).*

*Esempi di docureality: Il collegio (Rai); La caserma (Rai); Ti spedisco in convento (Discovery); Wild Teens (Discovery)*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof.ssa Daniela Cardini

## 11. Comunicazione turistica

*Comunicare alla Generazione Z è una sfida che le aziende di molti settori stanno oggi affrontando. Tra questi il turismo è solo agli inizi.*

*L'Italia è una destinazione di primo livello e consolidata sul mercato internazionale da decenni. Questa sua tradizione turistica se da un lato è un punto di forza, dall'altro fatica a trovare modalità di comunicazione innovative, in un contesto di crescente competizione dove la Gen Z ha oggi una rilevanza crescente.*

- *Come comunicare gli elementi distintivi dell'Italia per attrarre il target di turisti tra i venti e i trent'anni?*
- *Quali sono gli elementi di valore attorno ai quali i messaggi devono essere costruiti?*
- *Con quali linguaggi e quali strumenti?*
- *Quali opportunità per comunicare nuove destinazioni alla luce delle esigenze e delle motivazioni di questo specifico target, attento a valori quali la sostenibilità e l'inclusione?*

*Per rispondere a queste domande potranno essere presentate:*

- *Progetti di campagne sull'ecosistema di comunicazione digitale*
- *Progetti di gaming*
- *Progetti di influencer marketing*
- *Progetti di partnership con soggetti pubblici e privati*
- *Altre attività di comunicazione crossmediale anche attraverso produzioni di contenuti audio e video*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof.ssa Manuela De Carlo

## **12. Concept Mostra**

*I partecipanti dovranno inviare un dossier di presentazione del progetto espositivo che preveda: titolo e concept della mostra, selezione delle opere esposte (titoli, immagini, eventuali provenienze), articolazione del percorso espositivo, ipotesi di allestimento dello spazio, eventuale individuazione della location, approfondimenti su produzione e comunicazione della mostra, descrizione e programmazione di un'agenda di possibili eventi significativi collegati alla mostra, e altre informazioni utili alla comprensione della proposta. Il dossier dovrà essere accompagnato da un file visivo o audiovisivo di presentazione e di visualizzazione del progetto.*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof. Vincenzo Trione

## **13. Campagna di Marketing**

**Campagna di marketing per il lancio di un modello di sneakers (sneakers IULM? Da vendere nel nostro shop interno?)**

*La campagna sarà riferita al lancio di modello di sneakers. I gruppi che parteciperanno alla definizione della campagna dovranno quindi:*

1. *Definire a grandi linee gli elementi che identificano le sneakers che intendono lanciare:*
  - a. *caratteristiche del prodotto: foggia, materiali, colori*
  - b. *a quale clientela è prioritariamente rivolto*
  - c. *posizionamento di prezzo del prodotto*
  - d. *differenziale di offerta rispetto ai concorrenti diretti*
2. *La campagna di lancio dovrà essere coerente con quanto al punto (1) e si dovrà delineare un piano di comunicazione integrata:*
  - e. *definizione degli obiettivi*
  - f. *determinazione del budget di massima*
  - g. *strumenti di comunicazione di cui ci si intende avvalere*
3. *Esplicitazione della campagna e modalità di realizzazione:*
  - h. *punti chiave della campagna e tone of voice*
  - i. *media utilizzati*
  - j. *crossmedialità*
  - k. *tempistiche e modalità di verifica dei risultati*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof. Luca Pellegrini

#### **14. Progetto di Comunicazione di un prodotto di Moda o di Design**

*I candidati dovranno presentare un progetto di comunicazione legato al mondo della moda o del design. Il progetto può consistere in un manifesto o in un annuncio stampa o in un video finalizzato per i social della durata massima di 30 secondi, o anche in un evento.*

*Il progetto verbo-visivo (immagine o video) dovrà essere accompagnato da un brief di progetto che si dovrà articolare sui seguenti punti:*

- 1. La presentazione del prodotto/servizio di moda o di design su cui verterà il progetto di comunicazione.*
- 2. Il concept da cui si sviluppa l'idea creativa.*
- 3. La motivazione del formato scelto e dei canali su cui verrà distribuita la comunicazione di prodotto\servizio.*
- 4. La spiegazione della eventuale scelta del testimonial/influencer/content creator.*
- 5. La eventuale spiegazione dello storytelling scelto.*
- 6. La spiegazione di qual è il pubblico target della comunicazione.*
- 7. L'indicazione di qual è l'universo valoriale di riferimento del prodotto e in che modo esso viene esplicitato dalla comunicazione proposta.*
- 8. Quale posizionamento si vuole raggiungere (luxury, premium, di massa) e perché.*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof. Mauro Ferraresi

#### **15. Progetto Eco sostenibile per la IULM**

*Il contest creativo è volto a progettare iniziative che possano valorizzare il contributo strategico della comunicazione sui temi della sostenibilità. I partecipanti sono incoraggiati a proporre progetti di comunicazione, sensibilizzazione ed educazione alla sostenibilità, con particolari riferimenti alle generazioni più giovani, considerando i temi riferiti ai Sustainable Development Goals dell'Agenda 2030 ONU. Verranno valorizzati i progetti che risponderanno ai seguenti criteri:*

- il riferimento a uno o più obiettivi dell'Agenda 2030;*
- la forza dell'idea creativa alla base del progetto;*
- la chiarezza di definizione di obiettivi, pubblici e risultati attesi del progetto;*
- la creazione di contenuti a supporto, sia testuali sia visivi, digitali e/o fisici.*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof.ssa Stefania Romenti

#### **16. Progetto di Start Up**

*I partecipanti dovranno presentare un progetto di creazione di una nuova attività d'impresa, inclusivo di un business plan, a condizioni di sostenibilità ai sensi delle best practice indicate dai parametri ESG, con particolare riferimento alla comunicazione, alle industrie culturali e creative caratteristiche del Made in Italy, al turismo e alla fruizione del patrimonio culturale, anche in team con studenti o talenti non IULM.*

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof. Angelo Miglietta

#### **17. Applicazioni di AI per l'inclusione**

*I partecipanti dovranno progettare una applicazione (app, piattaforma web, totem o altro tipo di interfaccia) per rendere la fruizione dei servizi universitari e della didattica a portata anche di soggetti portatori di diversi tipi di disabilità. I partecipanti dovranno produrre una presentazione o un elaborato contenente i seguenti aspetti:*

- analisi di scenario ed eventuali relativi benchmark*
- definizione del bisogno/area critica oggetto della progettazione*
- modellizzazione della soluzione comprensiva delle diverse componenti di AI eventualmente utilizzate*
- benefici portati dalla soluzione*
- stima della complessità di realizzazione e delle eventuali problematiche da risolvere (organizzative, gestionali, normative, etc)*



- stima approssimativa di tempi e costi di realizzazione

REFERENTE e PRESIDENTE GIURIA: Prof. Guido Di Fraia

## **18. Teatro**

*I partecipanti dovranno presentare un piano di regia teatrale a partire da un testo a loro scelta.*

*Il piano di regia dovrà essere composto da: testo spettacolo, note di regia, scenografia, piano luci, costumi, eventuali musiche.*

REFERENTE E PRESIDENTE DI GIURIA: Prof.ssa Valentina Garavaglia