

SCHEMA INFORMATIVA MASTER UNIVERSITARIO

ANNO ACCADEMICO	2017/2018
DENOMINAZIONE DEL MASTER	Sceneggiature seriali per la TV, il Web e i Videogame
LIVELLO	I
EDIZIONE	Prima
DURATA	Annuale
CFU	60
MONTE ORE TOTALE (comprensivo di didattica frontale, esercitazioni pratiche, tirocini, seminari, attività di studio e preparazione individuale)	1500
DIPARTIMENTO PROPONENTE RESPONSABILE DELLA GESTIONE ORGANIZZATIVA E AMMINISTRATIVO/CONTABILE	Dipartimento di Scienze Umane
DOCENTE PROPONENTE	Prof. Massimo Fusillo
COMITATO ORDINATORE (costituito da almeno 3 docenti di ruolo dell'Ateneo - art.2, comma 3 - Regolamento Master)	Prof. Massimo Fusillo
	Prof. Luca Zenobi
	Prof. Anna Scannavini
	Prof. Gianluigi Simonetti
DOCENTE COORDINATORE	Prof. Massimo Fusillo
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE	Dipartimento di Scienze Umane
STRUTTURA CUI E' AFFIDATA LA GESTIONE DELLE CARRIERE STUDENTI	Ufficio Master, ECM e Formazione Continua

OBIETTIVI FORMATIVI

Il master si propone di formare le figure di sceneggiatori, story-editor e digital storyteller per narrazioni seriali all'interno dello scenario dell'entertainment contemporaneo, fornendo a tali figure gli strumenti e le competenze per l'inserimento nell'attuale mercato dell'audiovisivo. Negli ultimi anni, la serialità si è imposta come modello narrativo dominante all'interno della cosiddetta cultura della convergenza mediale: si pensi al successo di Romanzo criminale e Gomorra; mentre il web e la gamification creano dei mondi finzionali interattivi e immersivi che hanno reso possibile agli utenti di abitare degli storyworld articolati ed espansi su più medialità. All'interno di questo scenario in fermento, si sono andati a definire dei modelli produttivi "alternativi" come il crowdfunding e il crowdsourcing, mentre la viralità del video sul web ha definito nuove strategie di promozione e distribuzione degli audiovisivi.

Le attuali forme di intrattenimento di successo si contraddistinguono dalle precedenti per la loro spiccata capacità di espandersi su più media in chiave convergente, e di offrire modelli narrativi alto standard di qualità e originalità adeguati ai cambiamenti che investono tutto il mercato dell'audiovisivo.

Alla luce di questi due aspetti, il Master in Sceneggiature seriali per la Tv, il Web e il Videogame si propone due obiettivi:

- 1) offrire le competenze per scrivere soggetti originali pensati per una narrazione seriale. Pertanto un modulo dell'area didattica riguarderà degli insegnamenti quadro specifici per le tre aree medialità (tv, web, videogame), al fine di offrire una conoscenza storica, teorica e critica dei testi seriali per la tv, il web e i videogame.
- 2) Offrire gli strumenti per sviluppare strategie per la produzione, la promozione la distribuzione della propria fiction per la tv e il web o videogioco

PROFILO PROFESSIONALE E SBOCCHI OCCUPAZIONALI

Alcuni degli sbocchi professionali possibili per il Master sono i seguenti:

- Professionisti della scrittura per la fiction televisiva (sceneggiatori, editor, story editor, head writer)
- Digital storyteller per prodotti finzionali, pubblicitari e promozionali
- Game designer
- Copywriter
- Professionisti nella distribuzione e promozione
- Transmedia designer

REQUISITI DI AMMISSIONE

Titoli di studio che consentono l'accesso	CLASSE n.	DENOMINAZIONE CLASSE
Laurea di I livello D.M.509/1999	73/S	Scienze dello spettacolo e della produzione multimediale
	59/S	Pubblicità e comunicazione d'impresa
	67/S	Scienze della comunicazione sociale e istituzionale
	24/S	Informatica per le discipline umanistiche
	1/S	Antropologia culturale ed etnologia
	40/S	Lingua e cultura italiana
Laurea di I livello D.M.270/2004	LM-59	Scienze della comunicazione pubblica, d'impresa e pubblicità
	LM-65	Scienze dello spettacolo e produzione multimediale
	L-10	Lettere
	L-12	Mediazione linguistica e culturale
	LM-43	Metodologie informatiche per le discipline umanistiche
Laurea Specialistica D.M.509/1999		
Laurea Magistrale D.M.270/2004	LM89	Beni culturali
	LM14	Studi letterari e culturali
	LM 78	Filosofia
Lauree ordinamenti previgenti D.M. 509/1999		Lettere
		Scienze della Comunicazione
		DAMS

Coloro che (cittadini italiani, comunitari, non comunitari regolarmente soggiornanti in Italia, non comunitari residenti all'estero) sono in possesso di un titolo di studio conseguito all'estero, possono presentare domanda di ammissione al Master secondo le norme stabilite dal MIUR per l'accesso degli studenti stranieri ai Master universitari e disponibili alla pagina web <http://www.studiare-in-italia.it/studentistranieri/4.html>
 Il Comitato Ordinatore valuterà l'idoneità del titolo straniero ai fini esclusivi dell'ammissione al Master, che non comporterà alcuna equiparazione/equipollenza del titolo straniero a quello italiano.

EVENTUALI TITOLI AGGIUNTIVI: Master di I e II livello; Workshop; Corsi di perfezionamento e di formazione; tutti i titoli aggiuntivi devono essere pertinenti all'intestazione del Master e la loro valutazione ai fini della partecipazione dei candidati sarà a discrezione del comitato coordinatore e del collegio docenti.

NUMERO PARTECIPANTI

MINIMO	15	Il Master verrà attivato solo in caso di raggiungimento del <u>numero minimo previsto di iscritti.</u>
MASSIMO	60	Qualora le domande di ammissione presentate risultino superiori al massimo previsto, la selezione avverrà tramite le seguenti modalità: (Valutazione titoli)

ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA

Il Master si compone di tre macro aree didattiche, così suddivise: Insegnamenti quadro; Sceneggiature; Strategie e tecniche produttive, distributive e promozionali.

Gli insegnamenti quadro hanno lo scopo di formare i partecipanti sulle nozioni storiche e teoriche fondamentali dei tre campi produttivi (sceneggiatura Tv, web e videogame).

I laboratori, suddivisi sui tre campi (Tv, web e videogame) hanno lo scopo di guidare il partecipante nell'intero processo di sviluppo creativo di una sceneggiatura, dalla definizione del soggetto alla stesura della sceneggiatura finale.

L'area dedicata alle strategie produttive, distributive e promozionali ha lo scopo di offrire le competenze necessarie tanto per presentare progetti nell'attuale mercato dell'audiovisivo e del gaming, quanto per conoscere il funzionamento del mercato stesso. Gli insegnamenti e i laboratori saranno tenuti principalmente da professionisti, sia nell'ambito della scrittura di soggetti della tv, di webseries e videogame, sia per quanto concerne gli aspetti produttivi.

Alla fine delle ore è previsto un project work finale e la possibilità di svolgere 75 ore di tirocinio presso case di produzione e agenzie disseminate nel territorio italiano.

FREQUENZA

Obbligatoria per almeno 75 % del monte ore complessivo previsto di didattica frontale

PIANO DIDATTICO

Il piano didattico può comprendere attività monodisciplinari o attività di tipo integrato. Per gli insegnamenti monodisciplinari devono essere indicati i CFU, il SSD ed il dettaglio ore di didattica frontale. Per gli insegnamenti integrati, CFU, S.S.D. e dettaglio ore di didattica frontale devono essere indicati esclusivamente per i singoli moduli.

Nell'ambito del valore totale 1 CFU = 25 ore, specificare la quota di ore di didattica frontale.	144	ORE DI DIDATTICA FRONTALE IN CORSI TEORICI			
	195	ORE DI DIDATTICA FRONTALE IN ATTIVITA' DI LABORATORIO			
	25	ORE DI TIROCINIO			
Attività formativa	Docente	S.S.D.	CFU	Numero ore totali	Numero ore totali di didattica frontale
AREA INSEGNAMENTI QUADRO				0,00	
Storia e generi della serialità televisiva	TUTTI I DOCENTI SARANNO STABILITI NEI TERMINI	L-ART/06	1,00	25,00	12,00
Webseries: storia e specificità		L-ART/06	1,00	25,00	12,00
Videogiochi: storia, generi, concetti chiave		SPS/08	1,00	25,00	12,00
				0,00	24,00
AREA SCENEGGIATURA				0,00	
Fondamenti di sceneggiatura cinematografica		L-ART/06	4,00	100,00	24,00
Laboratorio di scrittura creativa		L-FIL-LET-14	4,00	100,00	24,00
Sceneggiatura seriale per l'audiovisivo		L-ART/06	8,00	200,00	48,00
Sceneggiatura per i videogiochi		L-ART/06	8,00	200,00	48,00
Laboratorio di sceneggiatura TV		L-ART/06	8,00	200,00	48,00
Laboratorio di design fiction e digital storytelling		SPS/08	8,00	200,00	48,00
				0,00	
AREA STRATEGIE E TECNICHE PRODUTTIVE, DISTRIBUTIVE, PROMOZIONALI				0,00	
Dal pitch alla messa in onda: la catena produttiva delle serie TV		SPS/08	3,00	75,00	24,00
Produzione di videogiochi		SPS/08	3,00	75,00	24,00
Strategie produttive, distributive e promozionali per il web		SPS/08	3,00	75,00	24,00
				0,00	
Seminari monotematici (temi e docenti saranno decisi a master attivato)		L-ART/06	0,00	0,00	12,00
TIROCINIO				3,00	75,00
PROVA FINALE				5,00	125,00
		TOTALE	60,00	1.500,00	384,00

PROVA FINALE

Il master prevede delle prove di verifica intermedie a conclusione dei corsi di maggiore importanza, in particolare quelli dell'area di sceneggiatura. La prova finale consisterà nella stesura di un elaborato scritto che verrà poi discusso in presenza con il corpo docente del master, nelle sessioni stabilite per l'A.A. in cui si conclude il master stesso. L'elaborato scritto potrà consistere in una delle seguenti tipologie, a scelta dello studente: 1) scheda di progetto per una serie TV/Web e sceneggiatura della puntata pilota; 2) scheda di progetto per una narrazione transmediale e sceneggiatura di uno o più segmenti narrativi; 3) scheda di progetto per un videogame. Alla prova finale sono attribuiti 5 CFU. La votazione della prova finale sarà espressa in trentesimi con eventuale menzione di lode; la votazione minima per superare la prova è di 18/30. L'esame finale in presenza non potrà essere sostenuto dopo due anni dalla data di iscrizione al Master. Il conseguimento del titolo sarà subordinato alla verifica della frequenza obbligatoria e al superamento delle prove di verifica intermedie.

COPERTURA FINANZIARIA

CONTRIBUTO D'ISCRIZIONE (€) 2.500,00