

AVVISO PER LA PARTECIPAZIONE AI PERCORSI DI ECCELLENZA DELL'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI LINK

a.a. 2025-2026

L'Università degli Studi Link ha istituito per l'anno accademico 2025/2026 il seguente Percorso di Eccellenza:

- “Produzione Crossmediale nello Spettacolo dal Vivo” afferente al Corso di laurea in DAMS-Produzione audiovisiva e teatrale (L-3)

La descrizione del percorso di eccellenza è contenuta nell'Allegato A, che costituisce parte integrante del presente avviso.

Requisiti e modalità di partecipazione

Sono ammessi/e al Percorso di Eccellenza gli/le studenti/esse che presentino entro la data di scadenza del presente avviso, istanza di ammissione e che siano in possesso dei seguenti requisiti:

- a) aver conseguito entro il 31 ottobre 2025 tutti i Crediti Formativi Universitari (CFU) previsti nel primo anno;
- b) avere una media d'esame non inferiore a ventisette/trentesimi (27/30).

Requisiti finali

Per poter concludere il Percorso di Eccellenza, lo/la studente/essa, oltre ad aver svolto le attività proprie del Percorso stesso, deve aver acquisito, entro la durata legale del Corso di Studi, tutti i Crediti Formativi Universitari (CFU) previsti ed aver ottenuto una votazione media, riferita all'intero Corso di Studi, non inferiore a ventisette/trentesimi (27/30).

La verifica dei requisiti di cui ai precedenti commi, viene effettuata, al termine di ogni anno accademico, dal Comitato Docenti Percorso di Eccellenza (CODOPE), su relazione del/della Docente Referente.

Domande e termine di presentazione

Le domande dovranno essere inviate al docente referente del percorso di eccellenza utilizzando l'apposito modulo allegato entro e non oltre il giorno 8 settembre 2025.

Il numero massimo di studenti ammissibili è di 30 unità. A fronte del pervenire di un numero superiore di domande, come da Regolamento il CODOPE si riserva di stilare una graduatoria di merito basata sulla votazione media arrotondata all'intero più prossimo; in caso di parità prevale il richiedente con l'età anagrafica inferiore.

Modalità di svolgimento dei percorsi:

Agli/alle studenti/esse ammessi/e al Percorso di Eccellenza vengono assegnati uno/a o più docenti tutor che ne seguono il percorso e collaborano all'organizzazione delle attività concordate con lo/a studente/essa. Il/la docente tutor è tenuto a verificare l'andamento del Percorso di Eccellenza di ciascun studente/essa ed a relazionare in merito il/la Coordinatore/trice del corso. La Coordinatrice del Corso di Laurea, su segnalazione del CODOPE, provvederà a comunicare alle Segreterie la conclusione del Percorso di Eccellenza affinché queste possano registrare correttamente l'esito nella carriera dello/a studente/essa.

Il Percorso di Eccellenza può prevedere, tra le attività formative aggiuntive, periodi di studio o tirocinio presso altre Università, Istituzione o Enti di alta formazione o di ricerca, italiani o stranieri, previa stipula di apposita convenzione da parte del Dipartimento di afferenza del Corso di Studi.

Trattamento e riservatezza dei dati

Ai sensi del D.Lgs. 30 giugno 2003, n. 196 e ss.mm.ii., si informa che i dati personali forniti dai candidati e dalle candidate saranno trattati in osservanza alle disposizioni di legge in materia di tutela della privacy. L'Informativa sul trattamento dei dati personali redatta dall'Università degli Studi "Link Campus University" ai sensi del. 13 del Reg. UE 2016/679 e del D. Lgs 101/2018 è pubblicata sul sito <https://www.unilink.it/privacy/>

Titolare del trattamento dei dati personali è l'Università degli Studi "Link Campus University" nella persona del suo rappresentante legale. Il Responsabile della protezione dei dati (DPO) è l'Avv. Vincenzo Iellamo (mail: rdp@unilink.it – pec lcu@pec.unilink.it).

Adempimenti alla pubblicazione

La pubblicazione di tutti gli avvisi sul sito internet dell'Università nella pagina internet istituzionale del corso all'indirizzo <https://www.unilink.it/studenti/servizi-agli-studenti/percorsi-di-eccellenza> ovvero nelle pagine personali del/della candidato/a ha valore di notifica agli interessati; nessuna comunicazione verrà inviata ai/alle candidati/e.

Percorso di Eccellenza Produzione Crossmediale nello Spettacolo dal Vivo (Corso di studi triennale L-3)

Comitato Docenti Percorso Eccellenza (CODOPE): Desirée Sabatini; Elena Oliva; Sergio Lo Gatto.

Referente: Desirée Sabatini.

Requisiti

Per essere ammessi al percorso di eccellenza, gli/le studenti/esse devono aver acquisito entro il 31 ottobre i Crediti Formativi Universitari (CFU) previsti nel primo anno, per le lauree di primo e secondo ciclo e di tutti quelli previsti nei primi tre anni.

Per poter proseguire nel percorso di eccellenza, lo/la student/esse deve superare tutte le prove previste per l'anno di frequenza ed ottenere in esse una votazione media non inferiore a ventisette/trentesimi (27/30).

Per poter concludere il percorso di eccellenza, lo/la student/essa, oltre ad aver svolto le attività proprie del Percorso stesso, deve aver acquisito, entro la durata legale del Corso di Studi, tutti i crediti formativi universitari (CFU) previsti ed aver ottenuto una votazione media, riferita all'intero Corso di Studi, non inferiore a ventisette/trentesimi (27/30).

Attività previste: lezioni frontali (esclusivamente in presenza); partecipazione a momenti laboratoriali, "classi capovolte" e lavori di gruppo in classe; seminari e convegni internazionali organizzati in Ateneo dai/dalle docenti del PdE su tematiche inerenti il Percorso.

Obiettivi Formativi (in sintesi): apprendimento di conoscenze strumenti e metodi di analisi critica relativi alla produzione crossmediale nello spettacolo dal vivo, con particolare attenzione a: linguaggi multimediali e digitali applicati alla scena contemporanea; nuove forme espressive e narrative che integrano teatro, arti visive, musica, video e tecnologie interattive; significato educativo e culturale della scena aumentata come veicolo di riflessione critica e consapevolezza identitaria; ruolo delle tecnologie digitali nella trasformazione delle pratiche artistiche e nella costruzione di esperienze immersive e partecipative; funzione dello spettacolo dal vivo come spazio di confronto interculturale, crescita personale e sviluppo di nuove competenze comunicative ed espressive; pratiche laboratoriali volte all'acquisizione di tecniche e metodologie professionali nel campo della performance, della regia multimediale e della progettazione visiva.

Avvio del corso (periodo di svolgimento): secondo semestre a.a. 2025-2026.

Allegato A "L-3"

INSEGNAMENTO	DOCENTE	OBIETTIVI FORMATIVI SECONDO I DESCRITTORI DI DUBLINO	PROVA FINALE	Ore CFU	METODO (seminario/laboratorio)
Tecnologie di videoproiezione e mapping per ambienti immersivi		a) Descrittore di Dublino “conoscenza e comprensione”: acquisire conoscenze teoriche e tecniche sui sistemi di videoproiezione e sul videomapping, con particolare riferimento al loro impiego nella creazione di ambienti immersivi per lo spettacolo dal vivo e le installazioni multimediali; comprendere i principi di funzionamento dei dispositivi hardware e dei software principali (es. Resolume Arena, MadMapper, TouchDesigner). b) Descrittore di Dublino “applicazione della conoscenza e della comprensione”: sviluppare la capacità di progettare, configurare e utilizzare sistemi di proiezione multipla e mapping digitale su superfici complesse e oggetti scenici; saper gestire il workflow tecnico e creativo di un progetto visivo immersivo (dalla previsualizzazione alla messa in scena). c) Descrittore di Dublino “capacità di giudizio”: essere in grado di valutare criticamente la coerenza tecnico-estetica di un progetto di videoproiezione immersiva, riconoscendo le potenzialità comunicative e drammaturgiche delle scelte visive; riflettere sulle implicazioni percettive e sensoriali dell’uso di ambienti audiovisivi immersivi. d) Descrittore di Dublino “capacità di apprendimento”: saper aggiornare in autonomia le proprie competenze attraverso risorse professionali, tutorial, documentazione tecnica e progetti open source, anche in contesti multidisciplinari.	Realizzazione di un progetto di videomapping su superficie o spazio scelto, con presentazione pubblica e relazione tecnico-artistica.	36 ore 6 CFU	20 ore laboratoriali e 16 seminariali Obbligo di presenza in aula

INSEGNAMENTO	DOCENTE	OBIETTIVI FORMATIVI SECONDO I DESCRITTORI DI DUBLINO	PROVA FINALE	Ore CFU	METODO (seminario/laboratorio)
Interactive live performance		a) Descrittore di Dublino “conoscenza e comprensione”: acquisire una panoramica storica e critica della video performance, dalle prime sperimentazioni analogiche fino agli sviluppi digitali contemporanei; comprendere i principali linguaggi artistici impiegati nelle installazioni performative, nei live set e nelle performance ipermediali; conoscere le basi teoriche e tecniche dell’allestimento digitale per lo spettacolo dal vivo. b) Descrittore di Dublino “applicazione della conoscenza e della comprensione”: sviluppare la capacità di ideare e realizzare performance interattive in tempo reale, integrando audio, video, luci e sensoristica; acquisire competenze tecniche nella progettazione di ambienti performativi interattivi e nella gestione di console per audio/video/luci in relazione all’azione scenica. c) descrittore di Dublino “capacità di giudizio”: essere in grado di analizzare criticamente esempi di live performance multimediale, valutando le strategie espressive adottate e l’impatto del linguaggio audiovisivo sulla narrazione e sulla fruizione; saper scegliere strumenti e linguaggi coerenti con l’intento artistico e performativo. d) Descrittore di Dublino “capacità di apprendimento”: essere in grado di apprendere in modo autonomo attraverso l’uso di fonti teoriche e pratiche (manuali, tutorial, documentazione tecnica), acquisendo competenze aggiornate sull’utilizzo di software per l’interazione visiva e sonora in live performance.	Creazione e presentazione di una performance interattiva originale, con utilizzo integrato di media (audio-video-luce) e accompagnata da una documentazione progettuale.	36 ore 6 CFU	20 ore laboratoriali e 16 seminariali Obbligo di presenza in aula

INSEGNAMENTO	DOCENTE	OBIETTIVI FORMATIVI SECONDO I DESCRITTORI DI DUBLINO	PROVA FINALE	Ore CFU	METODO (seminario/laboratorio)
L'arte digitale: luci e suoni per eventi site-specific		a) Descrittore di Dublino "conoscenza e comprensione": fornire una solida base teorica e tecnica relativa alla progettazione multimediale applicata allo spettacolo dal vivo e alle arti visive; conoscere i fondamenti storici e metodologici dell'uso di immagini in movimento, videomapping, light design e installazioni interattive; comprendere le specificità del linguaggio audiovisivo in contesti performativi, cinematografici, teatrali e televisivi. b) Descrittore di Dublino "applicazione della conoscenza e della comprensione": acquisire competenze operative nella progettazione integrata di scenografie digitali, superfici mappate, ambienti video-luminosi e sistemi audiovisivi reattivi; imparare a utilizzare software e hardware per la manipolazione dell'immagine e per la programmazione di performance audiovisive interattive. c) Descrittore di Dublino "capacità di giudizio": sviluppare una sensibilità critica nel valutare progetti multimediali in base alla coerenza tra forma, contenuto e dispositivo tecnologico; saper scegliere linguaggi e soluzioni tecniche in funzione del concept artistico e del contesto di fruizione (site-specific, digitale, ibrido, immersivo). d) Descrittore di Dublino "capacità di apprendimento": essere in grado di approfondire in autonomia le tecnologie emergenti della progettazione multimediale e interattiva, esplorando strumenti innovativi (console audio-video-luci, mapping software, interfacce sensibili, strumenti di generazione visiva in tempo reale) attraverso esperienze pratiche e ricerca individuale.	Progetto multimediale originale (individuale o in gruppo), con presentazione pubblica di un prototipo visivo e relazione tecnico-artistica sul processo progettuale.	18 ore 6 CFU	20 ore laboratoriali e 16 seminariali Obbligo di presenza in aula

INSEGNAMENTO	DOCENTE	OBIETTIVI FORMATIVI SECONDO I DESCRITTORI DI DUBLINO	PROVA FINALE	Ore CFU	METODO (seminario/laboratorio)
Psychogeography and Performance		a) Descrittore di Dublino “conoscenza e comprensione”: Acquisire conoscenze teoriche sulla psicogeografia, con riferimento ai movimenti artistici e culturali che l’hanno originata (Situazionismo, flânerie, arte relazionale) e alle pratiche contemporanee di esplorazione urbana. Comprendere la città come spazio performativo, analizzando l’interazione tra ambiente urbano, esperienza sensoriale e immaginazione creativa. Introdurre gli approcci della performance site-specific, della mappatura affettiva e della drammaturgia spaziale. b) Descrittore di Dublino “applicazione della conoscenza e della comprensione”: Sviluppare la capacità di progettare ed eseguire pratiche performative nello spazio urbano, utilizzando strumenti come la deriva psicogeografica, la narrazione situata e la scrittura performativa. Realizzare interventi site-responsive in grado di dialogare con contesti reali e simbolici, utilizzando forme di documentazione visiva, testuale o multimediale. Integrare la dimensione creativa con la ricerca sul campo. c) Descrittore di Dublino “capacità di giudizio”: Essere in grado di analizzare criticamente il ruolo della performance nello spazio pubblico e nelle dinamiche urbane. Valutare l’impatto culturale, sociale ed estetico degli interventi artistici nello spazio cittadino, riflettendo su temi quali l’accessibilità, la memoria urbana, il diritto alla città e le implicazioni etiche delle pratiche site-specific. d) Descrittore di Dublino “capacità di apprendimento”: Saper condurre in autonomia esplorazioni urbane, ricerche interdisciplinari e processi di autoformazione attraverso letture, esperienze sul campo, osservazione critica e confronto tra pratiche artistiche e teorie contemporanee. Acquisire una metodologia personale di lavoro integrata tra studio teorico e progettazione artistica.	Realizzazione di un progetto performativo o esplorativo nello spazio urbano, con documentazione scritta, visiva o audiovisiva, e presentazione finale in forma pubblica o seminariale.	18 ore 6 CFU	20 ore laboratoriali e 16 seminariali Obbligo di presenza in aula

INSEGNAMENTO	DOCENTE	OBIETTIVI FORMATIVI SECONDO I DESCRITTORI DI DUBLINO	PROVA FINALE	Ore CFU	METODO (seminario/laboratorio)
Creatività e Innovazione Visiva con l'Intelligenza Artificiale		a) Descrittore di Dublino “conoscenza e comprensione”: Conoscere i fondamenti delle tecnologie di Intelligenza Artificiale applicate alla creatività (con particolare attenzione a Stable Diffusion), i principali strumenti disponibili e il loro impatto nel contesto artistico, culturale e della comunicazione visiva. Comprendere le dinamiche sociali, etiche e politiche legate all’uso dell’AI nel campo creativo. b) Descrittore di Dublino “applicazione della conoscenza e della comprensione”: Saper utilizzare in modo consapevole strumenti di AI generativa per la produzione di contenuti visivi. Acquisire competenze pratiche attraverso laboratori su come creare immagini, personalizzare stili visivi e integrare flussi di lavoro creativi con l’uso dell’AI. Descrittore di Dublino “capacità di apprendimento”: essere in grado di trovare adeguate fonti scientifiche per l’elaborazione del prodotto finale presentato. Durante il seminario/laboratorio saranno prese in considerazione alcuni lavori e ricerche atte a guidare gli studenti nel percorso di apprendimento, tra cui: European Parliament, 10 years of CSDP: Four in-depth analyses requested by the Sub-Committee on Security and Defence of the European Parliament; :Vladimir Kmec, EU Missions and Peacebuilding, Taylor and Francis, 2021; vari paper di istituti di ricerca segnalati dal docente a lezione. c) Descrittore di Dublino “capacità di giudizio”: Essere in grado di valutare criticamente l’impiego dell’AI nella creatività, considerando aspetti quali originalità, copyright, implicazioni sociali e culturali. Valutare le fonti di dati utilizzate per l’addestramento delle AI e i possibili bias. d) Descrittore di Dublino “capacità di apprendimento”: Saper ricercare, selezionare ed elaborare fonti scientifiche e tecniche aggiornate sull’uso dell’AI generativa, al fine di progettare autonomamente soluzioni creative e innovative.	Breve presentazione di un tema approfondito dallo/a studente	36 ore 6 CFU	20 ore laboratoriali e 16 seminariali Obbligo di presenza in aula

INSEGNAMENTO	DOCENTE	OBIETTIVI FORMATIVI SECONDO I DESCRITTORI DI DUBLINO	PROVA FINALE	Ore CFU	METODO (seminario/laboratorio)
Arte Generativa con TouchDesigner		a) Descrittore di Dublino “conoscenza e comprensione”: Fornire una comprensione di base e intermedia di TouchDesigner come piattaforma per la creazione di arte generativa, installazioni interattive e performance visive in tempo reale. Esaminare le possibilità espressive del visual programming e la sua applicazione nei contesti artistici e performativi. b) Descrittore di Dublino “applicazione della conoscenza e della comprensione”: Acquisire competenze pratiche nella costruzione di network visivi, gestione di input audio/video, creazione di effetti generativi, utilizzo di sensori e controller esterni per la realizzazione di progetti interattivi. c) Descrittore di Dublino “capacità di giudizio”: Sviluppare la capacità di analizzare progetti di arte generativa e valutare criticamente le scelte creative, tecniche ed estetiche nell’uso di sistemi visuali interattivi. d) Descrittore di Dublino “capacità di apprendimento”: Essere in grado di documentarsi autonomamente su tecniche avanzate, plugin e moduli di estensione di TouchDesigner, costruendo un proprio linguaggio visivo basato sull’interazione uomo-macchina.	Realizzazione di un progetto visivo interattivo o generativo con presentazione pubblica e relazione critica	36 ore 6 CFU	20 ore laboratoriali e 16 seminariali Obbligo di presenza in aula