



finalmente in Italia il workshop che ha cambiato i media internazionali
“Senza dubbio, il più utile corso media cui abbia partecipato in 20 anni di carriera”
Sonya Pemberton, direttore documentari ABC tv

CROSSOVER LAB: 5 GIORNI PER CONVERGERE - IN PRATICA!

resta poco più di una settimana per pre-registrarsi!

>AGENDA: deadline 20 luglio 2010
pre-registrazione
www.trancemedi.eu

*il futuro del documentario/factual
è multi-piattaforma:*

- PROGETTI TRANSMEDIALI
- CONTENUTI INTERATTIVI
- NUOVI MODELLI DI BUSINESS

come si fa?

s'impara dal vivo

a Crossover Lab Torino



Cosa è Crossover

Crossover è un programma internazionale disegnato per esplorare le sfide creative e commerciali connesse allo sviluppo di contenuti e servizi per i media digitali, attraverso lab in cui professionisti delle filiere convergenti sperimentano insieme, in vivo.

Il laboratorio riunisce professionisti di diverse discipline - produzione di film e programmi tv, animazione, giochi, teatro, web design, nuovi media, ICT - per condividere la comprensione dei cambiamenti nel paesaggio dei media, formare nuove collaborazioni interdisciplinari e generare nuove idee di progetti che vengono in conclusione presentate a decisori.

Crossover è diverso da altri laboratori che lavorano con gruppi già organizzati su proposte concepite in anticipo.

In Crossover si compone il lab con persone di diverse capacità creative, in fasi differenti di carriera, con retroterra culturali diversi. I partecipanti sono selezionati su base individuale per favorire nuovi partenariati, esplorando nuovi approcci collaborativi interdisciplinari per lo sviluppo cross-piattaforma.

Dopo aver realizzato una serie di laboratori per Channel 4, che hanno portato ad una collaborazione stabile con questa rete televisiva (4Talent), molti progetti ispirati in Crossover si sono realizzati o sono in sviluppo nei vari paesi in cui è svolto un Crossover Lab: UK, Svezia, Belgio, Australia, Canada, USA.

La call for pre-registration è pubblicata sul sito
www.trancemedia.eu
La scadenza per la pre-registrazione è il 20 luglio 2010

Ulteriori informazioni su



Obiettivi

- stabilire consapevolezza, conoscenza reciproca tra le filiere convergenti, trasferire conoscenze/tecnologie,
- mettere a rete le imprese e affermare nuove procedure di collaborazione,
- acquisire, selezionare, prototipare innovativi contenuti multiplatforma.

La metodologia Crossover

Il programma adotta ed estende la metodologia del laboratorio creativo per:

- offrire a produttori e professionisti creativi provenienti da diverse discipline uno schema intensivo, personalmente immersivo, di sviluppo progetti;
- percepire sfide ed opportunità, con un elevato livello di comprensione reciproca verso le specializzazioni "degli altri";
- scegliere in modo informato gli strumenti digitali di produzione, esibizione e distribuzione;
- esplorare il potenziale dei segmenti di mercato emergenti nei network digitali;
- innalzare la capacità imprenditoriale, investigando la realtà di nuove fonti di finanziamento e di nuovi modelli di business.

I presupposti di Crossover Turin

- Scenario: **progressivo affermarsi di contenuti multiplatforma.**

Le società di produzione con un solido **benchmark** internazionale nel contenuto digitale lineare sono fortemente motivate all'innovazione transmediale.

- Imprese ICT: sono necessarie a **produttori** e **editori** per generare contenuti digitali innovativi per i network di comunicazione digitale.

- La **convergenza** dà luogo a reti di lavoro nuove e permette di stabilire utili connessioni con **broadcaster** tv terrestri e satellitari e con nuove piattaforme distributive: operatori di **telefonia mobile** e **GPS/Galileo**, internet **content providers** e VOD providers.

- I **prototipi** preludono a una sperimentazione su ampia scala con nuovi **modelli di business** e **concrete strategie di sfruttamento.**

Svolgimento del Crossover Lab Torino

11 - 15 settembre 2010

Location: Virtual Reality & Multi Media Park, Corso Lombardia 190, Torino

Il laboratorio è strutturato rigorosamente nei primi tre giorni; le due giornate finali sono più aperte, con partecipanti che lavorano insieme in gruppi, su idee che hanno scelto, con il supporto dei mentori e assistenza tecnica.

IL LABORATORIO SI SVILUPPA IN QUATTRO FASI:

1 - Introduzione

I partecipanti scoprono chi sono i mentori e gli altri partecipanti, e cosa questi conoscono: costruiscono una comprensione comune del territorio che il lab esplorerà; condividono conoscenze sul futuro dei media, stabiliscono il miglior ambiente possibile per la collaborazione creativa. Il principale risultato di questa fase è il trasferimento di conoscenze, inclusi valori, cultura, linguaggio e approccio fra operatori dei diversi settori.

2 - Generazione di idee cross-piattaforma

Nella seconda fase di Crossover i partecipanti raccolgono la sfida di creare idee originali per prodotti e servizi cross-piattaforma. Usando varie tecniche, dal classico brainstorming alle tecniche di pensiero laterale, dai processi di design focalizzati sull'utilizzatore alla metodologia d'innovazione di Stanford Research International ed altri utensili, *si lavora in gruppi interdisciplinari che cambiano costantemente*.

3 - Selezione, valutazione, sviluppo

Dal terzo giorno in avanti, Crossover adotta un approccio di piena convergenza. Il gruppo dei mentori assicura il quadro dentro al quale i partecipanti selezionano le idee da sviluppare ulteriormente, lavorando in team con diversi saperi e capacità tecniche.

In questa fase i partecipanti preparano proposte più dettagliate che includono un prototipo di massima.

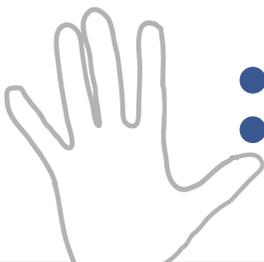
4 - Presentazione

Nelle ultime 24 ore del Lab, ogni team focalizza una valida proposta e mette a punto il pitch per il progetto che ciascun gruppo presenterà nel giorno finale di Crossover. Le presentazioni sono proposte ad un panel di decisori espressamente invitati (commissioning editor, operatori di servizi mobili, editori, finanziatori).

La call for pre-registration è pubblicata sul sito
www.trancemedia.eu
La scadenza per la pre-registrazione è il 20 luglio 2010

Selezione dei partecipanti

- Per partecipare alla selezione occorre **pre-registrarsi entro il 20 luglio 2010** sul sito www.trancemedia.eu (formulario online)
- Crossover Lab effettua la selezione dei partecipanti al fine di assicurare il miglior mix di competenze
- pre-requisiti: background professionale adeguato, lingua inglese
- I partecipanti ammessi sono informati entro il 21 luglio, solo in quel momento è richiesto il pagamento della quota di partecipazione



info@trancemedia.eu
www.trancemedia.eu

Quota di partecipazione

EURO 350 (+IVA)

Per le Società appartenenti ai Poli d'innovazione Creatività Digitale e ICT del Piemonte:
Euro 250 (+IVA)

LA QUOTA NON INCLUDE VIAGGI E HOTEL

Crossover Lab Torino cinque giorni a tempo *pieno-pieno* con:

Mark Atkin

Direttore di Crossover Labs, direttore di Documentary Campus Masterschool e produttore esecutivo per Brook Lapping Productions (UK), Renegade Films (UK) and Context TV (Germany). Ha lavorato come commissioning editor per SBS TV Australia, commissionando produzioni televisive e online. Collabora stabilmente con Sheffield DocFest MeetMarket, IDFA Amsterdam, Hot Docs Toronto, Nordisk Forum Documentary, ITVS.

Frank Boyd

Direttore creativo di Crossover Labs. Pioniere dello scenario new media in Inghilterra: tra i fondatori di iniziative quali European Multimedia Labs, the Digital Media Alliance e BAFTA's Interactive Entertainment Awards. In BBC ha diretto il dipartimento di sviluppo creativo, nel quale ha realizzato progetti di televisione interattiva, produzioni broadband e crossmediali. Nel 2002 ha fondato Unexpected Media, agenzia di supporto all'innovazione e alla ricerca creativa nel campo dello sviluppo dei media futuri, curando eventi, seminari e laboratori per il settore pubblico e privato.

Arnaud Dressen

Cofondatore nel 2007 della società di produzione indipendente Honkytonk Films a Parigi (<http://www.honkytonk.fr>); dal 2008 Honkytonk ha realizzato - con Le Monde, France 5, Canal+, Orange - coproduzioni innovative di webdocumentari diventati casi di studio in Europa. Honkytonk ha sviluppato il software di editing interattivo Klynt. In precedenza, ha lavorato nell'industria dei media per France Televisions Group, Arte France, ITVS/USA, Vodeo.tv, Article Z. Ha collaborato con il produttore Patrice Barrat su diverse co-produzioni internazionali (con broadcasters quali NYT Television, CBC Canada, ITVS).

Markus Nikel

Autore, produttore e supervisore editoriale di programmi televisivi educativi e factual e produzioni multimediali. Nel 1995 lascia la Germania per stabilirsi a Roma. Lavora per RAI Educational su una varietà di programmi e servizi web, educativi e scolastici. E' stato per due volte produttore esecutivo su coproduzioni internazionali di serie TV per EBU, European Broadcasting Union, a Ginevra. Dal 1998 è tutor al Basel-Karlsruhe Forum on educational and societal TV and Media (www.bakaforum.net). Dal 2004 è program manager del Forum.

Margaret Robertson

Storica di formazione, ha scritto per diverse pubblicazioni specialistiche tra cui FHM, Seed e Edge, la più conosciuta rivista di videogame. Collabora con il GameCity Festival, con IndieCade (Independent Game Festival e Dare to be Digital) ed è consulente per il game design e industry trends di EA, Sony e Channel4.



un evento prodotto da



in co-produzione con



con il sostegno di



con la collaborazione di



media partners



trancemedia.eu
attenti al contenuto

uno speciale ringraziamento a

