

INFORMAZIONI PERSONALI

De Seta Matteo

ESPERIENZA
PROFESSIONALE

20/07/2020–20/09/2020

Titolare borsa di ricerca “Analisi e redazione report sulla UX in ambito turistico”

Università La Sapienza - Dipartimento di comunicazione e ricerca sociale
Via Salaria, 113, 00198 Roma (Italia)
<http://www.coris.uniroma1.it/>

- La borsa di ricerca si riferisce al progetto TECHNE - TOURISM EXPERIENCE CULTURAL HERITAGE NETWORK ENTERPRISES, a cura di DIGILAB e Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale, in collaborazione con Società Cooperativa Culture, Port Mobility Spa, Euromedia srl e Speha Fresia Soc. Coop.;
- Obiettivo del progetto è la prototipizzazione di un modello innovativo di governo dei flussi turistici mediante strategie di promozione, canalizzazione, indirizzamento ed innalzamento dell'engagement degli utenti a partire da hub turistici verso itinerari territoriali diffusi integrati, co-progettati e co-prodotti da un network di operatori e istituzioni locali attraverso una piattaforma-ecosistema digitale multistakeholders e multicanale;
- La borsa di ricerca prevede, oltre alla collaborazione in tutte le fasi operative del progetto (fino a completamento dell'intero percorso), l'analisi teorica e concettuale della User Experience applicata al settore turistico, e in particolare in riferimento al mercato crocieristico del Porto di Civitavecchia;
- Aumento delle capacità di lavoro in team multidisciplinari per il raggiungimento degli obiettivi preposti;
- Accrescimento delle capacità di analisi e ricerca sociale, con finalità operative e progettuali.

Attività o settore User Experience Research

30/09/2019–15/11/2019

Studiante tirocinante/Account Executive

NOIS3
Via Alberto da Giussano, 62, 00176 Roma (Italia)
<https://www.nois3.it/>

- Supporto e partecipazione all'organizzazione del **Word Usability Day Rome 2019** e alle attività ad esso connesse, quali promozione dell'evento su canali Social (Facebook, Instagram, LinkedIn), ricerca contatti per promozione ed eventuale partnership, gestione dei rapporti con speaker e trainer;
- Formazione sulla promozione e diffusione delle attività di core business di NOIS3, attraverso i canali Social (Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn);
- Accrescimento delle capacità di utilizzo di software e app per comunicazione e gestione interne, come Slack, Asana, Drive, Cloud, Gmail, Whereby, Hubspot;
- Formazione su concetti e metodologie di lavoro riguardo temi quali Web Design, User Experience, Brand Identity, Experience Design attraverso interviste e partecipazione a workshop interni all'azienda, e ad eventi come la Challenge Night, organizzata dal Talent Garden di Ostiense;
- Supporto alle attività di promozione e diffusione del Podcast di NOIS3 ("NOIS3 About Design"), e analisi accurata delle audience, attraverso piattaforme quali Chartable e Spotify;
- Aumento delle capacità di lavoro in team per il raggiungimento degli obiettivi preposti.

Attività o settore Web Design

10/07/2018–15/10/2018

Barista

Bar "Non Solo Caffè"
Via Anagni, SNC, 00171 Roma (Italia)

- Gestione in solitaria del locale, compresa la cura e la conservazione di cibi e bevande, l'attenzione

verso il cliente e nei confronti dei fornitori di prodotti e servizi inerenti al locale stesso;

- Preparazione di diversi tipi di bevande e cibi, gestione della cassa e apertura/chiusura del locale;
- Aumento delle capacità comunicative con il cliente, attraverso iniziative di fidelizzazione indirizzate all'aumento di clientela.

Attività o settore Servizi di alloggio e di ristorazione

01/06/2017–07/07/2018

Cameriere/cameriera

Temakinho SRL

Borgo Angelico, 30, 00193 Roma (Italia)

<https://www.temakinho.com/>

- Formazione on the job su allestimento di sala e bar, conservazione di generi alimentari seguendo le norme sulla sicurezza in merito alle eventuali scadenze;
- Memorizzazione del menù e di tutte le relative modifiche possibili in relazione ad allergie ed intolleranze presentate dai clienti;
- Gestione di sala: continuo rapporto con il cliente in un clima di serenità ed allegria (punti cardine della strategia d'azienda);
- Formazione in aula su materie quali la sicurezza sul lavoro e le competenze relazionali organizzata dal centro IFOA.

Attività o settore Servizi di alloggio e di ristorazione

02/11/2015–02/11/2016

Volontario Servizio Civile Nazionale

Avis Borgo San Lorenzo

Piazza del Mercato, 25, 50032 Borgo San Lorenzo (Italia)

<http://www.avisborgosanlorenzo.it/>

- Utilizzo dei software Dat@vis e CRS per la prenotazione e la registrazione dei donatori iscritti ad Avis Borgo San Lorenzo;
- Maggiore conoscenza dei processi di organizzazione di eventi a scopo lucrativo come cene di beneficenza, partecipazione a manifestazioni ed eventi locali e distribuzione di gadget e volantini;
- Attività di promozione della cultura del dono del sangue nelle scuole (di ogni livello) e all'interno delle società sportive;
- Gestione web su piattaforme come Facebook, Google+, Instagram, Twitter e Wordpress per conto di Avis al fine di valorizzare il lavoro svolto sul territorio e nell'ambito della promozione della donazione del sangue.

Attività o settore Servizio Civile Nazionale

01/03/2012–31/07/2012

Stagista/Tirocinio formativo

Ufficio SUAP (Servizio Unico Attività Produttive)

Piazza E. Artom 17/18, 50127 Firenze (Italia)

<https://suap.comune.fi.it/index.html#/index/DEF/SS>

- Approfondimento della conoscenza normativa e organizzativa dei processi amministrativi che regolano il settore dei pubblici esercizi (bar, ristoranti, ecc.);
- Esaminazione dell'attuale sistema di gestione e archiviazione telematica delle pratiche SUAP (SIGePro) al fine di riorganizzare l'archivio telematico;
- Lavoro di riorganizzazione dell'archivio telematico con attività di controllo delle informazioni inserite manualmente al momento del passaggio dall'archiviazione cartacea a quella telematica.

Attività o settore Attività Produttive

02/05/2011–31/05/2011

Stagista

Il Galletto

Via F. Niccolai, 19, 50032 Borgo San Lorenzo (Italia)

<http://www.osteriaegiornale.it/>

- Elaborazione di un piano di lavoro settimanale per la consegna del giornale nei tempi stabiliti;
- Lavoro di correzione di articoli, impaginazione e stesura di articoli propri con indagini telefoniche sul territorio.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

25/09/2017–14/01/2020

Laurea magistrale nel corso di Media, comunicazione digitale e giornalismo

Università La Sapienza - Dipartimento di comunicazione e ricerca sociale
Via Salaria, 113, 00198 Roma (Italia)
<http://www.coris.uniroma1.it/>

Competenze generali:

- Internet e Social Media Studies, Analisi degli Stili di Vita e della Partecipazione Sociale, Laboratorio di Inglese Specialistico, Culture e Industrie della Televisione - Laboratorio sui Formati e i Generi Televisivi, Digital Marketing, Digital Education, Criminologia e Sociologia della Devianza.

Competenze specifiche:

- Contenuti e Mercati della Radiofonia, Teorie del Cinema e dell'Audiovisivo, Transmedia Studies - Laboratorio di Analisi dell'Immaginario e dello Storytelling, Connected and Social Television, Semiotica delle Città e dei Luoghi di Consumo, Analisi della Produzione e dei Linguaggi Musicali, Teoria e Analisi delle Audience - Laboratorio di Ricerca sui Media Digitali e le Audience Multiscreen.

Voto: 110 e lode

09/2012–04/2017

Laurea triennale nel corso di Studi in Comunicazione

Scuola di scienze politiche Cesare Alfieri
Via delle Pandette, 32, 50127 Firenze (Italia)
<https://www.sc-politiche.unifi.it/>

Competenze generali:

- Storia contemporanea, Sociologia, Storia delle dottrine politiche, Statistica, Economia politica, Istituzioni di diritto pubblico, Lingua inglese.

Competenze Specifiche:

- Diritto costituzionale comparato ed europeo, Filosofia politica, Sistemi sociali comparati, Comunicazione politica, Economia della comunicazione e dell'informazione, Storia della comunicazione, Politica dell'integrazione europea, Storia delle rappresentanze di interesse, Storia dell'Italia contemporanea, Diritto dell'informazione e della comunicazione, Sociologia dei media, Sociologia dei processi culturali, Lingua spagnola, Economia politica, Scienza Politica, Sociologia della comunicazione.

Voto: 94

09/2006–06/2012

Diploma di maturità scientifica sezione p.n.i. (piano nazionale informatica)

Istituto di Istruzione Superiore Giotto Ulivi
Via Pietro Caiani, 50032 Borgo San Lorenzo (Italia)
<https://www.giottoulivi.edu.it/>

Competenze generali:

- Inglese, Storia, Filosofia, Storia dell'Arte, Disegno Tecnico, Latino, Letteratura Italiana, Educazione Fisica.

Competenze specifiche:

- Matematica, Fisica, Scienze.

Voto: 60

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre italiano

Lingue straniere	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
inglese	B2	B2	B2	B2	B2
Conseguimento esame in lingua inglese di livello B2					
Conseguimento esame in lingua spagnola di livello B2					
spagnolo	B2	B2	B2	B2	B2

Livelli: A1 e A2: Utente base - B1 e B2: Utente autonomo - C1 e C2: Utente avanzato

Competenze comunicative

- Buone competenze comunicative acquisite durante l'attività di rappresentante di classe e membro attivo del collettivo dei rappresentanti di istituto negli anni passati al Liceo, e dell'esperienza accumulata nel corso degli studi universitari di primo e secondo grado, inerenti al settore della comunicazione verbale (e non), e digitale;
- Buone capacità di promozione e divulgazione dei valori propri di una particolare associazione a scopo di lucro, grazie al Servizio Civile Nazionale presso la sede di Avis a Borgo San Lorenzo;
- Ottime competenze relazionali con la clientela in riferimento all'esperienza accumulata nei settori della ristorazione e del bar;
- Ottime capacità comunicative inerenti al lavoro in team e indirizzate verso la presentazione dei valori dell'azienda verso l'esterno, grazie all'esperienza svolta all'interno dell'agenzia NOIS3 - experience design agency.

Competenze organizzative e gestionali

- Capacità di gestione e organizzazione del gruppo lavoro di una redazione giornalistica scolastica, con relativa assegnazione e approvazione dei rispettivi ruoli e compiti da svolgere (presso i locali del Centro Giovani Chicchessia, in Piazza Dante a Borgo San Lorenzo), dalla stesura degli articoli passando dall'impaginazione e fino alla stampa e distribuzione del giornale (presso i locali messi a disposizione dall'Istituto di Istruzione Superiore Giotto Ulivi);
- Gestione e organizzazione del gruppo lavoro improntato all'organizzazione delle iniziative scolastiche, come assemblee studentesche, collettivi, manifestazioni, ecc.;
- Organizzazione e partecipazione ad eventi e manifestazioni di beneficenza o comunque senza scopo di lucro per conto di Avis Borgo San Lorenzo;
- Partecipazione al convegno "European Society and the EU: State of the Art and Perspectives" organizzato dal Centro di Eccellenza Europeo Jean Monnet dell'Università degli Studi di Firenze in data 22 maggio 2014;
- Capacità di gestione e organizzazione di squadra in riferimento all'esperienza accumulata nel settore della ristorazione, con mansioni di gestione della clientela, della cassa e della cura di cibi e bevande;
- Capacità di gestione e organizzazione del singolo in riferimento all'esperienza accumulata nel settore della ristorazione (bar), con mansioni di gestione della clientela, della cassa, della cura di cibi e bevande e della cura del locale (apertura/chiusura, e pulizie generali);
- Capacità di gestione e organizzazione di un gruppo lavoro universitario, con l'obiettivo di realizzare dei project works utili al superamento degli esami e all'acquisizione di competenze specifiche;
- Competenze acquisite nell'organizzazione e nello svolgimento dell'evento **World Usability Day Rome 2019**, tenutosi presso il Talent Garden di Ostiense e PiCampus, durante l'esperienza di tirocinio all'interno di NOIS3 - experience design agency.

Competenze professionali

- Ottima padronanza della scrittura, acquisita in anni di pratica, sia tramite l'esperienza della creazione e realizzazione del giornale studentesco dell'Istituto di Istruzione Superiore Giotto Ulivi ("La Voce"), sia tramite l'esperienza di tirocinio formativo presso la sede del giornale di Borgo San Lorenzo "Il Galletto", sia tramite gli studi universitari, presso la Scuola di Scienze Politiche Cesare Alfieri di Firenze nel corso di studi in comunicazione prima e l'Università degli Studi La Sapienza dopo, sia tramite l'attività di pubblicazione dei resoconti in merito alle prestazioni sportive della società Mugello 88/STM su varie piattaforme online;
- Buona padronanza della scrittura di stampo sportivo, grazie alla pubblicazione degli articoli delle gare di campionato della società di pallacanestro Mugello 88/STM con doppia sede (Barberino di Mugello e Borgo San Lorenzo) su varie testate online e cartacee, ovvero: Ok!Mugello.it, Piazzadellenotizie.it, RadioMugello.it, ToscanaBaskeLive.it, Il Filo del Mugello e Il Galletto;
- Buona padronanza della scrittura su piattaforma digitale Wordpress, ambito gestito a titolo personale sul blog presente al link: <https://angolobarboso.art.blog/>;
- Completamento del corso di informazione e formazione dei lavoratori impiegati in settori della classe di rischio basso, in adempimento a quanto previsto dal d.lgs. 81/2008 e s.m.i. che disciplina la sicurezza nei luoghi di lavoro (svolto a Firenze il 14 gennaio 2016 e organizzato da Pitagora srl Security Project);
- Buona gestione della pressione e dello stress, grazie all'esperienza maturata nel settore della ristorazione, con commistione di differenti mansioni praticate negli stessi momenti, tra cui gestione della clientela, della sala, della cura di cibi e bevande, e della cassa;
- Acquisizione di competenze riguardanti il settore del Web Design, della User Experience, e dello Human-centered Design, oltre all'utilizzo di software come Asana, Slack, Hubspot (per la comunicazione interna), e infine aumento delle capacità di dialogo con figure professionali di alto spicco.

Competenze digitali

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente avanzato	Utente avanzato	Utente autonomo	Utente avanzato	Utente avanzato

- Buona conoscenza del pacchetto Microsoft Office e OpenOffice con particolare riferimento allo strumento di scrittura con finalità di stesura di articoli, impaginazione di giornali, realizzazione di project works per gli esami universitari, e promozione dei valori e dei servizi offerti dall'agenzia NOIS3 online e offline;
- Gestione blog (Wordpress) e Social Network (Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn) in rappresentanza di società terze con lo scopo di promuoverne le finalità sul web;
- Conoscenza di base di parte del pacchetto Adobe (Photoshop, Illustrator e InDesign);
- Conoscenza di altri Software e piattaforme, quali Asana, Slack, Google, Hubspot, YouTube, Whereby, Cloud, Medium, ecc.

Altre competenze

Altre competenze: Web Design, User Experience, Problem Solving, Social Media, Ottimizzazione per i Social Media, Media Planning, Marketing Digitale, Search Engine Optimization (SEO), Branding e Identità, Brand Awareness, Customer Experience, Progettazione dell'Esperienza Utente (UED), Interaction Design, Research Design, Branding, Scrittura, Marketing sui Social Media, Progettazione Centrata sull'Utente, Search Engine Marketing (SEM), Ottimizzazione delle Conversioni, Marketing via Email, Marketing, Blog, Analisi dei dati, Programmazione, Machine learning, Intelligenza artificiale, Microsoft Office, WordPress, Microsoft Word, Facebook, Lavoro di squadra, Capacità creative, Competenze interpersonali, Comunicazione, Ideazione e Sviluppo Design, Narrazione, Design di servizi, Comunicazione Digitale, Design delle Opzioni, Pubblicità nei Social Media, Google Search Console, Inserzioni pubblicitarie, Application Programming Interface, Design Thinking.

Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum vitae in base all'art. 13 del D. Lgs. 196/2003 e all'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali.

- Certificazioni** **Informazione e formazione dei lavoratori impiegati in settori della classe di rischio basso (d.lgs. 81/2008)** - Organizzato da Pitagora Consulting Srl (Gennaio 2016).
- Certificazioni** Corso online su "**Fondamentali di User Experience Design**", tenuto da Fabian Niederkofler e Matteo Lo Manto, completato nel gennaio 2020 e rilasciato da Lacerba.io, con codice identificativo cef0c1.
- Certificazioni** Corso online su "**Introduzione allo UX Landing Page Design**", tenuto da Nazarena Parenti e Chiara Alba, completato nel gennaio 2020 e rilasciato da Lacerba.io, con codice identificativo bd0762.
- Certificazioni** Corso online su "**Crea un logo con Illustrator**", tenuto da Matteo Fratesi, completato nel gennaio 2020 e rilasciato da Lacerba.io, con codice identificativo 28f76a.
- Certificazioni** Corso online su "**Design delle Opzioni**", tenuto da Michele Melazzini, completato nell'aprile 2020 e rilasciato da Lacerba.io, con codice identificativo 26c39c.
- Certificazioni** Corso online su "**Fondamenti di Marketing Digitale**", completato a maggio 2020 e rilasciato da Google Digital Training, con codice identificativo CAN KP2 69V.
Indirizzo: [HTTPS://LEARNDIGITAL.WITHGOOGLE.COM/DIGITALTRAINING](https://learndigital.withgoogle.com/digitaltraining)
- Certificazioni** Corso online su "**Introduzione al Design Thinking**", tenuto da Valeria Murre, completato nel maggio 2020 e rilasciato da Lacerba.io, con codice identificativo 48b44d.
- Certificazioni** Corso online su "**Cos'è la Programmazione**", tenuto da Daniele Ugolini, completato nel maggio 2020 e rilasciato da Lacerba.io, con codice identificativo a90521.
- Certificazioni** Corso online su "**Introduzione alla SEO**", tenuto da Andrea Camolese e Paolo Meola, completato nel settembre 2020 e rilasciato da Lacerba.io, con codice identificativo 33c69d.
- Progetti** **National Geographic:** per il corso di Teoria e Analisi delle Audience (Prof. Simone Mulargia) ho realizzato, insieme alle mie colleghe Marzia Baldari, Dominique De Gerolamo e Annamaria Sasso, un progetto dal nome "National Geographic - Quale Audience?", con l'obiettivo di analizzare il comportamento, i gusti, le passioni, e le interpretazioni dell'audience del canale televisivo National Geographic, sia attraverso l'analisi delle pagine Social ufficiali (Facebook, Instagram, Twitter e YouTube), sia attraverso la realizzazione di 12 interviste, proponendo infine la costruzione di 4 modelli di personas.
- Esperienza Bandersnatch:** per il corso di Connected and Social Television (Prof. Alberto Marinelli) ho realizzato, insieme alle mie colleghe Marzia Baldari, Dominique De Gerolamo e Annamaria Sasso, un progetto dal nome "Esperienza Bandersnatch", con l'obiettivo di analizzare il concetto di esperienza mediale, all'interno di un panorama tecnologico caratterizzato da un'interattività sempre più pervasiva, di cui ne è stato esempio Bandersnatch (episodio della serie tv Black Mirror).
- Fango - Web Serie:** per il corso di Transmedia Studies - Laboratorio di Analisi dell'Immaginario e dello Storytelling (Prof.ssa Silvia Leonzi) ho realizzato un progetto, insieme alle mie colleghe Carla Rita Nisi, Rachele Guasti, Chiara Gobbi e Veronica Quaranta, dal titolo "Fango", con l'obiettivo di realizzare una web serie basata su un'analisi preliminare della serie tv "Game of Thrones", dalla quale è stata tratta ispirazione per la creazione di personaggi, contenuti, storyworld, sinossi, ed altro ancora. Alla web serie, ambientata in un Roma apocalittica, è stato dato il titolo "Fango".

Trap-Tify: per il corso di Analisi della Produzione e dei Linguaggi Musicali (Prof. Francesco D'Amato) ho realizzato un progetto dal nome "Trap-Tify", con l'obiettivo di analizzare il panorama del mercato musicale all'interno dell'era digitale, tra streaming online legale ed illegale, che ha caratterizzato il successo del genere musicale trap, e favorito la sua diffusione sulla piattaforma di streaming musicale Spotify.

Vivi Sapienza con Pokémon Go: per il corso di Semiotica delle Città e dei Luoghi di Consumo (Prof.ssa Isabella Pezzini) ho realizzato un progetto, insieme ai miei colleghi Carla Rita Nisi, Rachele Guasti, Davide Gianecchini, Chiara Gobbi, Veronica Quaranta e Silvia Luttazzi, dal titolo "Vivi Sapienza con Pokémon Go", con l'obiettivo di realizzare una mappatura della Città Universitaria attraverso la realtà virtuale del gioco "Pokémon Go", cercando di comprenderne la natura, le caratteristiche, e le capacità di creare comunità di giocatori e nuove modalità di lettura dell'ambiente circostante.

L'inseguimento nel Cinema di Fantascienza: per il corso di Teorie del Cinema e dell'Audiovisivo (Prof. Guido Vitiello) ho realizzato un progetto dal titolo "L'inseguimento nel genere cinematografico della fantascienza", con l'obiettivo di analizzare le modalità di realizzazione di un film da grande schermo (ovvero, tecniche di ripresa, di inquadrature, e di stile), con attenzione particolare al tema dell'inseguimento all'interno del genere della fantascienza. Nel progetto ho analizzato alcune scene dei seguenti film:

1. Le voyage dans la Lune (1902)
2. King Kong (1933)
3. Forbidden Planet (1956)
4. The time machine (1960)
5. Star Wars: Episode IV - A new hope (1977)
6. E.T. - The Extra-terrestrial (1982)
7. Terminator 2: Judgment day (1991)
8. The Hobbit: An unexpected journey (2012)

Sicilia Bedda (Radio Kaos): per il corso di Contenuti e Mercati della Radiofonia (Prof.ssa Lucia Natale) ho realizzato un progetto di analisi del contenuto dal nome "Sicilia Bedda", con l'obiettivo di analizzare le modalità di realizzazione di un programma radiofonico (e, più in generale, di un palinsesto), di analizzare stesura, sviluppo e concretizzazione di contenuti adatti al canale, in riferimento al programma "Sicilia Bedda", in onda su Radio Kaos tra il 2017 ed il 2018.

Catch The City: per il corso di Culture e Industrie della Televisione (Prof.ssa Mihaela Gavrilă) ho realizzato, insieme alle mie colleghe Marzia Baldari, Dominique De Gerolamo e Annamaria Sasso, un progetto dal nome "Catch The City", con l'obiettivo di realizzare un programma televisivo, in questo caso un quiz game interattivo, da mandare in onda. Insieme al progetto è stato realizzato anche uno spot pubblicitario per la promozione del programma.

Clock'n' Roll: per il corso di Internet e Social Media (Prof. Giovanni Ciofalo) ho realizzato, insieme alle mie colleghe Francesca Basili, Laura Basili e Victoria Del Pozo, un blog sulla piattaforma Wordpress dal nome "Clock'n' Roll". Obiettivo del progetto era la creazione e gestione di un blog, e quindi la produzione di contenuti di interesse. Clock'n' Roll è stato un blog basato sullo schema dell'accadde oggi, ripercorrendo eventi del passato avvenuti nel giorno di pubblicazione degli articoli.

Hikikomori - Il rifiuto della società: per il corso di Analisi degli Stili di Vita e della Partecipazione Sociale (Prof.ssa Cristina Sofia) ho realizzato, insieme al mio collega Gianluca De Angelis, un'analisi approfondita del fenomeno Hikikomori a livello globale, ed in particolare nella sua rappresentazione in Italia. All'interno del progetto è stata condotta anche una ricerca all'interno del gruppo Hikikomori Italia, in cui è stato possibile entrare in contatto con la comunità presente.

Bandersnatch: l'esperienza transmediale diventa interattiva. Verso un mondo in cui lo storytelling diventa digitale?

L'obiettivo della mia Tesi di Laurea Magistrale è l'analisi del contenuto audiovisivo interattivo "Bandersnatch", episodio della serie TV britannica "Black Mirror", con l'intento di fornire una quanto più esaustiva definizione di che cosa sia tale prodotto. La giustificazione di tale quesito di ricerca risiede nel fatto che non è possibile soffermarsi sulla semplice dicitura "film interattivo", in quanto tale terminologia inserirebbe Bandersnatch all'interno di tutta una serie di prodotti audiovisivi che non hanno avuto lo stesso impatto sull'opinione pubblica e lo stesso livello di coinvolgimento degli utenti. Per fornire tutti gli elementi utili alla costruzione di una definizione il più precisa possibile, ho scelto di procedere per fasi. In una prima fase, inclusa all'interno del primo capitolo, analizzo quelle che sono le caratteristiche tecniche che hanno consentito all'episodio interattivo di diffondersi e raggiungere il proprio pubblico. In particolare, affronto i concetti di convergenza, multimedialità, ipertestualità, interattività, digitalizzazione del medium televisivo, storytelling e narrazione transmediale. In questo modo, con una commistione di fonti letterarie e di fonti reperite in Rete, fornisco le prime basi per comprendere superficialmente la struttura di un prodotto audiovisivo interattivo. Nella seconda fase, ovvero il secondo capitolo, analizzo quelle che sono le diverse modalità di fruizione di Bandersnatch, ovvero quali sono le sue differenti nature. Il riferimento è, in particolare, al suo essere in parte librogame, cinema interattivo, video advertising, e videogioco, nell'insieme definite "componenti fisiche". Questa analisi da diversi punti di vista permette l'introduzione di un'altra caratteristica fondamentale di Bandersnatch, ovvero quella di immersione, ampiamente analizzata nella seconda parte del secondo capitolo. Nella terza e ultima fase, il terzo capitolo, analizzo, invece, le "componenti metafisiche". In tal caso il riferimento va a tutto ciò che risiede all'interno dell'universo immaginario che caratterizza l'oggetto di analisi e che non è immediatamente percepibile, come ad esempio la teoria del controllo mentale (il cosiddetto progetto MKULTRA), o i collegamenti tra realtà e finzione, e in particolare anche l'analisi degli Easter Eggs. Tali elementi hanno permesso di affrontare anche il concetto di transmedialità, soprattutto in riferimento all'innumerabile quantità di altri prodotti collegati direttamente e non a Bandersnatch, come ad esempio la mitologia legata ai romanzi di Lewis Carroll. Nelle battute finali, affronto il tema di che cosa stiano facendo i competitors di Netflix, e perciò anche di quale futuro attende questo settore di produzione. Definiti tutti questi elementi, che caratterizzano l'universo Bandersnatch, mi è stato possibile ipotizzare che si tratta di un prodotto di "digital storytelling", e che quindi esso può essere visto come un'opportunità per aprire la strada verso la creazione di altri contenuti basati sul coinvolgimento degli utenti, sulle loro passioni, sui loro gusti e sulle loro preferenze.