PROGETTAZIONE DIPARTIMENTO AUDIOVISIVO
QUARTO ANNO "CULTURA E SPETTACOLO"
ASSE CULTURALE: Scientifico, tecnologico e professionale (monte ore annuale: 594h)

COMPETENZE

- Realizzare prodotti visivi, audiovisivi e sonori, anche in collaborazione con enti e istituzioni pubblici e privati, in coerenza con il target individuato
- Realizzare soluzioni tecnico-espressive funzionali al concept del prodotto
- Padroneggiare le tecniche di segmentazione dei materiali di lavorazione e dei relativi contenuti, per effettuarne la coerente ricomposizione nel prodotto finale
- Valutare costi, spese e ricavi delle diverse fasi di produzione, anche in un'ottica autoimprenditoriale, predisponendo, in base al budget, soluzioni funzionali alla realizzazione
- Progettare azioni di divulgazione e commercializzazione dei prodotti visivi, audiovisivi e sonori realizzati
- Individuare e utilizzare stili e linguaggi di specifici mercati e contesti espressivi in cui si colloca un prodotto culturale e dello spettacolo in prospettiva anche storica

UDA	ABILITA'	CONOSCENZE	OBIETTIVI MINIMI
PERIODO Ottobre/Gennaio **DISCIPLINE COINVOLTE** — **Tecnologie della fotografia e degli audiovisivi** (Tec) — **Linguaggi e tec. della fotografia e dell'audiovisivo** (Ling) — **Progettazione e realizzazione del prodotto fotografico e audiovisivo** (Prog) — **Tecniche audiovisive per eventi e spettacoli** (Ev) — **Storia delle Arti visive** (Art) - **Laboratori tecnologici ed esercitazioni** (Lab)	Utilizzare impianti, strumentazioni, hardware e software, funzionali a diversi processi operativi e agli ambiti di produzione del settore cine-tv, radio, spettacoli, eventi live, web. Creare e gestire interfacce e piattaforme a livello base, mediante templates, per la divulgazione dei contenuti realizzati. Elaborare preventivi di massima in base a un budget assegnato e alle finalità artistiche e comunicative della committenza Applicare le metodologie di produzione, utilizzando gli appropriati strumenti di lavoro di un'area operativa prevalente. Gestire i dati digitali e presentare i contenuti realizzati a livello base. Contestualizzare e analizzare un movimento culturale, un'opera e un prodotto per individuare le scelte tecnico-espressive relative al concept del prodotto. Partecipare alla realizzazione di un prodotto-base seguendo direttive produttive, tecniche e artistiche riferite al concept.	Storia e linguaggi dello spettacolo, dell'immagine fotografica, degli audiovisivi, della musica e dei new media (Art) (Ling) Stili e linguaggi per la produzione fotografica, sonora, audiovisiva e per lo spettacolo (Ling) (Art) Teorie del montaggio con riferimento a stili e rappresentazioni cinematografiche. Teoria della comunicazione di massa (Ling) Tecniche per la progettazione e l'organizzazione della produzione. Filiera generale, fasi comuni, lavorazioni specialistiche per prodotti di tipo analogico e digitale (Prog) Tecnologie e tecniche specialistiche di fotografia, suono e ripresa: la telecamera, l'obiettivo, il monitor, il microfono (Tec) Strumentazioni e software professionali per data management e transcodifica. Strumentazioni e software di editing foto-audio-cinetv. (Lab) Tecniche di regia e direzione artistica fotografica (Prog) Tecniche di regia e direzione artistica fotografica in eventi live (Ev) Tecniche-base di regia in ripresa. Tecniche-base di regia in montaggio (Prog) (Lab) Postproduzione, color correction per il media maker, computer graphic, animazione 2D, web e new media (Lab) Hardware e software per editing e postproduzione fotografica e audiovisiva. (Lab) Tecniche di progettazione e realizzazione del prodotto fotografico e audiovisivo a fini promozionali (Prog) (Lab) Tecniche di progettazione, realizzazione e organizzazione della produzione foto-video-audio, eventi e spettacoli live. (Ev) (Lab)	Analizzare i principali fattori di un piano economico-finanziario per determinare un preventivo in relazione a criteri economici e parametri artistico-culturali. Identificare i processi di lavoro fondamentali al coordinamento di un set e di uno stage. Saper svolgere le tecniche di base di aiuto regia e di supporto alla direzione artistica. Identificare i principali canali di divulgazione e promozione del settore comunicazione e spettacolo. Individuare le tecniche di base di lavorazione, catalogazione ed archiviazione dei materiali fotografici, sonori ed audiovisivi Utilizzare stili e linguaggi coerenti al contesto creativo e produttivo per realizzare un prodotto fotografico, audiovisivo, per lo spettacolo ed il web. Cooperare alla realizzazione di preventivi di costo e alla creazione di piani di produzione.

PROGETTAZIONE DIPARTIMENTO AUDIOVISIVO
QUARTO ANNO "CULTURA E SPETTACOLO"
ASSE CULTURALE: Scientifico, tecnologico e professionale (monte ore annuale: 594h)

COMPETENZE

- Realizzare prodotti visivi, audiovisivi e sonori, anche in collaborazione con enti e istituzioni pubblici e privati, in coerenza con il target individuato
- Realizzare soluzioni tecnico-espressive funzionali al concept del prodotto
- Padroneggiare le tecniche di segmentazione dei materiali di lavorazione e dei relativi contenuti, per effettuarne la coerente ricomposizione nel prodotto finale
- Valutare costi, spese e ricavi delle diverse fasi di produzione, anche in un'ottica autoimprenditoriale, predisponendo, in base al budget, soluzioni funzionali alla realizzazione
- Progettare azioni di divulgazione e commercializzazione dei prodotti visivi, audiovisivi e sonori realizzati
- Individuare e utilizzare stili e linguaggi di specifici mercati e contesti espressivi in cui si colloca un prodotto culturale e dello spettacolo in prospettiva anche storica

PERIODO Febbraio/Maggio **DISCIPLINE COINVOLTE** — **Tecnologie della fotografia e degli audiovisivi** (Tec) — **Linguaggi e tec. della fotografia e dell'audiovisivo** (Ling) — **Progettazione e realizzazione del prodotto fotografico e audiovisivo** (Prog) — **Tecniche audiovisive per eventi e spettacoli** (Ev) — **Storia delle Arti visive** (Art) - **Laboratori tecnologici ed esercitazioni** (Lab)	Utilizzare autonomamente sistemi di archiviazione e trasmissione-dati digitali off line e on line, adattandoli tecnicamente al canale di diffusione. Creare canali di divulgazione e commercializzazione di prodotti culturali e dello spettacolo, gestendo la trasmissione in streaming sulle principali piattaforme, secondo procedure standardizzate. Selezionare e utilizzare strategie comunicative e tecniche commerciali funzionali al prodotto e alla sua divulgazione. Operare nel rispetto delle diverse normative del settore spettacolo, nonché del copyright Applicare la normativa sulla sicurezza sul lavoro, sulla privacy e sul copyright in relazione ai compiti e al ruolo operativo assegnato. Applicare procedure base per la segmentazione contenuti e la gestione-dati di semilavorati, dalla ripresa al montaggio, in contesto strutturato, riferendosi allo script. Utilizzare supporti e formati fotografici e audiovisivi digitali riferendosi a diverse funzioni operative-base e utilizzare i principali strumenti di lavoro in relazione alle varie figure professionali e alle mansioni esercitate. Identificare aspetti economico-organizzativi chiave.	La narrazione cinetelevisiva, messinscena e resa figurativa (Ling) Storia e linguaggi del Cinema, delle arti visive, della fotografia degli audiovisivi, dello spettacolo e della musica. (Ling) (Art) Tecnologie e tecniche di fotografia analogica e digitale, ripresa video digitale in virtual set (Tec) Post produzione digitale, di computer graphic, animazione 2D, color correction, VFX. (Lab) Tecnologie a tecniche base di light design (Ev) Trasmissione-base in streaming web radio e web tv (Lab) Tecniche-base di regia e direzione artistica (Prog) Modulistica-base di produzione, edizione, data management (Prog) Legislazione settore cultura e spettacolo. Diritto d'autore comparato. (Prog) Teorie e tecniche di base della progettazione sonora e visiva in eventi live. Tecnologie e tecniche del web (Ev) (Lab) Sorgenti di luce e temperatura colore, regole generali di illuminotecnica (Tec) Tecnologie di codifica e trascrizione dei dati digitali (Tec) (Lab) Hardware e software per editing e postproduzione fotografica e audiovisiva (Lab) Normativa sulla sicurezza sul lavoro (Lab)	Partecipare in modo creativo alla progettazione e realizzazione di un prodotto visivo, audiovisivo e sonoro, in funzione del target di riferimento Operare per ottenere la continuità narrativa, visiva e sonora, per gestire e trasferire dati e contenuti, effettuando modifiche ai semilavorati anche in fase di montaggio. Applicare scelte tecnico- espressive coerenti con il concept, secondo gli standard di un determinato ambito operativo. Decodificare gli elementi di base della narrazione visiva, audiovisiva, radiofonica e per lo spettacolo. Applicare elementari procedure di segmentazione dei materiali e dei relativi contenuti, in vista di una coerente ricomposizione nel prodotto finale. Nozioni di base sulla strumentazione tecnica, hardware e i diversi software di gestione e catalogazione dei dati informatici e dei relativi materiali visivi e sonori. PROVA ESPERTA: Attraverso l'uso di strumenti per la ripresa e l'editing audio-video, lo studente realizza un breve video redazionale, di lunghezza variabile tra i 3/5 minuti, con la finalità di **approfondire un avvenimento che ha dato luogo ad una notizia giornalistica,** dimostrando le proprie competenze tecnico-professionali riferite al concept del prodotto comunicativo.

PROGETTAZIONE DIPARTIMENTO AUDIOVISIVO

QUARTO ANNO "CULTURA E SPETTACOLO"

ASSE CULTURALE: Scientifico, tecnologico e professionale (monte ore annuale: 594h)

COMPETENZE

- Realizzare prodotti visivi, audiovisivi e sonori, anche in collaborazione con enti e istituzioni pubblici e privati, in coerenza con il target individuato
- Realizzare soluzioni tecnico-espressive funzionali al concept del prodotto
- Padroneggiare le tecniche di segmentazione dei materiali di lavorazione e dei relativi contenuti, per effettuarne la coerente ricomposizione nel prodotto finale
- Valutare costi, spese e ricavi delle diverse fasi di produzione, anche in un'ottica autoimprenditoriale, predisponendo, in base al budget, soluzioni funzionali alla realizzazione
- Progettare azioni di divulgazione e commercializzazione dei prodotti visivi, audiovisivi e sonori realizzati
- Individuare e utilizzare stili e linguaggi di specifici mercati e contesti espressivi in cui si colloca un prodotto culturale e dello spettacolo in prospettiva anche storica