DISCIPLINE DELLE ARTI, DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO

(Università degli Studi)

Insegnamento Abilità informatiche e telematiche per lo spettacolo

GenCod A004782

Docente titolare Mario Alessandro BOCHICCHIO

Insegnamento Abilità informatiche e telematiche per lo spettacolo

Insegnamento in inglese ICT skills for the performing arts

Settore disciplinare ING-INF/05

Corso di studi di riferimento DISCIPLINE DELLE ARTI, DELLA MUSICA E DELLO

Tipo corso di studi Laurea

Crediti 3.0

Ripartizione oraria Ore Attività frontale: 18.0

Per immatricolati nel 2019/2020

Erogato nel 2019/2020

Anno di corso 1

Lingua ITALIANO

Percorso PERCORSI COMUNE/GENERICO

Sede

Periodo Secondo Semestre

Tipo esame Orale

Valutazione Voto Finale

Orario dell'insegnamento https://easyroom.unisalento.it/Orario

BREVE DESCRIZIONE DEL CORSO	Il corso presenta gli ambiti di applicazione delle ICT all'ideazione, realizzazione, distribuzione, comunicazione e gestione delle principali forme di spettacolo digitale, tradizionale o ibrido.
PREREQUISITI	Informaticadi base. Usodel computer e dei principali dispositivi digitali (fotocamera, smartphone, ...).
OBIETTIVI FORMATIVI	In uscita lo studente possiede: - conoscenze sull'influsso del digitale sulle arti performative - conoscenze di base sulla digitalizzazione del contesto profesionale delle arti perfrmative - competenze sull'uso di dispositivi e sistemi ICT hardware e/o software in ambito performativo
METODI DIDATTICI	Lezioni frontali. Participatory learning sessions, Laboratori BYOD.
MODALITA' D'ESAME	Prova orale su tutti gli argomenti teorici trattati e dimostrazione di uso di un software per montaggio audio / video o animazione 3D o altro tra quelli oggetto del corso.
ALTRE INFORMAZIONI UTILI	Consultare il sito http://mb.unisalento.it (avvisare il docente in caso di sito spento)

PROGRAMMA ESTESO	▪ Tecnologie dell'Informazione e della Counicazione: cenni introduttivi. ▪ Digitale, tradizione e innovazione nel mondo dello spettacolo. ▪ Le fasi del ciclo di vita: – Ideazione: strumenti e tecniche di creatività digitale – realizzazione: machine di scena, tecnologie performative, infrastrutture digitali. – distribuzione: performance "in presenza", "mediata" e "differita". Cenni sulla tutela della proprietà intellettuale. – comunicazione: digital media, social media e Web. – gestione: figure professionali, digital business models, cenni di project management, industria creativa e ricerca: opportunità.
TESTI DI RIFERIMENTO	Dispense del docente