

DISCIPLINE DELLE ARTI, DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO

(- Università degli Studi)

Insegnamento Abilità informatiche e telematiche per lo spettacolo

GenCod A004782

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

Docente Mario Alessandro BOCHICCHIO

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 professionale 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.

APPELLI D'ESAME

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 Comunicazione: 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