

# 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** 2020/2021

**Erogato nel** 2020/2021

**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