



DISCIPLINE DELL'AUDIOVISIVO, DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO (DAMS)

A.A. 2023-2024

LABORATORIO DI INFORMATICA PER LE ARTI VISIVE, LA MUSICA E LO SPETTACOLO

Principali informazioni sull'insegnamento	
Anno di corso	I Anno
Periodo di erogazione	I Semestre (25/09/2023 – 13/12/2023)
Crediti formativi universitari (CFU/ETCS):	3
SSD	-
Lingua di erogazione	Italiano
Modalità di frequenza	La frequenza è regolamentata dall'art. 4, comma 2 del Regolamento didattico del Corso di Studio.

Docente	
Nome e cognome	Renato Minichelli
Indirizzo mail	renato.minichelli@uniba.it
Telefono	0805717462
Sede	Facoltà di Lingue, via Garruba 6, IV piano ala Italianistica
Sede virtuale	Microsoft Teams
Ricevimento	A termine delle lezioni o su appuntamento.

Organizzazione della didattica			
Ore			
Totali	Didattica frontale	Pratica (laboratorio, campo, esercitazione, altro)	Studio individuale
75		30	45
CFU/ETCS			
3		3	

Obiettivi formativi	Conoscenza e capacità di comprensione dell'hardware e del software necessario per una lavorazione audiovisiva, gestione del flusso di lavoro informatico per l'audiovisivo, in particolare modo quello audio, ed organizzazione del materiale (Girato). Creazione delle sessioni di lavorazione per un prodotto audiovisivo e nozioni base per la lavorazione. Analisi delle problematiche e possibili soluzioni.
Prerequisiti	Al fine di comprendere il corso lo studente deve possedere nozioni generali relative all'informatica di base. Tali nozioni dovrebbero essere già state acquisite nel percorso scolastico.

Metodi didattici	Lezioni frontali. Attività laboratoriali pratiche su software DaVinci Resolve, nelle quali lo studente acquisirà le competenze base informatiche per le codifiche e transcodifiche di file digitali Audiovisivi e Musicali.
-------------------------	--



<p>Risultati di apprendimento previsti</p> <p>DD1 Conoscenza e capacità di comprensione</p> <p>DD2 Conoscenza e capacità di comprensione applicate</p> <p>DD3-5 Competenze trasversali</p>	<p>Conoscenza e capacità di comprensione dell'hardware e del software necessario per una lavorazione audiovisiva, gestione del flusso di lavoro informatico per l'audiovisivo teatro e fotografia, in particolare modo quello audio, ed organizzazione del materiale di ripresa (Girato).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interfaccia dei sistemi operativi • Hardware di input/output • Interfaccia dei software Audiovisivi • Uso dei Metadata <ul style="list-style-type: none"> • Gestione dei file multimediali • Codifiche audiovideo <ul style="list-style-type: none"> • <i>Autonomia di giudizio</i> Analisi di un flusso di lavoro. Gestione delle eventuali maestranze coinvolte nel flusso lavorativo. • <i>Abilità comunicative</i> Tradurre tecnicamente le richieste creative. • <i>Capacità di apprendimento</i> Eseguire lavorazioni audiovisive di piccola e media entità fin maniera autonoma. Inserirsi in lavorazioni audiovisive strutturate.
<p>Contenuti di insegnamento (Programma)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il computer, struttura dei file e sistemi di immagazzinamento dati • Convertitori Analogico-digitale • I programmi, Sistemi operativi e applicativi • Le reti • L'audio digitale • I codec • Esercitazioni pratiche
<p>Testi di riferimento</p>	<p>F. Ciotti, G. Roncaglia, <i>Il mondo digitale, introduzione ai nuovi media</i>, Editori Laterza.</p> <p>T. Ohanian & N. Phillips, <i>Digital Filmmaking</i>, Focal press edizioni (in lingua inglese).</p> <p>N. Tangari, <i>Standard e documenti musicali</i>, Editrice bibliografica</p>
<p>Note ai testi di riferimento</p>	<p>Sessioni di esercitazione su Blackmagic Davinci Resolve fornite dal docente. Video Tutorial.</p>
<p>Materiali didattici</p>	<p>Sul canale teams dell'insegnamento saranno reperibili Slide, appunti ed il materiale per effettuare le esercitazioni pratiche.</p>
<p>Valutazione</p>	
<p>Modalità di verifica dell'apprendimento</p>	<p>Lo studente sarà valutato tramite una delle seguenti forme:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colloquio frontale - Prova pratica <p>Sono previsti esoneri e preappelli.</p>
<p>Criteria di valutazione</p>	<p>Al termine del corso di studio saranno sottoposti a valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscenza e capacità di comprensione</i>



	<p>La conoscenza e la comprensione da parte dello studente degli argomenti affrontati a lezione e nei testi di riferimento, relativi ai sistemi base dell'informatica.</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Conoscenza e capacità di comprensione applicate</i> La conoscenza e la capacità di comprendere in modo applicativo i software applicativi audiovisivi.• <i>Autonomia di giudizio</i> La capacità di scegliere il percorso tecnico.• <i>Abilità comunicative</i> La competenza nell'impiego del lessico specialistico e di un linguaggio adeguato; la capacità di articolare giudizi autonomi e di rielaborare quanto appreso a lezione e nei testi di riferimento.• <i>Capacità di apprendere</i> La capacità di utilizzare in modo congruo gli strumenti e le metodologie di studio acquisite.
Criteria di misurazione dell'apprendimento e di attribuzione del voto finale	<p>Il laboratorio consente il conseguimento di un'idoneità. L'esame si intende superato quando la valutazione corrisponde a idoneo. La valutazione dell'elaborato mira ad accertare le competenze metodologiche, la padronanza della terminologia di settore, l'autonomia di giudizio e la capacità di esposizione ed argomentazione, acquisite dagli studenti o dalle studentesse durante il percorso formativo. Al contrario, si intende non idonea una prova in cui gli studenti e le studentesse non riescano a proporre una prova coerente con gli obiettivi formativi del laboratorio, utilizzando un linguaggio non sufficientemente chiaro e senza utilizzare fonti a supporto delle argomentazioni proposte.</p>
Altro	