

PROGRAMMA PER ESAMI INTEGRATIVI E IDONEITÀ

MATERIA: Discipline audiovisive e multimediali

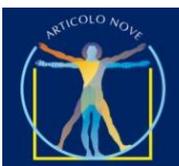
CLASSE terza	INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE
TIPO DI VERIFICA	<input checked="" type="checkbox"/> SCRITTA <input checked="" type="checkbox"/> ORALE <input checked="" type="checkbox"/> PRATICA
TESTO ADOTTATO	Titolo - CORSO DI LINGUAGGIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE Autore MICHELE CORSI Editore HOEPLI ISBN: 9788208
MATERIALE OCCORRENTE PER LAPROVA	Matite, gomma, penne, PC

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Il linguaggio fotografico
<i>Contenuti</i>	Elementi compositivi di un'immagine Breve storia della fotografia Analisi dei generi fotografici
<i>Competenze</i>	Saper riconoscere gli elementi compositivi di una fotografia Conoscere la storia e l'evoluzione della fotografia come linguaggio Riconoscere i diversi stili e i diversi approcci in ambito fotografico
<i>Titolo</i>	Elementi di linguaggio cinematografico
<i>Contenuti</i>	L'illuminazione L'inquadratura e la sua classificazione (campi e piani) Le funzioni di un'inquadratura (angolazione, inclinazione e altezza) Movimenti di macchina Il concetto di campo e fuori campo. Il suono e le sue declinazioni (musica, parlato e rumori) Esercitazioni attinenti alle tematiche
<i>Competenze</i>	Saper analizzare un'inquadratura evidenziandone le particolarità Saper cogliere la grammatica di un prodotto audiovisivo

<i>Titolo</i>	La narrazione cinematografica
<i>Contenuti</i>	Il tempo della storia e il tempo del racconto Dall'idea allo story concept Il soggetto, il trattamento e la scaletta Il format di una sceneggiatura Lo shooting script Lo storyboard Esercitazioni attinenti alle tematiche
<i>Competenze</i>	Essere in grado di strutturare un'idea creativa seguendo i diversi step previsti in fase di pre-produzione Saper riconoscere e applicare gli strumenti idonei in fase di scrittura di un prodotto audiovisivo
<i>Titolo</i>	Il cinema delle origini
<i>Contenuti</i>	Il precinema Le prime sperimentazioni cinematografiche La nascita del cinema narrativo e l'importanza del montaggio L'avvento del sonoro e del colore Definizione di genere cinematografico
<i>Competenze</i>	Conoscere le diverse innovazioni che hanno portato alla nascita del cinematografo Individuare le caratteristiche principali del cinema narrativo Riconoscere le personalità che hanno concorso alla nascita del cinema come linguaggio
<i>Titolo</i>	L'iter progettuale di un prodotto audiovisivo
<i>Contenuti</i>	La fase di pre-produzione (individuazione del set, scelta delle location, casting, spoglio della sceneggiatura) La fase di produzione (le figure professionali che abitano un set)
<i>Competenze</i>	Saper riconoscere le fasi costitutive di un iter progettuale Essere in grado di individuare le risorse impiegate nella creazione di un'opera audiovisiva
<i>Titolo</i>	La post-produzione
<i>Contenuti</i>	Definizione di montaggio cinematografico Regole del montaggio audiovisivo I diversi stili I principali programmi di video-editing
<i>Competenze</i>	Essere in grado di riconoscere e applicare le regole base del montaggio Conoscere gli strumenti di base applicabili in fase di montaggio video

<i>Titolo</i>	La distribuzione dei prodotti audiovisivi
<i>Contenuti</i>	La distribuzione tradizionale La distribuzione all'epoca dei web: i social e le piattaforme di video sharing.
<i>Competenze</i>	Conoscere i principali canali tradizionali di distribuzione Identificare i principali canali di distribuzione all'epoca del web



PROGRAMMA PER ESAMI INTEGRATIVI E IDONEITÀ

MATERIA: DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI

CLASSE quarta	INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE
TIPO DI VERIFICA	<input checked="" type="checkbox"/> SCRITTA <input checked="" type="checkbox"/> ORAL E <input checked="" type="checkbox"/> PRATICA
TESTO ADOTTATO	CORSO DI LINGUAGGIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE Titolo Autore Michele corsi Editore Hoepli ISBN 9788208
MATERIALE OCCORRENTE PER LA PROVA	Matite, gomma, penne, PC.

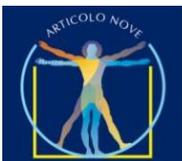
OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Dal cinematografo al cinema
<i>Contenuti</i>	Il cinema narrativo Le Avanguardie cinematografiche (Futurismo, Dadaismo, Cubismo, Surrealismo) L'impressionismo francese L'espressionismo tedesco Il cinema sovietico, il concetto di Kinoglaz e l'importanza del montaggio
<i>Competenze</i>	Saper identificare le caratteristiche del cinema narrativo; Conoscere le caratteristiche distintive dei prodotti cinematografici delle Avanguardie e delle correnti che hanno accompagnato i primi anni della nascita del cinema come linguaggio; Riconoscere l'importanza del montaggio e gli usi che, nelle prime opere, hanno segnato un nuovo modo di concepire l'arte cinematografica
<i>Titolo</i>	La fase di produzione dell'opera cinematografica e televisiva: le riprese, il set e le figure professionali che lo abitano
<i>Contenuti</i>	I teatri di posa: funzione e localizzazione Le figure professionali che intervengono nella fase della produzione I mezzi tecnici (gru, carrello, steadycam...) e il loro utilizzo all'interno di un set cinematografico La direzione degli attori Il piano di produzione La virtualizzazione del set (Chroma Key, animazione 3D e Motion Capture) Il cinema che mostra sé stesso: il concetto di Metacinema

<i>Competenze</i>	<p>Saper individuare gli step necessari per la produzione di un prodotto audiovisivo</p> <p>Individuare e utilizzare i termini tecnici relativi alla fase di produzione</p> <p>Riconoscere le competenze relative ai singoli reparti e i profili lavorativi dell'industria audiovisiva.</p>
-------------------	---

<i>Titolo</i>	Le strutture narrative al cinema e in tv
<i>Contenuti</i>	<p>La caratterizzazione a 360 gradi dei personaggi</p> <p>Il personaggio e i suoi conflitti</p> <p>La struttura in tre atti</p> <p>L'importanza del set up</p> <p>Il plot e i subplot</p> <p>I turning point</p> <p>L'eroe e il suo viaggio (tappe e archetipi)</p> <p>Scrivere un film documentario: tecniche distintive</p> <p>La scrittura di una serie tv e l'importanza del cliffhanger</p> <p>La figura dello showrunner</p> <p>Story line di una sit-com: differenze tra camera singola e camera multipla</p> <p>Esercitazioni a tema inerenti all'argomento</p>
<i>Competenze</i>	<p>Saper individuare le diverse modalità di scrittura dei prodotti audiovisivi</p> <p>Conoscere le principali tecniche e le modalità di struttura di un film e di un prodotto per la tv</p> <p>Riconoscere gli elementi costitutivi di una sceneggiatura e le fasi che ne precedono la stesura</p> <p>Saper applicare le tecniche di scrittura creativa</p> <p>Identificare all'interno di prodotti audiovisivi i modelli di scrittura</p>
<i>Titolo</i>	La continuità narrativa e l'importanza del montaggio
<i>Contenuti</i>	<p>Generalità del montaggio</p> <p>Il sistema dei raccordi</p> <p>La regola dei 180 gradi</p> <p>I vari tipi di montaggio</p> <p>La punteggiatura filmica</p> <p>Il trattamento del suono</p> <p>Analisi di alcune sequenze filmiche</p> <p>Realizzazione di un video a tema</p>
<i>Competenze</i>	<p>Conoscere le principali tecniche di montaggio e di utilizzo della punteggiatura filmica</p> <p>Essere in grado di individuare all'interno di prodotti audiovisivi, il sistema dei raccordi</p> <p>Saper applicare le regole del montaggio</p>
<i>Titolo</i>	Forme e generi del cinema
<i>Contenuti</i>	<p>Definizione e teorie dei generi</p> <p>Nascita e sviluppo dei generi cinematografici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avventura • Horror • Western • Crime • Fantastico • Fantascientifico
<i>Competenze</i>	<p>Conoscere i codici narrativi e formali che caratterizzano il sistema dei generi cinematografici. Saper riconoscere codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici.</p>

<i>Titolo</i>	La critica cinematografica
<i>Contenuti</i>	Breve storia della critica cinematografica La figura del critico Il circuito dei Festival La recensione: elementi costitutivi Le varie chiavi di lettura di un film Analisi di alcune recensioni famose Visione di video esplicativi e scrittura di una recensione
<i>Competenze</i>	Saper individuare gli elementi distintivi di una recensione Essere in grado di scrivere un testo critico in relazione alle caratteristiche di un prodotto audiovisivo
<i>Titolo</i>	Il rapporto tra il cinema e la TV: analogie e differenze
<i>Contenuti</i>	Il rapporto tra il cinema e la TV La nascita della TV e le nuove modalità di fruizione cinematografica Il cinema in TV Il pubblico cinematografico vs il pubblico televisivo I prodotti televisivi I nuovi media e la comunicazione <i>Many to many</i>
<i>Competenze</i>	Saper riconoscere gli elementi distintivi dei prodotti televisivi e cinematografici Identificare i vari tipi di pubblico Individuare i diversi canali di distribuzione dei prodotti



PROGRAMMA PER ESAMI INTEGRATIVI E IDONEITÀ

MATERIA: DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI

CLASSE quinta	INDIRIZZO	AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE	
TIPO DI VERIFICA	<input checked="" type="checkbox"/> SCRITTA	<input checked="" type="checkbox"/> ORALE	<input checked="" type="checkbox"/> PRATICA
TESTO ADOTTATO	CORSO DI LINGUAGGIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE Titolo Autore Michele corsi Editore Hoepli ISBN 9788208		
MATERIALE OCCORRENTE PER LA PROVA	Matite, gomma, penne, PC.		

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	La TV: storia e tecnica del linguaggio
<i>Contenuti</i>	La nascita della TV e la sua evoluzione nel corso del tempo: l'avvento della neotelevisione I principali prodotti televisivi e i caratteri distintivi L'importanza del pubblico e il concetto di share Il FORMAT: come nasce e le sue caratteristiche distintive Adattamento di un format ai vari contesti culturali Esercitazioni a tema
<i>Competenze</i>	Conoscere la storia del mezzo <input type="checkbox"/> Saper progettare un format televisivo. <input type="checkbox"/> Conoscere il linguaggio televisivo. <input type="checkbox"/> Costruire un prodotto televisivo avendo presente un target di riferimento.
<i>Titolo</i>	Lo studio tv e le figure professionali che lo abitano
<i>Contenuti</i>	La scenografia L'illuminazione L'audio La regia televisiva Le strumentazioni tecniche di ripresa in studio Le figure professionali: redazione e produzione tv
<i>Competenze</i>	Essere in grado di riconoscere gli elementi distintivi di uno studio tv Conoscere la differenza tra regia cinematografica e televisiva Identificare le modalità e le fasi di realizzazione di un prodotto per la tv

<i>Titolo</i>	Le forme brevi della comunicazione: Spot, Videoclip. Trailer e WebSeries
<i>Contenuti</i>	Breve storia della pubblicità in Italia Le diverse tipologie di spot; Le fasi creative che precedono la nascita di uno spot Caratteristiche distintive del Videoclip e del Trailer La Web Serie Scrittura di un prodotto audiovisivo di breve durata
<i>Competenze</i>	Conoscere la storia della pubblicità e le fasi creative che portano alla sua realizzazione; Saper riconoscere le diverse tecniche utilizzate nelle varie forme espressive dello spot, del videoclip, del trailer e della siglia; Saper ideare, scrivere e produrre un prodotto audiovisivo della forma breve della comunicazione

<i>Titolo</i>	Storia del cinema
<i>Contenuti</i>	Cinema delle origini. Cinema classico. Cinema moderno. Cinema post-moderno.
<i>Competenze</i>	Conoscenza di base della storia del cinema (delle fasi storiche, delle correnti artistiche e degli autori fondamentali). Rapportare i modelli e le opere cinematografiche al contesto storico e sociale da cui sono stati influenzati e di cui sono interpreti.

TITOLO	La Videoarte
<i>Contenuti</i>	Origini della VideoArte Autori e linguaggi della videoarte
<i>Competenze</i>	Conoscere i massimi esponenti della videoarte, del presente e del passato La videoarte contemporanea

TITOLO	Economia e produzione
<i>Contenuti</i>	Il mercato mondiale dell'audiovisivo. Paesi produttori e soggetti economici. Tutela dell'opera e del diritto d'autore. Elementi teorici e policies. Crowdfunding
<i>Competenze</i>	Conoscere il mercato audiovisivo e le sue possibilità. Conoscere la legislazione in tema di riproduzione e utilizzo delle immagini. Saper inserire la propria opera nel mercato audiovisivo. Proporre in modo etico e responsabile la propria opera. Essere in grado di reperire fondi per la produzione della propria opera.

TITOLO	La videotesina
<i>Contenuti</i>	Scrittura della sceneggiatura della video-tesina Reperimento del materiale Montaggio Confezionamento del prodotto finale con voice-over e musiche
<i>Competenze</i>	Essere in grado di seguire la realizzazione di un prodotto audiovisivo e multimediale passando per le tre fasi che lo caratterizzano: pre- produzione, produzione e post-produzione

PROGRAMMA per esami integrativi e idoneità Laboratorio Audiovisivo e Multimediale	
CLASSE 3°	Indirizzo: Lab. Audiovisivo e Multimediale
TIPO DI VERIFICA	Scritta - Orale - Pratica
TESTO ADOTTATO	Titolo: Click e Net Autore: Mario Ferrara / Graziano Ramina Editore: Clitt ISBN: 978 88 08 19197 7
MATERIALE PER LA PROVA	Matita morbida, gomma, tempera matite, riga e squadre

a.s. 2021-2022

Storia e tecnica fotografica

Camera oscura e i pionieri della fotografia: Niépce, Daguerre e Talbot.

Le macchine fotografiche e la visione reflex.

Oliviero Toscani, tra fotografia e comunicazione. Franco Fontana, l'espressione del colore.

Criteri compositivi: obiettivi e angoli di campo, tipi di inquadratura e i schemi luce per la fotografia di ritratto.

La regola dei terzi, la spirale di Fibonacci e rettangolo aureo.

Gli strumenti e l'attrezzatura per il set fotografico.

Dalla pellicola analogica al sensore digitale, formati e risoluzione. La carta e le sue caratteristiche.

Tecniche di esposizione con reciprocità diaframma/otturatore e iso, esposimetri, flash.

Temperatura colore e gradi Kelvin. Sintesi additiva e sottrattiva.

Il Chromakey nella fotografia.

Post-produzione fotografica

Saper utilizzare programmi specifici di fotoritocco delle immagini con Photoshop e Camera Raw.

Saper selezionare e controllare le immagini più efficaci e formalmente corrette ottimizzandole

attraverso tecniche base di post-produzione.

Teoria e tecnica di fotografia per l'audiovisivo

Elementi e apparati per la direzione della fotografia.

Saper applicare alla ripresa video le abilità e i saperi acquisiti in ambito fotografico.

Gestire con consapevolezza le differenze tra una rappresentazione video e una fotografica.

Tecniche di visualizzazione e presentazione

Schizzi, moodboard, slide-show (presentazione immagini), storyboard e animatic.

Digitalizzazione dello storyboard e inserimento di note tecniche di regia attraverso strumenti di infografica base.

Conoscere l'importanza dello strumento del disegno per la pianificazione e utilizzare in modo consapevole

PROGRAMMA per esami integrativi e idoneità	
Laboratorio Audiovisivo e Multimediale	
CLASSE 4°	Indirizzo: Lab. Audiovisivo e Multimediale
TIPO DI VERIFICA	Scritta - Orale - Pratica
TESTO ADOTTATO	Titolo: Click e Net Autore: Mario Ferrara / Graziano Ramina Editore: Clitt ISBN: 978 88 08 19197 7
MATERIALE PER LA PROVA	Matita morbida, gomma, tempera matite, riga e squadre

a.s. 2021-2022

Tecniche di visualizzazione e presentazione

Schizzi, moodboard, slide-show. Storyboard e animatic, stop-motion.

Struttura di uno spot e l'importanza dello strumento del disegno per la pianificazione.

Digitalizzazione dello storyboard e inserimento di note tecniche di regia attraverso strumenti di infografica base.

Pre-produzione

Struttura di uno spot, sceneggiatura tecnica e letteraria, piano inquadrature e spoglio.

Saper pianificare un piano di lavorazione per un progetto audiovisivo. Attuare una pianificazione adeguata e coerente al contesto produttivo.

Produzione

Preparazione del set. La ripresa video Set-up schemi luci per la ripresa video e sonoro.

Saper gestire l'iter realizzativo di un progetto audiovisivo. Essere in grado di applicare le regole del linguaggio audiovisivo in fase realizzativa. Operare scelte sull'individuazione dell'asse di ripresa, sulla distanza e angolazione del punto macchina rispetto alla posizione e al movimento dei personaggi. Saper illuminare un set. Saper operare scelte relative al sonoro in presa diretta, doppiaggio, sound design (progettista di comunicazione sonora).

Autonomia creativa, gestire la regia e la ripresa nei vari contesti nei processi produttivi.

Post-produzione

Premiere, software di video editing.

Montaggio non lineare con sequenze nella time line. Modificare sequenze e clip. Modificare le tracce audio e la sincronizzazione con il video.

Titolatrici digitali, effetti e transizioni. Esportare il video utilizzando codec e formati adatti alla piattaforma finale.

Il Chomakey: greenscreen e bluescreen.

Valutare le riprese rispetto ai vincoli di montaggio per costruire un prodotto audiovisivo fruibile attraverso differenti canali, dalle regole di esposizione all'uso delle ottiche. Utilizzare in modo autonomo e appropriato le forme narrative e i programmi di montaggio.

PROGRAMMA per esami integrativi e idoneità Laboratorio Audiovisivo e Multimediale	
CLASSE 5°	Indirizzo: Lab. Audiovisivo e Multimediale
TIPO DI VERIFICA	Scritta - Orale - Pratica
TESTO ADOTTATO	Titolo: Click e Net Autore: Mario Ferrara / Graziano Ramina Editore: Clitt ISBN: 978 88 08 19197 7
MATERIALE PER LA PROVA	Matita morbida, gomma, tempera matite, riga e squadre

a.s. 2021-2022

Forme e tecniche del cinema di animazione (videoanimation e motiongraphics)

Tecniche e tipologie di animazione: stop-motion, (cutout animation, clay animation), animazione digitale (2D e 3D).
 Conoscere e distinguere le diverse forme del cinema di animazione. Saper elaborare progetti audiovisivi con l'ausilio di almeno una tecnica di animazione.

Individuare la tecnica di animazione più appropriata per un determinato

Forme brevi della comunicazione audiovisiva

Videoclip. Trailer. Sigla. Spot. Cortometraggio.

Tecnologie del sonoro, elaborazione digitale dell'audio per il video.

Saper progettare e realizzare una forma breve della comunicazione. Saper progettare un'opera audiovisiva originale.

Realizzare una forma breve della comunicazione confrontandosi con le esigenze di una committenza.

Realizzare un'opera audiovisiva originale partendo da vincoli di durata, aspetti formali e fruizione dello spettatore.

Economia e produzione

Il mercato mondiale dell'audiovisivo. Paesi produttori e soggetti economici. Tutela dell'opera e del diritto d'autore. Elementi teorici e policies. Crowdfunding.

Conoscere il mercato audiovisivo e le sue possibilità. Conoscere la legislazione in tema di riproduzione e utilizzo delle immagini.

Saper inserire la propria opera nel mercato audiovisivo. Proporre in modo etico e responsabile la propria opera.

Essere in grado di reperire fondi per la produzione della propria opera.

Gestione comunicazione social

Analisi e studio di prodotti e campagne in relazione a un tema assegnato. Viral-video

Saper gestire una campagna di promozione social di un'opera audiovisiva. Sapere quali strumenti o piattaforme sono più opportune per dare visibilità e valore alla propria opera.

Utilizzare in modo autonomo ed efficace tutte le possibilità offerte dai social network.