



ADDETTO DISC JOCKEY

Settore ISFOL: 18 - SPETTACOLO SPORT E MASS MEDIA

SubSettore ISFOL: 1801 - Attivita' artistiche

Codice Profilo: 1801044

Descrizione

E' una professionalità che opera nel settore delle attività di intrattenimento e spettacolo. Seleziona dischi e, alternandoli attraverso il missaggio, crea una continuità musicale. Crea proprie composizioni e modifica quelle altrui, tramite le tecniche del mixing e remixing e l'uso di tastiere elettroniche; gestisce impianti (microfoni, mixer, impianti di amplificazione) e usa sistemi informatici (programmi di musica, di registrazione). Conosce gli effetti che esso può causare sull'uditorio.

Codice ISFOL (comparto)

1801 - Attivita' artistiche

Codice ATECO

O92.34 - ALTRE ATTIVITÀ DI INTRATTENIMENTO E SPETTACOLO

Tipologia: Qualifica Professionale

Livello europeo qualifica: II

Riferimenti normativi

Obiettivi di competenza e relative aree di sapere (BASE)

	obiettivi competenze	aree di sapere
1	Essere in grado di scrivere, leggere, conversare in lingua inglese a livello di base e conoscere il linguaggio tecnico del settore musicale.	La lingua inglese: nozioni di grammatica, pronuncia, conversazione; la terminologia tecnica in lingua inglese.
2	Conoscere gli elementi di informatica, saper utilizzare il computer, i principali strumenti applicativi e i principali strumenti di internet.	L'informatica in generale, la componentistica hardware del PC; i software (tipi di software operativo e applicativo).
3	Conoscere la normativa in materia di sicurezza, igiene e salvaguardia ambientale sui luoghi di lavoro.	La sicurezza sul lavoro, gli aspetti specifici della prevenzione, l'igiene sul lavoro, il pronto soccorso, la manutenzione ordinaria e straordinaria delle attrezzature.
4	Conoscere gli elementi di fisica alla base della propagazione del suono, dell'elettrologia e dell'elettronica, saper applicare il metodo sperimentale, conoscere le leggi di base di acustica, elettrologia ed elettronica.	I fenomeni acustici ed elettrici sulla base di leggi fisiche; l'applicazione dei principi causa-effetto alla risoluzione di problemi; il trasferimento delle conoscenze relative alle leggi naturali nelle applicazioni professionali.

5	Conoscere il sistema aziendale e i suoi elementi; conoscere le principali attività di ruolo; conoscere le varie tipologie di impresa individuale o collettiva.	Il sistema aziendale, i suoi elementi e le varie tipologie di imprese.
6	Conoscere la normativa sul lavoro e sulla contrattazione collettiva; essere in grado di definire ed attivare una strategia per la ricerca del lavoro.	Il diritto del lavoro e la disciplina del contratto di lavoro; le principali fonti ed i principali canali per la raccolta delle informazioni sul mercato del lavoro, sulle opportunità occupazionali, professionali, formative.
7	Conoscere la storia e la cultura della società dell'informazione.	Elementi di storia della scienza e dell'evoluzione tecnologica con focus su informatica e telematica; nascita e sviluppo di internet; la società della comunicazione e dell'informazione, e-governement.
8	Conoscere e utilizzare correttamente e con proprietà di linguaggio la lingua italiana scritta e parlata, conoscere testi e autori appartenenti alla letteratura italiana e non.	Fattori della comunicazione e funzioni della lingua; elementi che caratterizzano il testo narrativo e descrittivo; elementi che determinano la coerenza e la coesione di un testo; principali regole ortografiche; analisi di forme di testo diverse (giornali, film, ecc.).
9	Conoscere i principali elementi di storia naturale.	La terra come ecosistema (atmosfera, idrosfera, litosfera, biosfera); la terra nel sistema solare (sistema solare, il moto dei pianeti); il pianeta terra (coordinate geografiche, movimenti di rotazione e di rivoluzione, strumenti di osservazione del cielo nel tempo); unità dei viventi (caratteristiche fondamentali dei viventi, la cellula come unità comune di viventi, la pluricellularità); evoluzione e classificazione dei viventi (teorie evolutive, ere geologiche, la classificazione dei viventi dall'origine della vita ai 5 regni degli esseri viventi, l'evoluzione della specie umana).
10	Conoscere i principali elementi di storia della civiltà.	Avvio allo studio della storia; popolamento della terra, ambienti, cultura materiale; formazioni economiche e sociali; organizzazioni politiche e giuridiche; le rivoluzioni all'inizio dell'età contemporanea; le trasformazioni economiche e sociali nel mondo durante l'800; le trasformazioni politiche e sociali in Europa nell'800 europeo.

Obiettivi di competenza e relative aree di sapere (TECNICO-PROFESSIONALI)

	obiettivi competenze	aree di sapere
1	Conoscere l'evoluzione musicale, saper distinguere i vari generi musicali e la loro evoluzione temporale; conoscere i canali di aggiornamento professionale.	L'ascolto dei brani musicali; la consultazione delle classifiche tratte dai mass media; la lettura delle riviste specializzate; ricerche su internet per conoscere le nuove recensioni; la visione dei filmati musicali.

2	Conoscere l'evoluzione tecnologica; conoscere nozioni di elettronica; conoscere i principali strumenti professionali e ausiliari e saper applicare le principali tecniche di mixaggio brani.	La lettura di riviste specializzate in materie tecnologiche; i lettori ,i mixer, le cuffie,i microfoni , l'equalizzatori e il loro utilizzo; il mixaggio brani.
3	Saper progettare animazioni, ideare eventi musicali, animazioni o trasmissioni radio televisive anche attraverso la ricerca su internet; essere in grado di effettuare ricerche di mercato per stimare costi-evento.	La consultazione dei cataloghi di luoghi, piantine, caratteristiche e capienze dei locali; internet e il suo utilizzo; la stima costi evento.
4	Essere in grado di allestire impianti, predisporre attrezzature musicali, luci, quinte nel rispetto delle normative nelle materie di riferimento.	La normativa in materia di riferimento; le attrezzature, luci e quinte in laboratorio e loro predisposizione.
5	Essere in grado di gestire animazioni e eventi; conoscere e saper gestire le tecniche professionali di animazione e la psicologia di gruppo; saper comunicare e parlare in pubblico e in trasmissioni radio-televisive; saper utilizzare strumentazioni elettroniche.	Le strumentazioni musicali elettroniche e il loro utilizzo; le tecniche di coinvolgimento del pubblico.
6	Essere in grado di progettare e registrare prodotti discografici; saper ideare o rielaborare brani musicali; essere in grado di scegliere lo studio di registrazione per il master e saperlo registrare;saper realizzare la cover e registrare il copyright; conoscere le tendenze musicali e saper effettuare sondaggi di mercato e quantificare i costi.	I brani musicali; le tecniche di progettazione; gli studi di registrazione e i programmi per la registrazione dei master; i programmi, il loro utilizzo e le tecniche per la realizzazione di una cover; lettura di riviste specializzate; il panorama musicale nazionale ed internazionale; la quantificazione dei costi.

Obiettivi di competenza e relative aree di sapere (TRASVERSALI)

	obiettivi competenze	aree di sapere
1	Diagnosticare le proprie competenze e risorse personali, nonché situazioni e problemi di lavoro di diversa natura: tecnico-professionali, relazionali, organizzativi.	L'immagine di se e l'identità; le componenti della
2	Essere in grado di relazionarsi e comunicare con altri nel contesto lavorativo, in situazioni di interazione diretta o mediata da strumenti di diversa natura (cartacei, informatici, telematici). Essere in grado di lavorare in gruppo per affrontare problemi, progettare soluzioni, produrre risultati collettivi.	Gli stili comunicativi e le strategie comunicative; i contenuti e le strategie di presentazione di se; la comunicazione verbale e non verbale codici e canali di comunicazione; stili e ruoli comunicativi. La comunicazione nel gruppo, strutture affettive; struttura dei ruoli e funzioni di leadership; la cooperazione e la gestione positiva dei conflitti.
3	Saper affrontare e pianificare strategie d'azione per fronteggiare e risolvere problemi di natura tecnico operativa, relazionale, organizzativa. Migliorare le proprie strategie di apprendimento, d'azione, le proprie prestazioni lavorative.	Il progetto di fronteggiamento; il processo di decisione e di delega; la progettazione e il monitoraggio dei piani di azione. Le tecniche di potenziamento dell'autoapprendimento.

Durata minima (ore): 1200

Requisiti di ingresso

	Titoli di istruzione	Qualifiche professionali conseguite mediante percorso/i formativo/i	Eventuali altri requisiti aggiuntivi rispetto ai titoli di studio/formazione
a)	ISTRUZIONE PRIMO CICLO: (diploma di scuola secondaria di primo ciclo)		Compimento del 18° anno di età.
b)	ISTRUZIONE PRIMO CICLO: (assolvimento di obbligo scolastico con licenza elementare)		Esperienza lavorativa triennale + compimento del 18° anno di età.
c)			Esperienza lavorativa triennale + compimento del 18° anno di età.

Sbocchi occupazionali

*Presso le imprese del settore turistico e ricreativo come liberi professionisti o dipendenti.

Professionalità docente

*Esperti provenienti dal settore di riferimento.

Attrezzature e sussidi didattici

*Mixer, casse, microfoni, tastiera elettronica, computer con programmi musicali, giradischi per dischi in vinile, laboratorio multimediale, laboratorio audio, laboratorio di misura, studio di registrazione, studio radio-televisivo, lettore professionale di CD, piatti per dischi in vinile, cuffia, microfono, impianto di amplificazione, accessori per effetto suoni, consolle per luci, oscilloscopio, generatore di segnale.

Note