



TECNICO ESPERTO IN PROGETTAZIONE LUCE CON PARTICOLARI COMPETENZE USO TECNOLOGIE AVANZATE IN CAMPO MUSICALE, TEATRALE, CINEMATOGRAFICO E TELEVISIVO -

Settore ISFOL: 18 - SPETTACOLO SPORT E MASS MEDIA

SubSettore ISFOL: 1804 - Varie spettacolo, sport, mass media

Codice Profilo: 1804443

Descrizione

E' una professionalità che opera nel settore dello spettacolo, sport e mass media, in particolare nei comparti dello spettacolo teatrale, musicale, cinematografico e televisivo collaborando con registi, musicisti, operatori, tecnici di scena. Allestisce la parte luci di scenografie teatrali, cura l'illuminazione del set, progetta l'illuminazione di mostre, monumenti, arredi urbani e realizza scenografie elettroniche. Progetta percorsi didattici basati sulle tecnologie e la percezione della luce.

Codice ISFOL (comparto)

1804 - Varie spettacolo, sport, mass media

Codice ATECO

O92 - ATTIVITÀ RICREATIVE, CULTURALI E SPORTIVE

Tipologia: Modulo Professionalizzante

Livello europeo qualifica: IV.c

Riferimenti normativi

Obiettivi di competenza e relative aree di sapere (BASE)

	obiettivi competenze	aree di sapere
1	Conoscere la storia del teatro e dello spettacolo ed essere in grado di operare nel contesto delle teorie e delle pratiche teatrali e musicali.	Elementi di storia del teatro e dello spettacolo, anche musicale.
2	Essere in grado di creare un'attività imprenditoriale per conquistare spazi distributivi e di mercato nel comparto spettacolo e cultura.	Cultura d'impresa.
3	Conoscere ed essere in grado di utilizzare elementi base del cinema e dei media e conoscerne la storia.	Elementi di storia del cinema, dei media e del loro uso artistico.
4	Conoscere il linguaggio teatrale e video ed essere in grado di rapportarsi alle esigenze progettuali e del set, anche virtuale.	Analisi dell'opera teatrale, anche elettronica.

5	Essere in grado di usare una molteplicità di strumenti comunicativi e di risorse tecnologiche; essere in grado di utilizzare a fini culturali ed artistici le tecnologie.	Tecniche della comunicazione, multimedialità, virtualità, interattività, computer grafica (information and communication technology).
6	Essere in grado di utilizzare i linguaggi digitali, internet, di elaborare testi e di usare programmi di editing digitale audiovisivo. Essere in grado di ricercare, valutare e analizzare le informazioni sul web; essere in grado di gestire gli strumenti informatici e telematici.	Abilità informatiche; pacchetto Office, internet e posta elettronica.
7	Essere in grado di comprendere, parlare e scrivere in lingua inglese.	La lingua Inglese (livello ALTE B2).
8	Conoscere ed essere in grado di applicare la legislazione del settore, nozioni di	Conoscenza di elementi legislativi del settore; nozioni di
9	Essere in grado di individuare e rispettare norme e modalità relative alla sicurezza sul lavoro, in particolare in ambito teatrale e dello spettacolo, prestando attenzione alle norme di prevenzione e igiene e ai contratti di lavoro.	Normativa del contratto di lavoro, norme di sicurezza sul lavoro, in particolare in ambito teatrale e norme di igiene e prevenzione sul lavoro.

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

	obiettivi competenze	aree di sapere
1	Conoscere ed essere in grado di utilizzare le nozioni fondamentali di elettrotecnica e storia dell'illuminazione tecnica dello spettacolo; essere in grado di applicare la tecnologia, anche elettronica, inerente al settore nella progettazione e realizzazione di spettacoli.	Illuminotecnica, scenotecnica, scenografia elettronica.
2	Essere in grado di utilizzare la luce (sia naturale che artificiale) per percorsi di formazione e di educazione all'immagine nella scuola primaria; essere in grado di utilizzare a fini artistici la luce in esperienze teatrali di punta; essere in grado di progettare e realizzare esperienze di illuminazione ambientale.	La luce: usi artistici, didattici, ambientali.
3	Essere in grado di allestire un evento teatrale in collaborazione con tutte le figure professionali; essere in grado di relazionare con il regista, il musicista, lo scenografo, i tecnici durante lo svolgimento di esperienze pratiche finalizzate a un allestimento.	Allestimento di un evento teatrale.

Obiettivi di competenza e relative aree di sapere (TRASVERSALI)

	obiettivi competenze	aree di sapere
1	Essere in grado di usare le conoscenze acquisite in modo adeguato all'interno del gruppo di lavoro, di coordinare e di valorizzare le risorse umane a fini operativi.	Gestione delle risorse umane.

Durata minima (ore): 610

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 SECONDO CICLO: (titolo attestante il compimento del percorso relativo al secondo ciclo dell'istruzione (sistema dei licei o sistema dell'istruzione e formazione professionale))		ISCRIZIONE UNIVERSITA' DEGLI STUDI, facoltà di Lettere corso di laurea di 1° livello in Cinema, Musica, Teatro

Sbocchi occupazionali

*Televisioni locali, associazione dedite alle sperimentazioni teatrali, musicali.

Professionalità docente

*Docenti ed esperti del settore.

Attrezzature e sussidi didattici

*Attrezzature di ripresa e montaggio digitale, aule attrezzate con parco luci adeguato (fari, stativi, gelatine, supporti e carrelli vari), videoregistratori, telecamere con relativo cavalletto, televisori e videoproiettori, lettori DVD, aule con attrezzature per l'ascolto della musica.

Note

*Il profilo all'interno del modulo professionalizzante universitario prevede il rilascio di 70 crediti formativi universitari (C.F.U.). Sono previste 1140 ore di autoformazione.