



REGIONE TOSCANA FONDO SOCIALE EUROPEO	Programma Operativo Regionale 2014 – 2020 <i>Investimenti a favore della crescita e dell'occupazione</i> Strategia Regionale Industria 4.0 Avvisi Pubblico per il finanziamento di voucher formativi individuali destinato a liberi professionisti che svolgono attività di tipo intellettuale – DD. RT n. 1280 dell'11.08.2020. Avviso Pubblico per il finanziamento di voucher formativi individuali destinato a imprenditori – DD. RT n. 12819 dell'11.08.2020.
Titolo	PALCOSCENICO VIRTUALE <i>Video Maker Digital Lab</i> Tecnologie abilitanti per la produzione musicale
Destinatari	Professionisti in possesso di partita IVA Soci di Cooperativa
Scadenza iscrizioni	10 novembre 2020
Durata	marzo – settembre 2021
Organismo Formativo Attuatore	Centro Studi Musica & Arte
Collaborazioni	Ensemble San Felice Opera Network
Durata e articolazione del corso	Corso tecnico-pratico di tecnologie digitali applicate alla produzione musicale della durata di 134 ore di formazione + 5 di accompagnamento, così articolate: <ul style="list-style-type: none"> • 100 ore di attività didattica laboratoriale • 34 ore di training on the job nella fase applicativa • 4 ore di accompagnamento collettivo • 1 ora di accompagnamento individuale
Attestazione rilasciata in uscita	Attestato di frequenza
Opportunità applicative	Partecipazione ad attività di produzione di eventi in ambito concertistico e/ o di teatro musicale.
Costo dell'iscrizione	€ 2.000 finanziabile al 100% tramite voucher FSE previa presentazione di domanda online alla Regione Toscana e successiva valutazione



Descrizione generale

Le lezioni sono tenute dai maggiori esperti e docenti del settore; i corsi hanno un carattere spiccatamente laboratoriale finalizzato alla realizzazione di produzioni in collaborazione con importanti enti e fondazioni in Italia e all'estero.

Gli allievi di tutti i corsi in catalogo afferenti al progetto "Palcoscenico virtuale", avranno l'opportunità di interagire e confrontarsi con le diverse professionalità dello spettacolo dal vivo coinvolte nei *case studies*.

L'obiettivo del corso è l'acquisizione di specifiche competenze tecnico-professionali dei profili artistici e tecnici nazionali e l'implementazione tecnologico/digitale per sviluppare efficacemente il proprio percorso professionale.

Destinatari sono giovani maggiori di 18 anni e adulti senza limiti di età in possesso di partita IVA o soci di cooperativa.

L'attività è rivolta esclusivamente a professionisti, con priorità per coloro che hanno già competenze ed esperienze nel settore dello spettacolo.

Programma di massima

Modulo 1. Team Building (4 Ore)

- Incontro introduttivo
- Analisi obiettivi specifici partecipanti
- Analisi dell'ambito artistico di riferimento su cui sviluppare il percorso professionale
- Esercitazioni iniziali di gruppo

Modulo 2. Tecnologie Digitali (16 Ore)

- Le tecnologie per la ripresa e l'elaborazione video digitale – specificità delle applicazioni nell'ambito della musica medievale, barocca e classica
- Strumenti hardware e software, live e post produzione
- Scelta e utilizzo delle attrezzature idonee alle differenti tipologie di ripresa degli spettacoli dal vivo
- Regia, editing e coordinamento di un team di produzione audiovisiva
- Case Studies ed esempi applicativi
- Testimonianze professionali

Modulo 3. Laboratorio tecnico specialistico (32 Ore)

- Didattica in laboratorio guidata da artisti e tecnici professionisti esperti di utilizzo delle tecnologie digitali specifiche
- Formazione tecnico-pratica sull'utilizzo delle tecnologie digitali specifiche



- Formazione tecnico-pratica sull'applicazione delle tecnologie digitali specifiche nella realizzazione di eventi, con particolare riguardo all'ambito applicativo di riferimento scelto per il laboratorio (live e/o recording, tipologia di produzione)

Modulo 4. Esercitazioni individuali e collettive (24 Ore)

- Esperienze pratiche guidate per mettere alla prova le competenze acquisite in laboratorio
- Esercitazioni su case studies proposti dai docenti

Modulo 5. Approfondimenti specifici (24 Ore)

- Esercitazioni su temi e argomenti emersi nelle attività laboratoriali ed esercitative precedenti
- Lavoro individuale e collettivo su case studies proposti dai partecipanti

Modulo 6. Training on the Job (34 ore)

- Esperienze applicative con affiancamento di professionisti finalizzate allo sviluppo di progetti di produzione video, relative a spettacoli di alto livello professionale