SONO APERTE LE ISCRIZIONI PER IL PROGETTO DI FORMAZIONE "PANDORA, laboratori di visioni"

Il progetto speciale "*Pandora – Laboratori di visione*", realizzato in collaborazione con l'Università degli Studi dell'Aquila, con la Scuola Holden di Torino, il TSA d'Abruzzo, il Teatro Marrucino di Chieti, con Ecam Lab Soc. Cooperativa, con il Consorzio Codemm e con altri operatori del territorio, intende formare le più importanti figure professionali che orbitano nel mondo del Teatro e degli audiovisivi. Dalla scrittura creativa alla scenografia, dalla progettazione alla realizzazione delle luci e dei suoni, dalla direzione di produzione alla recitazione, il progetto intende valorizzare un territorio ricco di talenti, attraverso la specializzazione e l'integrazione delle singole professionalità, formate tutte intorno ad un progetto comune: lo spettacolo, la rappresentazione, il cortometraggio che dovrà essere presentato e diffuso quale "prodotto" dell'attività di formazione.

Finalità: supportare attraverso la partecipazione ad un percorso integrato l'ingresso nel mercato del lavoro di professionisti, tecnici e/o specialisti nell'ambito dei settori specifici del teatro e del cinema.

***Destinatari*:** 40 partecipanti di età superiore a 18 anni, diplomati, disoccupati o inoccupati residenti e/o domiciliati in Abruzzo.

Modalità di ammissione: La domanda di iscrizione dovrà pervenire entro il 18/04/2014 presso la sede del CODEMM, viale rimembranze n.39 – 66041 Atessa (CH), con le modalità riportate nel modulo allegato.

Per maggiori informazioni: 0862.432656

Inserire logo dell'AdG/Organismo Intermedio

DOMANDA DI ISCRIZIONE

Il sottoscritto _____ , nato a _____ il _____ cod. fisc.: _____

Recapito telefonico _____ - _____

e-mail _____

Chiede

di essere ammesso alla partecipazione al progetto speciale **PANDORA – LABORATORI DI VISIONI** preferibilmente per la seguente figura professionale:

AUDIOVISIVI E CINEMA

☐ DIRETTORE DI PRODUZIONE PER AUDIOVISIVO e NEW MEDIA (production lab media crew)
☐ FILMAKER (art lab director crew)
☐ MUSIC COMPOSER FOR VISUALS
☐ ATTORE E PERFORMER VIDEO (performer lab film crew)

TEATRO

☐ DIRETTORE DI PRODUZIONE DELL'EVENTO DAL VIVO (production lab live crew)
☐ DRAMATURG (art lab writer crew)
☐ LIGHT DESIGNER (visual lab light crew)
☐ ATTORE E PERFORMER LIVE (performer lab stage crew)

A tal fine, consapevole delle sanzioni penali previste dall'art. 76 del D.P.R. n. 445/2000, in caso di falsità in atti e dichiarazioni mendaci, rilasciate ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. n. 445/00

DICHIARA

☐ di essere disoccupato/inoccupato _____
☐ di essere residente nel Comune di _____
☐ di essere domiciliato nel Comune di _____
☐ di essere in possesso del seguente titolo di studio (diploma/maturità – laurea) _____ conseguito presso _____ nell'anno _____

Allega:

- Allegato “3” Domanda d’iscrizione all’intervento;
- copia carta d’identità;
- copia codice fiscale;
- certificato di iscrizione al CPI;
- Curriculum vitae (dal quale si evidenzia l’esperienza pregressa nel settore prescelto).

Dichiara, inoltre, di essere informato, ai sensi e per gli effetti di quanto previsto dal D.Lgs. 196/2003 e successive modificazioni, che i dati personali raccolti saranno trattati anche con strumenti informatici esclusivamente nell’ambito del procedimento per il quale le presenti dichiarazioni vengono rese.

Luogo e data	Il Dichiarante
_____	_____

Le **competenze** in uscita vengono distinte per **filiere, macroarea e profili**.

TEATRO

Product Lab

DIRETTORE DI PRODUZIONE DELL'EVENTO DAL VIVO (production lab live crew) partecipa alla progettazione esecutiva di un prodotto audiovisivo, teatrale, pubblicitario, elabora il piano e la programmazione delle attività di produzione, coordina la struttura tecnica di produzione, effettua la valutazione finale delle attività produttive.

Art Lab

DRAMATURG (art lab writer crew) teatrale e audiovisivo scrivere il copione (spettacolo), la sceneggiatura (cinema tv) di un'opera da rappresentare formulando una descrizione dettagliata delle scene e dei dialoghi che compongono la storia per creare la traccia che guiderà lo Staff nella realizzazione del lavoro, gestire la molteplicità linguistica, espressiva, produttiva della comunicazione per immagini in movimento, creare narrazioni cinematografiche, fiction, documentari, reportage, format TV, spot, videoclip, trailer, video virali istituzionali per le imprese, filmati per eventi convention, installazioni artistiche, paesaggi visivi per performance interattive e dello spettacolo.

Creative Lab

LIGHT DESIGNER (visual lab light crew) progettare e realizzare luci nello spettacolo, utilizzare tutti gli strumenti illuminotecnici di palcoscenico avvalendosi dei dispositivi più innovativi, quali videoproiezioni e strumenti informatici per la progettazione di piante luci, montare istallare gli impianti luci, seguire il piano dell'illuminazione in consolle, creare l'intera sequenza degli effetti luminosi**.**

Performing Lab

ATTORE E PERFORMER LIVE (performer lab stage crew) sviluppare capacità tecniche di recitazione; concentrazione in pubblico, adeguare la dizione e modulare la voce e i toni in base al ruolo ricevuto, dire attraverso il corpo e la gestualità, interpretare complessivamente il ruolo nel comparto live.

AUDIOVISIVI E CINEMA

Product Lab

DIRETTORE DI PRODUZIONE per AUDIOVISIVO e NEW MEDIA (production lab media crew) sviluppa competenze trasversali in ambito economico, giuridico e manageriale necessarie ad una moderna gestione delle imprese e dei prodotti audiovisivi e multimediali, rispondente alla necessità di innovazione tecnologica e organizzativa, affronta tutti gli aspetti dallo sviluppo dell'idea alla produzione e distribuzione sul mercato

Art Lab

FILMAKER (art lab director crew) sviluppare una sceneggiatura, organizzare il set per girare un film, dirigere le riprese e montare il prodotto finito utilizzando oltre ai tradizionali modi di finanziamento anche il product placement, organizzare le fasi di realizzazione del prodotto teatrale, cinematografico o televisivo, utilizzare le attrezzature tecniche nelle diverse fasi di produzione, seguire le fasi di montaggio e postproduzione del prodotto, valutare la qualità del prodotto finito.

Creative Lab

MUSIC COMPOSER FOR VISUALS progettare le produzioni sonore dal vivo (rappresentazioni teatrali, concerti, film,trasmissioni radiofoniche o televisive), e registrazioni musicali, dal vivo e in studio (destinate ad essere pubblicate come CD), e a composizione e del mixaggio di musiche ed effetti sonori utilizzati nei prodotti multimediali (sound editor); progettare l'output sonoro di una produzione teatrale, cinematografica o televisiva e utilizza diffusamente il suono digitale, che viene prodotto e registrato in formato elettronico utilizzando il computer e SW dedicati.

Performing Lab

ATTORE E PERFORMER VIDEO (performer lab film crew) sviluppare capacità tecniche di recitazione; concentrazione in pubblico, adeguare la dizione e modulare la voce e i toni in base al ruolo ricevuto, di dire attraverso il corpo e la gestualità, di interpretare complessivamente il ruolo nel comparto video.

DIRETTORE DI PRODUZIONE DELL'EVENTO DAL VIVO (production lab live crew)

BASICS - "Conoscenze di ingresso". *Durata* 72h**.** *Sede:* **Codemm.** *N. allievi* **20/classe.** *Obiettivi:* omogeneizzare e potenziare le competenze in ingresso, approfondire le discipline di riferimento teoriche, base per lo sviluppo delle successive competenze specialistiche.

MATERIA	ORE	LEZ.
IL LINGUAGGIO TEATRALE	12	3
IL LINGUAGGIO DEGLI AUDIOVISIVI	12	3
I MESTIERI DEL TEATRO	12	3
I MESTIERI DEL CINEMA	12	3
IL KNOW HOW DEL SET	12	3
IL KNOW HOW DEL PALCOSCENICO	12	3
Totale	**72**	**6**

Laboratorio di FOCUS PROFESSIONALE. *Durata* 188h**.** *Sede:* **Codemm.** *N. allievi* **10/classe.** *Obiettivi:* formalizzare le competenze per accedere ai laboratori Action e relativi profili di riferimento**.**

MATERIA	ORE	LEZ.
ORGANIZZAZIONE E SISTEMA DELLO SPETTACOLO DAL VIVO	12	3
L'EVENTO DAL VIVO	8	2
ORGANIZZAZIONE E SISTEMA DEL MEZZO AUDIOVISIVO	12	3
IL FORMAT AUDIOVISIVO	8	2
ELEMENTI DI PROJECT MANAGEMENT	16	4
ELEMENTI DI BUDGET	16	4
LE FORME E LE FONTI DI FINANZIAMENTO	16	4
LA PERFORMANCE ECONOMICA: ASPETTI FISCALI	16	4
LA PERFORMANCE ECONOMICA: ASPETTI AMMINISTRATIVI E GESTIONALI	16	4
NORMATIVE E PROCEDURE PER LA SICUREZZA	12	3
IL QUADRO ISTITUZIONALE E LEGISLATIVO: DIRITTO DELLO SPETTACOLO	12	3
SIAE E DIRITTO D'AUTORE	12	3
TECNICHE DI MARKETING E RICERCA DI MERCATO	16	4
TECNICHE DI COMUNICAZIONE E PROMOZIONE	16	4
Totale	**188**	**14**

Laboratorio ACTION. *Durata:* 140h**.** *Sede:* **Codemm.** *N. allievi* **5/classe.** *Obiettivi:*sperimentare e verificare le teorie, gli strumenti e i metodi acquisiti durante la fase teorica, sviluppare nei partecipanti sia competenze applicative nella realizzazione di lavori e attività, sia capacità critiche nella lettura di buone prassi**.**

MATERIA	ORE	LEZ.
BUDGET E PIANO DI PRODUZIONE PER L'EVENTO DAL VIVO	12	3
LE FORME DI FINANZIAMENTO LIVE	8	2
LA GESTIONE DEGLI EVENTI DELLO SPETTACOLO DAL VIVO	12	3
ASPETTI ORGANIZZATIVI E DI GESTIONE (LOGISTICI, TECNICI E DI SICUREZZA)	12	3
SIAE E DIRITTO D'AUTORE PER LO SPETTACOLO DAL VIVO	4	1
INFORMATICA PER LO SPETTACOLO	8	2
PALCO E LABORATORIO: DALLA SCENOTECNICA ALLE TECNOLOGIE AUDIO, LUCI E VIDEO	12	3
ORGANIZZAZIONE DELL'EVENTO DAL VIVO: DALL'IDEA ALLA CHIUSURA DEL PROGETTO	12	3
SIMULARE LA PRODUZIONE DI UN SPETTACOLO MULTIDISCIPLINARE	12	3
GESTIONE E PROGRAMMAZIONE DELLO SPAZIO TEATRALE	8	2
MARKETING DELLO SPETTACOLO: DAL MARKETING STRATEGICO AL MARKETING MIX	12	3
TECNICHE DI PROMOZIONE DEGLI EVENTI DELLO SPETTACOLO	8	2
DALLA PIANIFICAZIONE AL CONTROLLO DEI MEZZI DI COMUNICAZIONE PER GLI EVENTI CULTURALI	12	3
DISTRIBUZIONE DEGLI EVENTI: AGENZIE E CIRCUITI	8	2
Totale	**140**	**14**

Altre fasi del progetto integrato

Tirocinio formativo	Fase orientativa	Definizione dei propri bisogni e la propria progettualità professionale;	**80 ore**
	Fase di incrocio	Condivisione degli obiettivi e i contenuti professionali dell'esperienza di tirocinio;	**6 mesi**
	Fase Progettazione implementazione	Stesura del progetto di tirocinio	
	Fase Realizzazione e verifica	operatività del discente	
Project work	Fase Brainstorming.	Coinvolgere gli allievi in una attività di brainstorming sul percorso formativo, attraverso l'implementazione di competenze trasversali a tutto il progetto integrato, verifica delle dinamiche artistiche apprese in fase di formazione.	**10h/ 2 classi**
	Fase Pianificazione operativa.	Definizione dell'occasione, dello spettacolo, del "tema"	**20h /4 classi**
	Fase Stesura.	Preparazione ideazione, contatti e accordi con i fornitori (service tecnico), pianificazione e produzione della documentazione esterna ed interna, sopralluogo della location	**40h /8 classi**
	Fase Sequenza.	Formalizzazione e pianificazione in maniera congiunta per lo sviluppo dei 2 progetti, allestimento dell'evento, a latere predisposizione del piano di comunicazione.	**40h /2 classi**
Azioni di accompagnamento	Azione 1: Primo contatto e conoscenza.	Pianificazione della selezione dei partecipanti per la seguente suddivisione nei gruppi di lavoro corrispondenti alle 4 macroaree oggetto del percorso formativo.	**Dopo le prime 72h d'aula 10h/ 20 allievi**
	Azione 2. Incontri di gruppo e laboratori.	Attivazione personale dell'utente attorno alla costruzione, implementazione e controllo di piani di sviluppo personale e d'inserimento. predisposizione di un modello di auto-osservazione e auto-valutazione.	**Dopo il percorso formativo 10h / 5 allievi**
	Azione 3 Accompagnamento attivo al lavoro/ Attività di outplacement e start-up d'impresa.	**Supporto nel**la ricerca di un'opportunità di lavoro coerente favorire un servizio di matching tra offerta e domanda di lavoro.	**Fine percorso 10h/ 5 allievi**

DIRETTORE DI PRODUZIONE per AUDIOVISIVO e NEW MEDIA (production lab media crew)

BASICS - "Conoscenze di ingresso". *Durata* 72h. *Sede:* **Codemm.** *N. allievi* **20/classe.** *Obiettivi:* omogeneizzare e potenziare le competenze in ingresso, approfondire le discipline di riferimento teoriche, base per lo sviluppo delle successive competenze specialistiche.

MATERIA	ORE	LEZ.
IL LINGUAGGIO TEATRALE	12	3
IL LINGUAGGIO DEGLI AUDIOVISIVI	12	3
I MESTIERI DEL TEATRO	12	3
I MESTIERI DEL CINEMA	12	3
IL KNOW HOW DEL SET	12	3
IL KNOW HOW DEL PALCOSCENICO	12	3
TOTALE	**72**	6

Laboratorio di FOCUS PROFESSIONALE. *Durata* 188h. *Sede:* **Codemm.** *N. allievi* **10/classe.** *Obiettivi:* formalizzare le competenze per accedere ai laboratori Action e relativi profili di riferimento.

MATERIA	ORE	LEZ.
ORGANIZZAZIONE E SISTEMA DELLO SPETTACOLO DAL VIVO	12	3
L'EVENTO DAL VIVO	8	2
ORGANIZZAZIONE E SISTEMA DEL MEZZO AUDIOVISIVO	12	3
IL FORMAT AUDIOVISIVO	8	2
ELEMENTI DI PROJECT MANAGEMENT	16	4
ELEMENTI DI BUDGET	16	4
LE FORME E LE FONTI DI FINANZIAMENTO	16	4
LA PERFORMANCE ECONOMICA: ASPETTI FISCALI	16	4
LA PERFORMANCE ECONOMICA: ASPETTI AMMINISTRATIVI E GESTIONALI	16	4
NORMATIVE E PROCEDURE PER LA SICUREZZA	12	3
IL QUADRO ISTITUZIONALE E LEGISLATIVO: DIRITTO DELLO SPETTACOLO	12	3
SIAE E DIRITTO D'AUTORE	12	3
TECNICHE DI MARKETING E RICERCA DI MERCATO	16	4
TECNICHE DI COMUNICAZIONE E PROMOZIONE	16	4
TOTALE	**188**	**14**

Laboratorio ACTION. *Durata:* 140h. *Sede:* **Codemm**. *N. allievi* **5/classe**. *Obiettivi:*sperimentare e verificare le teorie, gli strumenti e i metodi acquisiti durante la fase teorica, sviluppare nei partecipanti sia competenze applicative nella realizzazione di lavori e attività, sia capacità critiche nella lettura di buone prassi.

MATERIA	ORE	LEZ.
BUDGET E PIANO DI PRODUZIONE PER L'AUDIOVISIIVO	12	3
LE FORME DI FINANZIAMENTO DEGLI AUDIOVISIVI	12	3
LA GESTIONE DEGLI EVENTI DELLA PRODUZIONE DEGLI AUDIOVISIVI	12	3
ASPETTI ORGANIZZATIVI E DI GESTIONE DEGLI AUDIOVISIVI (LOGISTICI, TECNICI E DI SICUREZZA)	12	3
DIRITTO DELLO SPETTACOLO PER GLI AUDIOVISIVI (CONTRATTI, DIRITTI D'AUTORE, DIRITTO D'IMMAGINE)	8	2
INFORMATICA MULTIMEDIALE	12	3
LA PRODUZIONE LOW BUDGET	12	3
SIMULARE LA PRODUZIONE DI UN VIDEOCLIP	12	3
LE COPRODUZIONI DEGLI AUDIOVISIVI	8	2
MARKETING DEGLI AUDIOVISIVI	12	3
TECNICHE DI COMUNICAZIONE E PROMOZIONE DEGLI AUDIOVISIVI	8	2
DALLA PIANIFICAZIONE AL CONTROLLO DEI MEZZI DI COMUNICAZIONE PER GLI EVENTI CULTURALI	12	3
DISTRIBUZIONE E PALINSETI DEGLI AUDIOVISIVI	8	2
TOTALE	**140**	**12**

Altre fasi del progetto integrato

Tirocinio formativo	Fase orientativa	Definizione dei propri bisogni e la propria progettualità professionale;	**80 ore**
	Fase di incrocio	Condivisione degli obiettivi e i contenuti professionali dell'esperienza di tirocinio;	**6 mesi**
	Fase Progettazione implementazione	Stesura del progetto di tirocinio	
	Fase Realizzazione e verifica	operatività del discente	
	Fase Brainstorming.	Coinvolgere gli allievi in una attività di brainstorming sul percorso formativo, attraverso l'implementazione di competenze trasversali a tutto il progetto integrato, verifica delle dinamiche artistiche apprese in fase di formazione.	**10h/ 2 classi**
Project work	Fase Pianificazione operativa.	Definizione dell'occasione, dello spettacolo, del "tema"	**20h /4 classi**
	Fase Stesura.	Preparazione ideazione, contatti e accordi con i fornitori (service tecnico), pianificazione e produzione della documentazione esterna ed interna, sopralluogo della location	**40h /8 classi**
	Fase Sequenza.	Formalizzazione e pianificazione in maniera congiunta per lo sviluppo dei 2 progetti, allestimento dell'evento, a latere predisposizione del piano di comunicazione.	**40h /2 classi**
Azioni di accompagnamento	Azione 1: Primo contatto e conoscenza.	Pianificazione della selezione dei partecipanti per la seguente suddivisione nei gruppi di lavoro corrispondenti alle 4 macroaree oggetto del percorso formativo.	**Dopo le prime 72h d'aula 10h/ 20 allievi**
	Azione 2. Incontri di gruppo e laboratori.	Attivazione personale dell'utente attorno alla costruzione, implementazione e controllo di piani di sviluppo personale e d'inserimento. predisposizione di un modello di auto-osservazione e auto-valutazione.	**Dopo il percorso formativo 10h / 5 allievi**
	Azione 3 Accompagnamento attivo al lavoro/ Attività di outplacement e start-up d'impresa.	Supporto nel**la ricerca di un'opportunità di lavoro coerente favorire un servizio di matching tra offerta e domanda di lavoro.**	**Fine percorso 10h/ 5 allievi**

DRAMATURG (**art lab** writer crew)

BASICS - "Conoscenze di ingresso". *Durata* 72h**.** *Sede:* **Codemm.** *N. allievi* **20/classe.** *Obiettivi:* omogeneizzare e potenziare le competenze in ingresso, approfondire le discipline di riferimento teoriche, base per lo sviluppo delle successive competenze specialistiche.

MATERIA	ORE	LEZ.
IL LINGUAGGIO TEATRALE	12	3
IL LINGUAGGIO DEGLI AUDIOVISIVI	12	3
I MESTIERI DEL TEATRO	12	3
I MESTIERI DEL CINEMA	12	3
IL KNOW HOW DEL SET	12	3
IL KNOW HOW DEL PALCOSCENICO	12	3
TOTALE	**72**	***6***

Laboratorio di FOCUS PROFESSIONALE ***Durata*** **188h.** ***Sede:*** **Fondazione Univaq.** ***N. allievi*** **10/classe.** *Obiettivi:* formalizzare le competenze per accedere ai laboratori Action e relativi profili di riferimento**.**

MATERIA		
L'ARTE DI SCRIVERE: SCRITTURA CREATIVA	12	3
ARCHETIPI	12	3
NARRAZIONE E MESSA IN SCENA	12	3
SCELTA DEL TESTO	12	3
DALLA REALTA ALLA SCENA	12	3
FONDAMENTI DELLA REGIA	36	9
COMPOSIZIONE SCENICA: IL SET	16	4
COMPOSIZIONE SCENICA: IL PALCOSCENICO	16	4
LE NUOVE SCIENZE TEATRO	12	3
LE NUOVE SCIENZE CINEMA	12	3
STILI E TECNICHE DI REGIA	36	9
TOTALE	**128**	**11**

Laboratorio ACTION. *Durata:* 140h**.** *Sede:* **Fondazione Univaq**. *N. allievi* **5/classe**. *Obiettivi:*sperimentare e verificare le teorie, gli strumenti e i metodi acquisiti durante la fase teorica, sviluppare nei partecipanti sia competenze applicative nella realizzazione di lavori e attività, sia capacità critiche nella lettura di buone prassi**.**

MATERIA (I MESTIERI DEL TEATRO)		
LA LETTURA DEL TESTO	16	4
LA MESSA IN SCENA	20	5
REGIA TEATRALE	40	10
SCENOGRAFIA & COSTUMI	16	4
VIDEO & LIGHT DISIGNER	16	4
MUSIC & AUDIO SOUND TRACK	16	4
MUSICAL COREOGRAPHY	16	4
TOTALE	**140**	**7**

Altre fasi del progetto integrato

Tirocinio formativo	Fase orientativa	Definizione dei propri bisogni e la propria progettualità professionale;	**80 ore 6 mesi**
	Fase di incrocio	Condivisione degli obiettivi e i contenuti professionali dell'esperienza di tirocinio;	
	Fase Progettazione implementazione	Stesura del progetto di tirocinio	
	Fase Realizzazione e verifica	operatività del discente	
	Fase Brainstorming.	Coinvolgere gli allievi in una attività di brainstorming sul percorso formativo, attraverso l'implementazione di competenze trasversali a tutto il progetto integrato, verifica delle dinamiche artistiche apprese in fase di formazione.	**10h/ 2 classi**
Project work	Fase Pianificazione operativa.	Definizione dell'occasione, dello spettacolo, del "tema"	**20h /4 classi**
	Fase Stesura.	Preparazione ideazione, contatti e accordi con i fornitori (service tecnico), pianificazione e produzione della documentazione esterna ed interna, sopralluogo della location	**40h /8 classi**
	Fase Sequenza.	Formalizzazione e pianificazione in maniera congiunta per lo sviluppo dei 2 progetti, allestimento dell'evento, a latere predisposizione del piano di comunicazione.	**40h /2 classi**
Azioni di accompagnamento	Azione 1: Primo contatto e conoscenza.	Pianificazione della selezione dei partecipanti per la seguente suddivisione nei gruppi di lavoro corrispondenti alle 4 macroaree oggetto del percorso formativo.	**Dopo le prime 72h d'aula 10h/ 20 allievi**
	Azione 2. Incontri di gruppo e laboratori.	Attivazione personale dell'utente attorno alla costruzione, implementazione e controllo di piani di sviluppo personale e d'inserimento. predisposizione di un modello di auto-osservazione e auto-valutazione.	**Dopo il percorso formativo 10h / 5 allievi**
	Azione 3 Accompagnamento attivo al lavoro/ Attività di outplacement e start-up d'impresa.	Supporto nella ricerca di un'opportunità di lavoro coerente favorire un servizio di matching tra offerta e domanda di lavoro.	**Fine percorso 10h/ 5 allievi**

FILMAKER (art lab director crew)

BASICS - "Conoscenze di ingresso". *Durata* 72h**.** *Sede:* **Codemm.** *N. allievi* **20/classe.** *Obiettivi:* omogeneizzare e potenziare le competenze in ingresso, approfondire le discipline di riferimento teoriche, base per lo sviluppo delle successive competenze specialistiche.

MATERIA	ORE	LEZ.
IL LINGUAGGIO TEATRALE	12	3
IL LINGUAGGIO DEGLI AUDIOVISIVI	12	3
I MESTIERI DEL TEATRO	12	3
I MESTIERI DEL CINEMA	12	3
IL KNOW HOW DEL SET	12	3
IL KNOW HOW DEL PALCOSCENICO	12	3
TOTALE	**72**	**6**

Laboratorio di FOCUS PROFESSIONALE *Durata* 188h**.** *Sede:* **FONDAZIONE UNIVAQ.** *N. allievi* **10/classe.** *Obiettivi:* formalizzare le competenze per accedere ai laboratori Action e relativi profili di riferimento**.**

MATERIA		
L'arte di scrivere: scrittura creativa	12	3
ARCHETIPI	12	3
NARRAZIONE E MESSA IN SCENA	12	3
SCELTA DEL TESTO	12	3
DALLA REALTA ALLA SCENA	12	3
FONDAMENTI DELLA REGIA	36	9
COMPOSIZIONE SCENICA: IL SET	16	4
COMPOSIZIONE SCENICA: IL PALCOSCENICO	16	4
LE NUOVE SCIENZE TEATRO	12	3
LE NUOVE SCIENZE CINEMA	12	3
STILI E TECNICHE DI REGIA	36	9
TOTALE	**128**	**11**

Laboratorio ACTION *Durata:* 140h**.** *Sede:* **PARTNER ESTERNI.** *N. allievi* **5/classe**. *Obiettivi:*sperimentare e verificare le teorie, gli strumenti e i metodi acquisiti durante la fase teorica, sviluppare nei partecipanti sia competenze applicative nella realizzazione di lavori e attività, sia capacità critiche nella lettura di buone prassi**.**

MATERIA (I MESTIERI DEGLI AUDIOVISIVI)	ORE	LEZ.
SCENEGGIATURA, STORYBOARD & CONCEPTUAL ART	8	2
PROGETTARE UN VIDEO	12	4
TECNICHE DI RIPRESE	16	4
REGIA	32	8
ATTREZZATURE E UTILIZZO PRATICO DI TELECAMERE	12	3
NUOVI DISPOSITIVI DIGITALE	12	3
EFFETTI SPECIALI E COLOR CORRECTION	12	3
TIPOLOGIE E MODELLI DI MONTAGGIO	12	3
RENDERIZZAZIONE DEL FILMATO E APPLICAZIONE DI SOFTWARE SPECIFICI	12	3
SPOT & VIDEOCLIP	12	3
TOTALE	**140**	**10**

Altre fasi del progetto integrato

Tirocinio formativo	Fase orientativa	Definizione dei propri bisogni e la propria progettualità professionale;	**80 ore**
	Fase di incrocio	Condivisione degli obiettivi e i contenuti professionali dell'esperienza di tirocinio;	**6 mesi**
	Fase Progettazione implementazione	Stesura del progetto di tirocinio	
	Fase Realizzazione e verifica	operatività del discente	
	Fase Brainstorming.	Coinvolgere gli allievi in una attività di brainstorming sul percorso formativo, attraverso l'implementazione di competenze trasversali a tutto il progetto integrato, verifica delle dinamiche artistiche apprese in fase di formazione.	**10h/ 2 classi**
Project work	Fase Pianificazione operativa.	Definizione dell'occasione, dello spettacolo, del "tema"	**20h /4 classi**
	Fase Stesura.	Preparazione ideazione, contatti e accordi con i fornitori (service tecnico), pianificazione e produzione della documentazione esterna ed interna, sopralluogo della location	**40h /8 classi**
	Fase Sequenza.	Formalizzazione e pianificazione in maniera congiunta per lo sviluppo dei 2 progetti, allestimento dell'evento, a latere predisposizione del piano di comunicazione.	**40h /2 classi**
Azioni di accompagnamento	Azione 1: Primo contatto e conoscenza.	Pianificazione della selezione dei partecipanti per la seguente suddivisione nei gruppi di lavoro corrispondenti alle 4 macroaree oggetto del percorso formativo.	**Dopo le prime 72h d'aula 10h/ 20 allievi**
	Azione 2. Incontri di gruppo e laboratori.	Attivazione personale dell'utente attorno alla costruzione, implementazione e controllo di piani di sviluppo personale e d'inserimento. predisposizione di un modello di auto-osservazione e auto-valutazione.	**Dopo il percorso formativo 10h / 5 allievi**
	Azione 3 Accompagnamento attivo al lavoro/ Attività di outplacement e start-up d'impresa.	Supporto nella ricerca di un'opportunità di lavoro coerente favorire un servizio di matching tra offerta e domanda di lavoro.	**Fine percorso 10h/ 5 allievi**

LIGHT DESIGNER (visual lab light crew)

BASICS - "Conoscenze di ingresso". *Durata* 72h. *Sede:* **Codemm.** *N. allievi* **20/classe.** *Obiettivi:* omogeneizzare e potenziare le competenze in ingresso, approfondire le discipline di riferimento teoriche, base per lo sviluppo delle successive competenze specialistiche.

MATERIA	ORE	LEZ.
IL LINGUAGGIO TEATRALE	12	3
IL LINGUAGGIO DEGLI AUDIOVISIVI	12	3
I MESTIERI DEL TEATRO	12	3
I MESTIERI DEL CINEMA	12	3
IL KNOW HOW DEL SET	12	3
IL KNOW HOW DEL PALCOSCENICO	12	3
TOTALE	**72**	**6**

Laboratorio di FOCUS PROFESSIONALE *Durata* 188h. *Sede:* **Codemm.** *N. allievi* **10/classe.** *Obiettivi:* formalizzare le competenze per accedere ai laboratori Action e relativi profili di riferimento.

MATERIA	ORE	LEZ
STORIA DELLA LUCE IN TEATRO	12	3
STORIA DEL LINGUAGGIO VIDEO	12	3
LA MUSICA APPLICATA ALL'IMMAGINE	16	4
ELEMENTI DI REGIA	12	3
SCENOTECNICA: ELEMENTI DI SCENOGRAFIA	12	3
ANALISI DELLA MESSA IN SCENA	12	3
ALLESTIMENTO SCENICO	24	6
ELEMENTI DI FOTOGRAFIA	20	3
FONDAMENTI DI ILLUMINOTECNICA, COLORE E PERCEZIONE VISIVA	16	4
TECNOLOGIE INFORMATICHE: SCENOGRAFIE VIRTUALI	20	5
SINCRONIZZAZIONE AUDIO-VIDEO	16	4
CREAZIONE E GESTIONE DI UNA PRODUZIONE	16	4
TOTALE	**188**	**12**

Laboratorio ACTION *Durata:* 140h. *Sede:* **TSA**. *N. allievi* **5/classe**. *Obiettivi:*sperimentare e verificare le teorie, gli strumenti e i metodi acquisiti durante la fase teorica, sviluppare nei partecipanti sia competenze applicative nella realizzazione di lavori e attività, sia capacità critiche nella lettura di buone prassi.formalizzare le competenze per accedere ai laboratori Action e relativi profili di riferimento.

MATERIA	ORE	LEZ
ILLUMINOTECNICA TEATRALE	20	5
FENOMENI DI BASE: OTTICHE E FISICA DELLA LUCE	12	3
TIPOLOGIA E TECNOLOGIA DELLE LAMPADE	12	3
ELETTROTECNICA	16	4
MONTAGGIO E PUNTAMENTI	20	5
TECNOLOGIE DI CONSOLLE	20	5
AUTOCAD PER L'ILLUMINAZIONE	12	3
SOFTWARE PER IL CALCOLO ILLUMINOTECNICO ED IL RENDERING	8	2
METODI E STRUMENTI DEL PROGETTO ILLUMINOTECNICO	8	2
NUOVE TECNOLOGIE "LUCI INTELLIGENTI"	8	2
NORMATIVA E PROCEDURE PER LA SICUREZZA DEGLI IMPIANTI ELETTRICI	4	2
TOTALE	**140**	**11**

Altre fasi del progetto integrato

Tirocinio formativo	Fase orientativa	Definizione dei propri bisogni e la propria progettualità professionale;	**80 ore**
	Fase di incrocio	Condivisione degli obiettivi e i contenuti professionali dell'esperienza di tirocinio;	**6 mesi**
	Fase Progettazione implementazione	Stesura del progetto di tirocinio	
	Fase Realizzazione e verifica	operatività del discente	
Project work	Fase Brainstorming.	Coinvolgere gli allievi in una attività di brainstorming sul percorso formativo, attraverso l'implementazione di competenze trasversali a tutto il progetto integrato, verifica delle dinamiche artistiche apprese in fase di formazione.	**10h/ 2 classi**
	Fase Pianificazione operativa.	Definizione dell'occasione, dello spettacolo, del "tema"	**20h /4 classi**
	Fase Stesura.	Preparazione ideazione, contatti e accordi con i fornitori (service tecnico), pianificazione e produzione della documentazione esterna ed interna, sopralluogo della location	**40h /8 classi**
	Fase Sequenza.	Formalizzazione e pianificazione in maniera congiunta per lo sviluppo dei 2 progetti, allestimento dell'evento, a latere predisposizione del piano di comunicazione.	**40h /2 classi**
Azioni di accompagnamento	Azione 1: Primo contatto e conoscenza.	Pianificazione della selezione dei partecipanti per la seguente suddivisione nei gruppi di lavoro corrispondenti alle 4 macroaree oggetto del percorso formativo.	**Dopo le prime 72h d'aula 10h/ 20 allievi**
	Azione 2. Incontri di gruppo e laboratori.	Attivazione personale dell'utente attorno alla costruzione, implementazione e controllo di piani di sviluppo personale e d'inserimento. predisposizione di un modello di auto-osservazione e auto-valutazione.	**Dopo il percorso formativo 10h / 5 allievi**
	Azione 3 Accompagnamento attivo al lavoro/ Attività di outplacement e start-up d'impresa.	Supporto nella ricerca di un'opportunità di lavoro coerente favorire un servizio di matching tra offerta e domanda di lavoro.	**Fine percorso 10h/ 5 allievi**

MUSIC COMPOSER FOR VISUALS

BASICS - "Conoscenze di ingresso" *Durata* 72h**.** *Sede:* **Codemm.** *N. allievi* **20/classe.** *Obiettivi:* omogeneizzare e potenziare le competenze in ingresso, approfondire le discipline di riferimento teoriche, base per lo sviluppo delle successive competenze specialistiche.

MATERIA		
IL LINGUAGGIO TEATRALE	12	3
IL LINGUAGGIO DEGLI AUDIOVISIVI	12	3
I MESTIERI DEL TEATRO	12	3
I MESTIERI DEL CINEMA	12	3
IL KNOW HOW DEL SET	12	3
IL KNOW HOW DEL PALCOSCENICO	12	3
TOTALE	**72**	**6**

Laboratorio di FOCUS PROFESSIONALE *Durata* 188h**.** *Sede:* **Codemm.** *N. allievi* **10/classe.** *Obiettivi:* formalizzare le competenze per accedere ai laboratori Action e relativi profili di riferimento**.**

MATERIA		
STORIA DELLA LUCE IN TEATRO	12	3
STORIA DEL LINGUAGGIO VIDEO	12	3
LA MUSICA APPLICATA ALL'IMMAGINE	16	4
ELEMENTI DI REGIA	12	3
SCENOTECNICA: ELEMENTI DI SCENOGRAFIA	12	3
ANALISI DELLA MESSA IN SCENA	12	3
ALLESTIMENTO SCENICO	24	6
ELEMENTI DI FOTOGRAFIA	20	3
FONDAMENTI DI ILLUMINOTECNICA, COLORE E PERCEZIONE VISIVA	16	4
TECNOLOGIE INFORMATICHE: SCENOGRAFIE VIRTUALI	20	5
SINCRONIZZAZIONE AUDIO-VIDEO	16	4
CREAZIONE E GESTIONE DI UNA PRODUZIONE	16	4
TOTALE	**188**	**12**

Laboratorio ACTION *Durata:* 140h**.** *Sede:* **Ecamlab.** *N. allievi* **5/classe**. *Obiettivi:*sperimentare e verificare le teorie, gli strumenti e i metodi acquisiti durante la fase teorica, sviluppare nei partecipanti sia competenze applicative nella realizzazione di lavori e attività, sia capacità critiche nella lettura di buone prassi**.**

MATERIA		
PRODUZIONE MUSICALE AL COMPUTER	20	5
COMPOSIZIONE MUSICALE PER AUDIOVISIVI	20	5
COMPOSIZIONE MUSICALE PER TEATRO E DANZA	20	5
TECNICHE DI REGISTRAZIONE	12	3
TECNICHE DEL SUONO E USO DEI MICROFONI	8	2
EDITING AUDIO	12	3
CREAZIONE DI UNA PARTITURA AL COMPUTER	20	5
TECNICHE DI CREAZIONE DI SOUND EFFECTS	12	3
SCORING TO COMMERCIAL	8	2
SONGWRITING TO VISUAL	8	2
TOTALE	**140**	**10**

Altre fasi del progetto integrato

Tirocinio formativo	Fase orientativa	Definizione dei propri bisogni e la propria progettualità professionale;	**80 ore 6 mesi**
	Fase di incrocio	Condivisione degli obiettivi e i contenuti professionali dell'esperienza di tirocinio;	
	Fase Progettazione implementazione	Stesura del progetto di tirocinio	
	Fase Realizzazione e verifica	operatività del discente	
Project work	Fase Brainstorming.	Coinvolgere gli allievi in una attività di brainstorming sul percorso formativo, attraverso l'implementazione di competenze trasversali a tutto il progetto integrato, verifica delle dinamiche artistiche apprese in fase di formazione.	**10h/ 2 classi**
	Fase Pianificazione operativa.	Definizione dell'occasione, dello spettacolo, del "tema"	**20h /4 classi**
	Fase Stesura.	Preparazione ideazione, contatti e accordi con i fornitori (service tecnico), pianificazione e produzione della documentazione esterna ed interna, sopralluogo della location	**40h /8 classi**
	Fase Sequenza.	Formalizzazione e pianificazione in maniera congiunta per lo sviluppo dei 2 progetti, allestimento dell'evento, a latere predisposizione del piano di comunicazione.	**40h /2 classi**
Azioni di accompagnamento	Azione 1: Primo contatto e conoscenza.	Pianificazione della selezione dei partecipanti per la seguente suddivisione nei gruppi di lavoro corrispondenti alle 4 macroaree oggetto del percorso formativo.	**Dopo le prime 72h d'aula 10h/ 20 allievi**
	Azione 2. Incontri di gruppo e laboratori.	Attivazione personale dell'utente attorno alla costruzione, implementazione e controllo di piani di sviluppo personale e d'inserimento. predisposizione di un modello di auto-osservazione e auto-valutazione.	**Dopo il percorso formativo 10h / 5 allievi**
	Azione 3 Accompagnamento attivo al lavoro/ Attività di outplacement e start-up d'impresa.	Supporto nella ricerca di un'opportunità di lavoro coerente favorire un servizio di matching tra offerta e domanda di lavoro.	**Fine percorso 10h/ 5 allievi**

ATTORE E PERFORMER LIVE (**performer lab** stage crew)

BASICS - "Conoscenze di ingresso" *Durata* 72h**.** *Sede:* **Codemm.** *N. allievi* **20/classe.** *Obiettivi:* omogeneizzare e potenziare le competenze in ingresso, approfondire le discipline di riferimento teoriche, base per lo sviluppo delle successive competenze specialistiche.

MATERIA		
IL LINGUAGGIO TEATRALE	12	3
IL LINGUAGGIO DEGLI AUDIOVISIVI	12	3
I MESTIERI DEL TEATRO	12	3
I MESTIERI DEL CINEMA	12	3
IL KNOW HOW DEL SET	12	3
IL KNOW HOW DEL PALCOSCENICO	12	3
TOTALE	**72**	***6***

Laboratorio di FOCUS PROFESSIONALE *Durata* 188h**.** *Sede:* **Teatro Marrucino**. *N. allievi* **10/classe.** *Obiettivi:* formalizzare le competenze per accedere ai laboratori Action e relativi profili di riferimento**.**

MATERIA		
SCENOGRAFIA E COSTUME: TRA TEATRO E CINEMA	12	3
SCENEGGIATURA E DRAMMATURGIA	12	3
LEGISLAZIONE DELLO SPETTACOLO: CONTRATTI E NORME	12	3
COMUNICAZIONE: MEDIA E NUOVI MEDIA	8	2
PRATICHE LINGUISTICHE: DIZIONE E TECNICHE DI LETTURA	24	6
EDUCAZIONE DELLA VOCE E CANTO	24	6
RECITAZIONE	36	9
RECITAZIONE IN LINGUA INGLESE	20	5
DANZA	24	6
IMPROVVISAZIONE	16	4
TOTALE	**188**	10

Laboratorio ACTION *Durata:* 140h**.** *Sede:* **TSA**. *N. allievi* **5/classe**. *Obiettivi:*sperimentare e verificare le teorie, gli strumenti e i metodi acquisiti durante la fase teorica, sviluppare nei partecipanti sia competenze applicative nella realizzazione di lavori e attività, sia capacità critiche nella lettura di buone prassi**.**

MATERIA		
MOVIMENTO SCENICO E BIOMECCANICA TEATRALE	48	12
REALIZZAZIONE SCENICA: TRUCCO E COSTUME	12	3
COMMEDIA DELL'ARTE	24	6
STORYTELLING	24	6
MUSICAL THEATRE	32	8
TOTALE	**140**	5

Altre fasi del progetto integrato

Tirocinio formativo	Fase orientativa	Definizione dei propri bisogni e la propria progettualità professionale;	**80 ore**
	Fase di incrocio	Condivisione degli obiettivi e i contenuti professionali dell'esperienza di tirocinio;	**6 mesi**
	Fase Progettazione implementazione	Stesura del progetto di tirocinio	
	Fase Realizzazione e verifica	operatività del discente	
	Fase Brainstorming.	Coinvolgere gli allievi in una attività di brainstorming sul percorso formativo, attraverso l'implementazione di competenze trasversali a tutto il progetto integrato, verifica delle dinamiche artistiche apprese in fase di formazione.	**10h/ 2 classi**
Project work	Fase Pianificazione operativa.	Definizione dell'occasione, dello spettacolo, del "tema"	**20h /4 classi**
	Fase Stesura.	Preparazione ideazione, contatti e accordi con i fornitori (service tecnico), pianificazione e produzione della documentazione esterna ed interna, sopralluogo della location	**40h /8 classi**
	Fase Sequenza.	Formalizzazione e pianificazione in maniera congiunta per lo sviluppo dei 2 progetti, allestimento dell'evento, a latere predisposizione del piano di comunicazione.	**40h /2 classi**
Azioni di accompagnamento	Azione 1: Primo contatto e conoscenza.	Pianificazione della selezione dei partecipanti per la seguente suddivisione nei gruppi di lavoro corrispondenti alle 4 macroaree oggetto del percorso formativo.	**Dopo le prime 72h d'aula 10h/ 20 allievi**
	Azione 2. Incontri di gruppo e laboratori.	Attivazione personale dell'utente attorno alla costruzione, implementazione e controllo di piani di sviluppo personale e d'inserimento. predisposizione di un modello di auto-osservazione e auto-valutazione.	**Dopo il percorso formativo 10h /5 allievi**
	Azione 3 Accompagnamento attivo al lavoro/ Attività di outplacement e start-up d'impresa.	Supporto nella ricerca di un'opportunità di lavoro coerente favorire un servizio di matching tra offerta e domanda di lavoro.**.**	**Fine percorso 10h/ 5 allievi**

ATTORE E PERFORMER VIDEO (**performer lab** film crew)

BASICS - "Conoscenze di ingresso" *Durata* 72h**.** *Sede:* **Codemm.** *N. allievi* **20/classe.** *Obiettivi:* omogeneizzare e potenziare le competenze in ingresso, approfondire le discipline di riferimento teoriche, base per lo sviluppo delle successive competenze specialistiche.

MATERIA		
IL LINGUAGGIO TEATRALE	12	3
IL LINGUAGGIO DEGLI AUDIOVISIVI	12	3
I MESTIERI DEL TEATRO	12	3
I MESTIERI DEL CINEMA	12	3
IL KNOW HOW DEL SET	12	3
IL KNOW HOW DEL PALCOSCENICO	12	3
TOTALE	**72**	**6**

Laboratorio di FOCUS PROFESSIONALE *Durata* 188h**.** *Sede:* **Teatro Marrucino.** *N. allievi* **10/classe.** *Obiettivi:* formalizzare le competenze per accedere ai laboratori Action e relativi profili di riferimento**.**

MATERIA		
SCENOGRAFIA E COSTUME: TRA TEATRO E CINEMA	12	3
SCENEGGIATURA E DRAMMATURGIA	12	3
LEGISLAZIONE DELLO SPETTACOLO: CONTRATTI E NORME	12	3
COMUNICAZIONE: MEDIA E NUOVI MEDIA	8	2
PRATICHE LINGUISTICHE: DIZIONE E TECNICHE DI LETTURA	24	6
EDUCAZIONE DELLA VOCE E CANTO	24	6
RECITAZIONE	36	9
RECITAZIONE IN LINGUA INGLESE	20	5
DANZA	24	6
IMPROVVISAZIONE	16	4
TOTALE	**188**	10

Laboratorio ACTION *Durata:* 140h**.** *Sede:* **TSA.** *N. allievi* **5/classe**. *Obiettivi:*sperimentare e verificare le teorie, gli strumenti e i metodi acquisiti durante la fase teorica, sviluppare nei partecipanti sia competenze applicative nella realizzazione di lavori e attività, sia capacità critiche nella lettura di buone prassi**.**

MATERIA		
RECITAZIONE DAVANTI ALLA MACCHINA DA PRESA	48	12
DOPPIAGGIO	24	6
MICROMIMICA E STUDIO DEL PRIMISSIMO PIANO	24	6
PREPARAZIONE AL CASTING	16	4
DAL PERSONALE AL PERSONAGGIO	28	7
TOTALE	**140**	5

Altre fasi del progetto integrato

Tirocinio formativo	Fase orientativa	Definizione dei propri bisogni e la propria progettualità professionale;	**80 ore**
	Fase di incrocio	Condivisione degli obiettivi e i contenuti professionali dell'esperienza di tirocinio;	**6 mesi**
	Fase Progettazione implementazione	Stesura del progetto di tirocinio	
	Fase Realizzazione e verifica	operatività del discente	
	Fase Brainstorming.	Coinvolgere gli allievi in una attività di brainstorming sul percorso formativo, attraverso l'implementazione di competenze trasversali a tutto il progetto integrato, verifica delle dinamiche artistiche apprese in fase di formazione.	**10h/ 2 classi**
Project work	Fase Pianificazione operativa.	Definizione dell'occasione, dello spettacolo, del "tema"	**20h /4 classi**
	Fase Stesura.	Preparazione ideazione, contatti e accordi con i fornitori (service tecnico), pianificazione e produzione della documentazione esterna ed interna, sopralluogo della location	**40h /8 classi**
	Fase Sequenza.	Formalizzazione e pianificazione in maniera congiunta per lo sviluppo dei 2 progetti, allestimento dell'evento, a latere predisposizione del piano di comunicazione.	**40h /2 classi**
Azioni di accompagnamento	Azione 1: Primo contatto e conoscenza.	Pianificazione della selezione dei partecipanti per la seguente suddivisione nei gruppi di lavoro corrispondenti alle 4 macroaree oggetto del percorso formativo.	**Dopo le prime 72h d'aula 10h/ 20 allievi**
	Azione 2. Incontri di gruppo e laboratori.	Attivazione personale dell'utente attorno alla costruzione, implementazione e controllo di piani di sviluppo personale e d'inserimento. predisposizione di un modello di auto-osservazione e auto-valutazione.	**Dopo il percorso formativo 10h /5 allievi**
	Azione 3 Accompagnamento attivo al lavoro/ Attività di outplacement e start-up d'impresa.	Supporto nella ricerca di un'opportunità di lavoro coerente favorire un servizio di matching tra offerta e domanda di lavoro.	**Fine percorso 10h/ 5 allievi**