# Laboratorio di Produzione, postproduzione e trattamento del video per il web

## Prof. Nicola Lucini

***OBIETTIVO DEL CORSO E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI***

Obiettivo dell’insegnamento è l’acquisizione di conoscenze strategiche relative alla produzione di documenti audiovisivi e che comprendano come questa si inserisca in un flusso produttivo continuo e multiforme.

**Risultati attesi**

Al termine dell’insegnamento, lo studente sarà in grado di valutare in prima istanza se le esigenze di comunicazione dell’azienda o dell’ente possano essere soddisfatte da produzioni realizzate in house o se sia necessario coinvolgere uno studio di produzione esterno. Nel primo caso sarà in grado di strutturare strategie di produzione+post-produzione realizzate con strumentazione base (smartphone/laptop).

Lo studente, in entrambi i casi, sarà in grado di effettuare una valutazione di massima sui contenuti a disposizione e determinarne le potenzialità una volta declinati sui singoli canali di diffusione. In questo modo avrà la facoltà di produrne di nuovi là dove necessari o di disincentivare scelte strategiche su un social media qualora i contenuti a disposizione non siano adeguati.

La capacità di “inventare” o “creare” strategie di comunicazione deve per forza di cose confrontarsi con il dato di realtà: comprendere il flusso di lavoro in post-produzione consentirà allo studente, una volta sul campo, di determinare tempi e modi per il raggiungimento degli obiettivi creativi. Lo studente acquisirà pertanto competenze base di editing digitale, color correction, animazione grafica, compositing.

***PROGRAMMA DEL CORSO***

Il laboratorio consiste in un workshop di produzione e post-produzione di contenuti audiovisivi destinati ai social media (Youtube, Facebook, Instagram, TikTok).

Il tema della campagna su cui si strutturerà il workshop, verrà definito durante le lezioni introduttive con gli studenti.

Per il corretto superamento del laboratorio potrebbe essere necessario programmare altro tempo, oltre le ore di didattica in aula, per sviluppare e definire i contenuti di campagna.

***BIBLIOGRAFIA***

Materiali digitali forniti dal docente durante il laboratorio

***METODO E CRITERI DI VALUTAZIONE***

I criteri della valutazione finale sono:

* capacità di mettersi in gioco, confrontarsi con i compagni di corso e lavorare in team;
* capacità di valutazione organica della richiesta di produzione e capacità di offrire soluzioni complesse;
* qualità e originalità delle soluzioni proposte;
* qualità del risultato finale.

Dato il carattere pratico del laboratorio, la frequenza è da considerarsi indispensabile. Fortemente sconsigliato per i non frequentanti. Nel caso in cui la frequenza non sia possibile verranno indicati tutorial online di riferimento per acquisire le nozioni base per quanto riguarda la post-produzione ed in seguito di sviluppare un progetto possibilmente collegato a quello svolto dagli studenti in classe. Nel caso gli studenti fossero più di uno, verrà chiesto loro di creare un gruppo a sé stante e di sviluppare un progetto a distanza con le medesime caratteristiche di quello sviluppato dagli studenti in classe.

***AVVERTENZE E PREREQUISITI***

Il laboratorio non prevede l’insegnamento di un programma specifico per l’editing digitale. Al fine di favorirne l’autonomia, l’imprenditorialità personale, le capacità di improvvisazione e la creatività, agli studenti verrà chiesto di elaborare i propri progetti con gli strumenti già in loro possesso o che vorranno procurarsi.

Come indicazione generale, il software di riferimento per l’editing è Davinci, da scaricare dal sito ufficiale prima dell’inizio delle lezioni.

*Orario e luogo di ricevimento per gli studenti*

Il docente riceve previo appuntamento da concordare scrivendo una mail a nicola.lucini@unicatt.it