DAPL11 - Diploma Accademico di Primo Livello in CINEMA, FOTOGRAFIA, AUDIOVISIVO

Sezione A - Gestione Dati Generali

Scuola	SCUOLA DI CINEMA, FOTOGRAFIA, AUDIOVISIVO
Dipartimento	DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE
A1 - Denominazione del corso di studi	Corso di Diploma Accademico di Primo Livello in *Cinema e tecnologie audiovisive*
Codicione	A1IS35230N000001
Codice interno corso	
A2 - Valore del credito formativo	1/25
A5 - Indirizzi	
A8 - Tipologia	Nuovo corso
A11 - Sito internet del corso	
Visibile su Universitaly	Si è visibile

Sezione B - Gestione Piani di Studio

Indirizzo: Generico

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
Primo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Teoria e metodo dei mass media	6	36/114	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione	Scrittura creativa	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Metodologia progettuale della comunicazione visiva 1	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 31 - Fotografia	Fotografia	3	30/45	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Cinematografia 1	10	100/150	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44 - Sound design	Sound design 1	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 69 - Marketing e Management	Fondamenti di marketing culturale	6	36/114	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
Affini	Attività affini e integrative	ABPC 66 - Storia dei nuovi media	Storia del cinema e del video	5	30/95	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive	Informatica per la grafica	7	70/105	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese 1	3	30/45	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Secondo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media	Fenomenologia dei media	6	36/114	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee	Fenomenologia delle arti contemporanee	2	12/38	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Base	Attività formative base	ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva	Metodologia progettuale della comunicazione visiva 2	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 31 - Fotografia	Direzione della fotografia 1	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 31 - Fotografia	Fotografia digitale	3	30/45	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 35 - Regia	Regia 1	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Cinematografia 2	10	100/150	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 44 - Sound design	Sound design 2	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 69 - Marketing e Management	Net marketing	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Affini	Attività affini e integrative	ABLE 70 - Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo	Diritto dell'informazione e della comunicazione digitale	4	24/76	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Lingua straniera	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	Inglese 2	3	30/45	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Terzo anno cfa: 60										
Base	Attività formative base	ABST 46 - Estetica	Estetica	5	30/95	6	Teorico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 31 - Fotografia	Direzione della fotografia 2	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABPR 35 - Regia	Regia 2	6	60/90	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Caratterizzante	Attività formative caratterizzanti	ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Cinematografia 3	8	80/120	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	

Tipologia d'attività	Area disciplinare	Settore (Gruppo)	Insegnamento	CFA	Ore Lezione/Studio	Ore Lezione/CFA	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto	Codice interno disciplina
Affini	Attività affini e integrative	ABTEC 42 - Sistemi interattivi	Sistemi interattivi	7	70/105	10	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame	
Scelta studente	A scelta dello studente			10				Obbligatorio	Idoneità	
Prova finale	Prova finale			12				Obbligatorio	Esame	
	Tirocinio			6				Obbligatorio		

Totale esami: 26

Totale idoneità: 1

Ordinamento

Attività	CFA totali	Area disciplinare	SAD	CFA totali	CFA primo anno	CFA secondo anno	CFA terzo anno
Attività di Base	41	Attività formative base Attività formative base Attività formative base Attività formative base Attività formative base	ABPC 65 - Teoria e metodo dei mass media ABPC 67 - Metodologie e tecniche della comunicazione ABST 46 - Estetica ABST 51 - Fenomenologia delle arti contemporanee ABTEC 37 - Metodologia progettuale della comunicazione visiva	12 8 5 2 14	6 8 0 0 6	6 0 0 2 8	0 0 5 0 0
Attività Caratterizzanti	70	Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti Attività formative caratterizzanti	ABPR 31 - Fotografia ABPR 35 - Regia ABTEC 43 - Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo ABTEC 44 - Sound design	18 12 28 12	3 0 10 6	9 6 10 6	6 6 8 0
Attività Affini e Integrative	35	Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative Attività affini e integrative	ABLE 69 - Marketing e Management ABLE 70 - Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo ABPC 66 - Storia dei nuovi media ABTEC 38 - Applicazioni digitali per le arti visive ABTEC 42 - Sistemi interattivi	12 4 5 7 7	6 0 5 7 0	6 4 0 0 0	0 0 0 0 7
A scelta dello studente	10	A scelta dello studente	-	10	0	0	10
Conoscenza lingua straniera	6	Conoscenza lingua straniera	ABLIN 71 - Lingue	6	3	3	0
Prova finale	12	Prova finale	-	12	0	0	12
	6	Tirocinio	-	6	0	0	6
Totale	180				60	60	60

Sezione C - Gestione Testi

C1 - Obiettivi Formativi	Obbligatorio: Si Universitaly: Si

1. Acquisizione delle Competenze Tecniche e Teoriche sul Cinema e l'Audiovisivo Comprendere i fondamenti della teoria dei mass media e il loro impatto culturale e sociale. Analizzare la storia del cinema e del video per contestualizzare le principali correnti stilistiche e narrative. Approfondire la fenomenologia dei media e delle arti contemporanee per comprendere le tendenze visive ed espressive del settore. 2. Sviluppo di Competenze Creative e Progettuali Apprendere i linguaggi e le tecniche dell'audiovisivo, con focus su cinematografia, regia e sceneggiatura. Approfondire la direzione della fotografia e la fotografia digitale per padroneggiare la composizione visiva e la gestione della luce. Sviluppare la capacità di progettare contenuti attraverso la metodologia progettuale della comunicazione visiva. 3. Apprendimento delle Tecniche Tecnologiche e Digitali Sviluppare competenze di informatica per la grafica e l'utilizzo di software professionali per l'editing e la post-produzione. Approfondire le dinamiche del sound design e l'importanza del suono nella costruzione del racconto audiovisivo. Integrare strumenti di sistemi interattivi per nuove forme di narrazione digitale e immersiva. 4. Approfondimento del Marketing e della Comunicazione nel Settore Audiovisivo Comprendere il marketing culturale e le strategie di promozione dei prodotti cinematografici e audiovisivi. Sviluppare competenze di net marketing e comunicazione digitale per la diffusione di contenuti audiovisivi. Acquisire conoscenze in diritto dell'informazione e della comunicazione digitale, per operare nel settore con consapevolezza legale. 5. Sviluppo delle Competenze Linguisitiche e Professionali Rafforzare la conoscenza della lingua inglese per operare in un contesto internazionale. Offrire esperienze pratiche attraverso stage e attività di project work, stimolando il contatto con il mondo del lavoro. Prevedere attività a scelta dello studente per potenziare competenze specifiche in base agli interessi individuali. 6. Preparazione per il Mondo del Lavoro e la Ricerca Artistica Fornire una preparazione completa per ruoli come regista, sceneggiatore, direttore della fotografia, sound designer, montatore, producer e esperto di comunicazione audiovisiva. Stimolare la sperimentazione di linguaggi innovativi, inclusi formati digitali, interattivi e multimediali. Fornire le basi per proseguire gli studi in ambito accademico o artistico, attraverso master e specializzazioni.

C2 - Prova Finale

Obbligatorio: Si
Universitaly: Si

La Prova Finale rappresenta il momento conclusivo del percorso formativo e consiste in un lavoro originale che dimostri le competenze teoriche, tecniche e creative acquisite durante il triennio. Struttura della Prova Finale La prova si compone di due elementi fondamentali: Tesi scritta Un elaborato teorico, metodologico o progettuale che approfondisce un tema specifico legato al cinema, alla comunicazione audiovisiva o agli ambiti interdisciplinari del corso. La tesi dovrà dimostrare capacità di ricerca, analisi critica e contestualizzazione del progetto audiovisivo realizzato. Prodotto audiovisivo Un'opera realizzata dallo studente che metta in pratica le competenze acquisite, come un cortometraggio, un documentario, un prodotto audiovisivo interattivo o multimediale, un progetto di sound design o un'opera di sperimentazione visiva e narrativa. Il progetto dovrà evidenziare padronanza delle tecniche di produzione, regia, montaggio e post-produzione. Valutazione e Punteggio La Prova Finale avrà un valore massimo di 10 punti nella determinazione del voto finale di laurea. La commissione di valutazione considererà i seguenti criteri: Qualità della ricerca e della scrittura della tesi (coerenza, approfondimento, capacità critica) Originalità e innovazione del progetto audiovisivo Competenze tecniche e artistiche dimostrate nella realizzazione del prodotto Chiarezza espositiva e capacità di argomentazione nella discussione finale La discussione della prova finale avverrà davanti a una commissione composta da docenti del corso, che valuterà il lavoro svolto e assegnerà il punteggio finale.

C3 - Prospettive occupazionali

Obbligatorio: Si
Universitaly: Si

Ambiti professionali e sbocchi occupazionali Produzione cinematografica e audiovisiva Regista: direzione di opere cinematografiche, cortometraggi, documentari, video musicali e contenuti audiovisivi. Sceneggiatore: scrittura di sceneggiature per cinema, TV, serie web e contenuti digitali. Direttore della fotografia: gestione dell'illuminazione e dello stile visivo di un prodotto audiovisivo. Montatore video e post-produzione: editing e finalizzazione di contenuti audiovisivi con software professionali. Sound Designer: progettazione e realizzazione del suono in ambito cinematografico, pubblicitario e videoludico. Televisione e piattaforme digitali Autore televisivo: creazione di format per la TV e per il web. Filmmaker e content creator: realizzazione di video per il web, social media e piattaforme di streaming. Produttore esecutivo: gestione del budget e delle risorse di una produzione audiovisiva. Comunicazione e pubblicità Creative Director: sviluppo di campagne pubblicitarie e strategie di comunicazione visiva. Video Marketing Specialist: creazione di contenuti video per aziende e brand. Motion Graphic Designer: progettazione di animazioni e grafiche in movimento per pubblicità e comunicazione digitale. Settore Multimediale e Interattivo Esperto in realtà virtuale e aumentata: progettazione di esperienze immersive per musei, eventi e gaming. Specialista in transmedia storytelling: sviluppo di narrazioni interattive tra diversi media. Progettista di sistemi audiovisivi interattivi: creazione di contenuti per installazioni artistiche e ambienti digitali. Eventi, Cultura e Formazione Curatore di festival e rassegne cinematografiche. Consulente per istituzioni culturali e museali nella produzione di contenuti audiovisivi. Docente o formatore in ambito audiovisivo e multimediale. Opportunità di proseguimento degli studi I diplomati potranno inoltre scegliere di proseguire la propria formazione accedendo a: Corsi di specializzazione o master in regia, sceneggiatura, montaggio, produzione cinematografica e comunicazione audiovisiva. Bienni specialistici AFAM nelle Accademie di Belle Arti e negli istituti di alta formazione artistica. Corsi universitari magistrali in cinema, media studies, comunicazione digitale e tecnologie audiovisive.

C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)

Obbligatorio: Si
Universitaly: Si

Al termine del percorso triennale, lo studente avrà maturato una solida conoscenza e capacità di comprensione dei principali concetti, strumenti e metodologie nell'ambito del cinema e della comunicazione audiovisiva. Conoscenze teoriche e storico-critiche Comprensione approfondita della storia del cinema e del video, delle principali correnti stilistiche e dei linguaggi audiovisivi. Conoscenza delle teorie dei mass media e della fenomenologia dei media e delle arti contemporanee. Padronanza dei concetti chiave della estetica dell'immagine e delle principali teorie dell'audiovisivo. Competenze tecniche e metodologiche Conoscenza avanzata delle tecniche di produzione cinematografica, incluse regia, sceneggiatura, fotografia, montaggio e post-produzione. Capacità di applicare i principi della direzione della fotografia e della fotografia digitale per costruire un'estetica visiva coerente. Padronanza del sound design e della gestione dell'audio nell'audiovisivo, comprendendo le interazioni tra suono e immagine. Conoscenza delle tecnologie digitali per la grafica e il montaggio audiovisivo, con utilizzo di software professionali. Comprensione delle dinamiche di mercato dell'industria audiovisiva, inclusi il marketing culturale e il net marketing. Aspetti giuridici e professionali Conoscenza dei principi normativi relativi alla comunicazione digitale e al diritto dell'informazione, per operare con consapevolezza nell'ambito della produzione audiovisiva. Comprensione delle logiche di produzione e distribuzione dei contenuti audiovisivi nei diversi media, dal cinema alle piattaforme digitali. Approccio interdisciplinare e aggiornamento continuo Capacità di integrare le conoscenze audiovisive con altre discipline, come la comunicazione, l'arte contemporanea e le nuove tecnologie digitali. Consapevolezza dell'evoluzione del settore e capacità di aggiornarsi sulle innovazioni tecnologiche e narrative nell'ambito audiovisivo.

C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)

Obbligatorio: Si
Universitaly: Si

Al termine del percorso formativo, lo studente sarà in grado di applicare le conoscenze acquisite in maniera autonoma e professionale in contesti operativi complessi del settore cinematografico e audiovisivo. 1. Applicazione pratica delle tecniche audiovisive Produzione cinematografica e audiovisiva: realizzazione di cortometraggi, documentari, spot pubblicitari e prodotti multimediali, dimostrando padronanza delle tecniche di regia, sceneggiatura e montaggio. Direzione della fotografia e fotografia digitale: gestione della luce, dell'inquadratura e della composizione visiva per ottenere risultati narrativi ed estetici efficaci. Sound design e post-produzione audio: creazione e manipolazione di elementi sonori per migliorare l'impatto emotivo e narrativo del prodotto audiovisivo. 2. Progettazione e sviluppo di contenuti audiovisivi Utilizzo di software professionali per il montaggio, la grafica, l'animazione e la post-produzione, dimostrando capacità operative avanzate. Integrazione di sistemi interattivi per la creazione di esperienze audiovisive innovative in ambito digitale, transmediale e immersivo. Sviluppo di strategie di marketing audiovisivo, con applicazione delle logiche del mercato digitale per la promozione e distribuzione di contenuti. 3. Risoluzione di problemi e gestione dei processi produttivi Problem solving in contesti di produzione audiovisiva, affrontando criticità tecniche e logistiche con soluzioni creative e strategiche. Coordinamento di team di lavoro in fase di pre-produzione, produzione e post-produzione, gestendo ruoli e tempistiche in modo professionale. Adattamento a diversi contesti professionali, applicando le competenze apprese in ambiti culturali, artistici, pubblicitari e digitali. 4. Autonomia progettuale e capacità di sperimentazione Sviluppo di progetti audiovisivi originali, dall'ideazione alla realizzazione, applicando metodologie progettuali consolidate. Sperimentazione di nuovi linguaggi visivi e sonori, esplorando tecniche innovative nella narrazione audiovisiva. Capacità di lavorare in autonomia e in team, integrando competenze diverse in progetti multidisciplinari.

C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Al termine del percorso triennale, lo studente avrà sviluppato un'autonomia di giudizio che gli permetterà di analizzare criticamente i contenuti audiovisivi, prendere decisioni consapevoli in ambito creativo e produttivo e valutare l'impatto delle scelte tecniche ed estetiche sulle strategie comunicative. 1. Capacità critica e analitica nell'ambito audiovisivo Analizzare con autonomia i prodotti cinematografici e audiovisivi, valutandone la qualità artistica, narrativa e tecnica. Contestualizzare le opere audiovisive all'interno della storia del cinema e dei media, riconoscendo influenze, innovazioni e tendenze. Esprimere giudizi critici basati su criteri estetici, linguistici e narrativi, integrando riferimenti teorici e metodologici consolidati. 2. Valutazione e selezione di scelte tecniche e artistiche Operare scelte consapevoli in ambito registico, fotografico, di montaggio e di sound design, in base agli obiettivi narrativi e comunicativi del progetto. Valutare l'impatto delle tecnologie digitali e delle nuove forme di fruizione audiovisiva, scegliendo soluzioni innovative e sostenibili. Selezionare le strategie di marketing e distribuzione più adeguate alla diffusione di prodotti audiovisivi su diversi media e piattaforme. 3. Decision-making nella produzione audiovisiva Gestire autonomamente progetti audiovisivi, coordinando le varie fasi di produzione con spirito critico e organizzativo. Assumere responsabilità nelle scelte artistiche e produttive, valutandone le implicazioni economiche, culturali ed etiche. Affrontare problemi complessi con capacità di problem solving, trovando soluzioni creative e innovative in contesti di lavoro dinamici. 4. Consapevolezza dell'impatto sociale, etico e culturale della produzione audiovisiva Riconoscere il ruolo dell'audiovisivo nella società contemporanea, valutandone il potere comunicativo e il potenziale educativo. Applicare principi etici nella creazione di contenuti audiovisivi, con attenzione alle questioni di rappresentazione, inclusione e responsabilità sociale. Promuovere una visione critica sulle tecnologie emergenti e sul loro impatto nei settori dell'informazione, dell'intrattenimento e della comunicazione. Questa autonomia di giudizio consentirà ai diplomati di operare con professionalità e responsabilità nel settore audiovisivo, sviluppando una visione critica e consapevole che li renderà capaci di affrontare le sfide del mercato e della produzione artistica.	
C7 - Abilità comunicative (communication skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Al termine del percorso formativo, lo studente avrà sviluppato competenze comunicative avanzate, fondamentali per operare in modo efficace nel settore audiovisivo e interagire con professionisti, pubblico e stakeholder del settore. 1. Capacità di esprimere idee e progetti in modo chiaro e efficace Utilizzare un linguaggio tecnico e specialistico adeguato per descrivere concetti legati al cinema, alla comunicazione audiovisiva e alle tecnologie digitali. Redigere e presentare in modo strutturato sceneggiature, storyboard, trattamenti visivi e progetti audiovisivi. Sviluppare capacità di public speaking e presentazione per esporre idee creative e progetti professionali davanti a una commissione o a un pubblico. 2. Comunicazione visiva e multimediale Padroneggiare le tecniche della narrazione audiovisiva per comunicare efficacemente attraverso immagini e suoni. Sviluppare competenze nella comunicazione digitale e multimediale, utilizzando strumenti di editing video, grafica e animazione. Creare contenuti visivi e audiovisivi in grado di trasmettere messaggi complessi in maniera accessibile e coinvolgente. 3. Capacità di lavorare in team e comunicare in ambiti professionali Collaborare con registi, sceneggiatori, montatori, direttori della fotografia e sound designer in un contesto produttivo, gestendo dinamiche di gruppo in modo efficace. Comunicare con i clienti e con le aziende del settore, traducendo le esigenze di produzione in soluzioni visive e narrative adeguate. Interagire con esperti di marketing, distribuzione e piattaforme digitali, per promuovere i prodotti audiovisivi nei circuiti professionali. 4. Competenze linguistiche per il contesto internazionale Sviluppare abilità di comunicazione in lingua inglese, con particolare attenzione al linguaggio tecnico del settore audiovisivo. Essere in grado di partecipare a festival, conferenze, workshop e collaborazioni internazionali, comunicando efficacemente con interlocutori di diversa provenienza culturale. Le abilità comunicative acquisite consentiranno ai diplomati di esprimere le proprie idee in modo chiaro e professionale, facilitando il lavoro di squadra, la gestione di progetti complessi e la promozione dei prodotti audiovisivi in ambito nazionale e internazionale.	
C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)	**Obbligatorio: Si** **Universitaly: Si**
Al termine del percorso triennale, lo studente avrà sviluppato solide capacità di apprendimento che gli permetteranno di aggiornare continuamente le proprie competenze, adattarsi all'evoluzione del settore audiovisivo e approfondire autonomamente nuove tecniche e metodologie. 1. Capacità di apprendere in modo autonomo e continuo Acquisire un metodo di studio e di ricerca che consenta di approfondire nuove conoscenze teoriche e pratiche in autonomia. Saper analizzare e selezionare fonti di informazione e materiali di studio per rimanere aggiornati sulle innovazioni nel campo del cinema e dell'audiovisivo. Sviluppare un approccio critico e riflessivo nei confronti delle trasformazioni tecnologiche e narrative del settore. 2. Adattabilità all'innovazione e alle nuove tecnologie Essere in grado di apprendere rapidamente l'uso di nuovi strumenti e software per la produzione e post-produzione audiovisiva. Adattarsi alle nuove tendenze del mercato, includendo le evoluzioni nei formati digitali, nella realtà virtuale e aumentata, nei media interattivi e nel transmedia storytelling. Sviluppare una mentalità orientata al problem solving e alla sperimentazione, cercando soluzioni innovative alle sfide produttive e creative. 3. Preparazione per il proseguimento degli studi e la crescita professionale Acquisire competenze e autonomia per accedere a bienni specialistici AFAM, master, corsi di specializzazione e formazione avanzata. Essere in grado di aggiornarsi costantemente attraverso workshop, conferenze, festival cinematografici e programmi di formazione continua. Approcciarsi con spirito critico e costruttivo a nuove esperienze lavorative e a contesti interdisciplinari. 4. Capacità di apprendere dall'esperienza e dal lavoro di squadra Sviluppare la capacità di apprendere dall'analisi di prodotti audiovisivi esistenti, individuandone tecniche, linguaggi e strategie narrative. Migliorare il proprio percorso professionale attraverso il feedback di docenti, professionisti e colleghi, integrando nuove prospettive e competenze. Utilizzare le esperienze di stage e project work per acquisire nuove conoscenze direttamente sul campo, rafforzando la connessione tra teoria e pratica.	