

DISCIPLINES OF PERFORMING ARTS AND MUSIC (LB40R)

(Università degli Studi)

Teaching ICT skills for the performing arts

GenCod A004782

Owner professor Alberto BUCCIERO

Teaching in italian Abilità informatiche e telematiche per lo spettacolo **Course year** 1

Teaching ICT skills for the performing arts

SSD code ING-INF/05

Reference course DISCIPLINES OF PERFORMING ARTS AND MUSIC

Course type Laurea

Credits 3.0

Teaching hours Front activity hours: 18.0

For enrolled in 2025/2026

Taught in 2025/2026

Language ITALIAN

Curriculum PERCORSI COMUNE/GENERICO

Location

Semester First Semester

Exam type Oral

Assessment Final judgement

[Open Course timetable](#)

BRIEF COURSE DESCRIPTION

Il corso fornisce le basi concettuali e operative dell'informatica applicata alle discipline delle arti, della musica e dello spettacolo, con particolare attenzione al rapporto tra strumenti digitali, processi creativi e modalità di fruizione contemporanee.

Attraverso l'analisi di software, sistemi operativi, piattaforme web e strumenti di intelligenza artificiale, il corso mira a sviluppare una comprensione critica del ruolo delle tecnologie digitali nella produzione, distribuzione e mediazione delle opere artistiche e performative.

REQUIREMENTS

Non sono richiesti prerequisiti specifici.

Il corso è progettato per studenti del primo anno del DAMS e introduce progressivamente i concetti fondamentali necessari alla comprensione e all'uso consapevole degli strumenti informatici e telematici applicati alle arti e allo spettacolo.

COURSE AIMS

Al termine del corso lo studente sarà in grado di:

- comprendere i concetti fondamentali di hardware, software e sistemi operativi nel contesto della produzione artistica e audiovisiva;
- utilizzare in modo consapevole i principali strumenti digitali di base per l'organizzazione e la gestione di contenuti multimediali;
- analizzare criticamente il ruolo delle piattaforme web nella distribuzione e nella fruizione delle opere di spettacolo;
- comprendere il funzionamento dei sistemi algoritmici di mediazione (piattaforme, social network) e il loro impatto sulla visibilità e sul significato delle opere;
- utilizzare strumenti di intelligenza artificiale per la creatività in modo guidato, critico e responsabile;
- riconoscere le implicazioni culturali, autoriali ed etiche legate all'uso delle tecnologie digitali nello spettacolo.

TEACHING METHODOLOGY Il corso si articola in lezioni frontali integrate da esempi pratici, dimostrazioni dal vivo e analisi di casi studio tratti dal mondo dello spettacolo, dell'audiovisivo e delle arti digitali. Durante le lezioni vengono proposte esercitazioni guidate e momenti di discussione collettiva per stimolare la riflessione critica sull'uso degli strumenti informatici e telematici nei processi creativi.

ASSESSMENT TYPE La verifica dell'apprendimento avviene attraverso una prova scritta, consistente in un test a risposta multipla volto ad accertare l'acquisizione delle conoscenze teoriche e concettuali affrontate durante il corso.

La prova si svolgerà in modalità elettronica, sulla piattaforma eLearning UniSalento. A tutti gli studenti è richiesto di presentarsi muniti di laptop personale con autonomia sufficiente per almeno 1 ora, in alternativa il questionario potrà essere acceduto anche attraverso lo smartphone.

A discrezione del docente, la valutazione potrà essere integrata da una prova pratica o da un elaborato progettuale volto a dimostrare la capacità di applicare in modo consapevole gli strumenti digitali analizzati.

ASSESSMENT SESSIONS

- 20/1/2026 dalle 9 alle 12 aula A13 del Dipartimento di BBCC
- 3/2/2026 dalle 9 alle 12 aula A13 del Dipartimento di BBCC
- 17/02/2026 dalle 9 alle 12 aula A13 del Dipartimento di BBCC
- 31/03/2026 dalle 9 alle 12 l'aula verrà comunicata sulla bacheca del docente
- 16/06/2026 dalle 9 alle 12 l'aula verrà comunicata sulla bacheca del docente
- 30/06/2026 dalle 9 alle 12 l'aula verrà comunicata sulla bacheca del docente
- 07/07/2026 dalle 9 alle 12 l'aula verrà comunicata sulla bacheca del docente

OTHER USEFUL INFORMATION La frequenza alle lezioni, pur non essendo obbligatoria, è fortemente consigliata per una piena comprensione dei contenuti e delle modalità di verifica.

Le comunicazioni ufficiali avvengono tramite la bacheca del corso e l'indirizzo email istituzionale del docente.

FULL SYLLABUS

- Introduzione all'informatica per le arti e lo spettacolo
 - Ruolo delle tecnologie digitali nei processi artistici e performativi
 - Informatica come linguaggio e come infrastruttura culturale
- Software e sistemi operativi
 - Concetti di software, sistema operativo e file system
 - Gestione delle risorse (CPU, RAM, GPU, storage) nei software creativi
 - Organizzazione dei file e dei progetti multimediali
- Web, distribuzione ed ecosistemi digitali dello spettacolo
 - Differenze tra palco, broadcast e web
 - Piattaforme come mediatori culturali
 - Algoritmi, visibilità e fruizione dei contenuti
 - Formati, durata, contesto e lettura dell'opera
- Regia digitale e pubblicazione online
 - Gestione di flussi audio-video e grafiche
 - Pubblicazione come atto pubblico
 - Autorialità, diritti e responsabilità nel digitale
- Intelligenza Artificiale e creatività
 - AI come cambiamento di contesto creativo
 - Integrazione dell'AI nei software di uso quotidiano
 - Uso critico degli strumenti di AI per testi, immagini e contenuti promozionali
 - Implicazioni etiche, culturali e autoriali

REFERENCE TEXT BOOKS

- M. Lazzari, *Informatica umanistica*, McGraw-Hill Education, ultima edizione.
- Materiale didattico e slide forniti dal docente e resi disponibili sulla piattaforma e-learning di Ateneo.