

NOME DEL CORSO	Elementi di Produzione video
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	biennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2023/24
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Semestrale
CREDITI	6
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Francesco D'Abbraccio
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	<p>Il corso si propone di introdurre gli studenti a un approccio multidisciplinare e alla costruzione di dispositivi audiovisivi integrati, che sfruttino tecnologie emergenti (machine learning e IA, volumetrie 3D e game engine) per produrre brevi video. Attraverso l'impiego di sistemi di Intelligenza artificiale, gli studenti metteranno in scena sceneggiature non originali, reinterprestandole in chiave contemporanea.</p>
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	In presenza
PREREQUISITI	Software di Editing
PROGRAMMA DEL CORSO	<p>Dopo un inquadramento storico e teorico/critico sul tema dell'estetica dei dati e dell'intelligenza artificiale, gli studenti approcceranno le tecnologie emergenti basate sui dati (in particolare machine learning e volumetrie 3D) attraverso una serie di tutorial frontali e di attività laboratoriali aperte. Il primo modulo verrà dedicato alla scrittura di sceneggiature originali. Attraverso la costruzione di dataset testuali e l'impiego di sistemi di Intelligenza artificiale, gli studenti scriveranno sceneggiature originali che reinterpretano miti classici, Occidentali e non. Una volta definita la sceneggiatura, gli studenti realizzeranno dei brevi video che interpretano lo script attraverso un uso combinato di volumetri (3d) e Machine Learning (GAN, Stable Diffusion e tecnologie simili).</p>
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	Progetto video Dossier Domande Orali
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano

NAME OF THE COURSE	Elementi di produzione Video
--------------------	------------------------------



TYPE	Mandatory
CYCLE	Master
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2023/24
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Semester
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	6
NAME OF LECTURER(S)	Francesco D'Abbraccio
LEARNING OUTCOMES	The course aims to introduce students to a multidisciplinary approach and the creation of integrated audiovisual devices that leverage emerging technologies (machine learning and AI, 3D volumetrics, and game engines) to produce short videos. Through the use of artificial intelligence systems, students will represent non original scripts that reinterpret the plot in a new way.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	Basic Knowledge of image editing software
COURSE CONTENT	After a historical and theoretical/critical framing on the aesthetics of data and artificial intelligence, students will engage with emerging data-based technologies (specifically machine learning and 3D volumetrics) through a series of lectures and open laboratory activities. The first module will be dedicated to the writing of original scripts. By compiling textual datasets and utilizing artificial intelligence systems, students will craft original scripts that reinterpret both Western and non-Western classical myths. Once the script is finalized, students will produce short videos interpreting the script using a combination of volumetrics (3D) and Machine Learning (e.g., GAN, Stable Diffusion, and similar technologies).
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	Dossier Film Questions
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

