



TECNICO DELLE LUCI

► SEP 22 SERVIZI CULTURALI E DI SPETTACOLO - LIVELLO EQF 4

ESIGENZE DEL MERCATO E OBIETTIVI DEL CORSO

L'incremento di attività nel settore cinematografico, audiovisivo e multimediale riguarda non solo l'ambito delle produzioni locali, ma anche un aumento delle produzioni che giungono dal resto d'Italia e dall'estero, con una pianificazione di lavorazioni sul nostro territorio che incrementa il valore economico complessivo prodotto dalla filiera

Il corso forma figure in grado di **supportare eventi, produzioni editoriali, lavori di comunicazione** (es. spot). Il corso prepara **operai specializzati per il cinema** da inserire nel reparto **Elettricisti** con attrezzature e ciclo di lavoro specifici. Il **Tecnico delle Luci** progetta il **piano di illuminazione di uno spettacolo** (teatrale, cinematografico, musicale, televisivo) e di **eventi culturali**, e ne cura la **realizzazione durante l'esecuzione**

Sulla base del progetto (copione, sceneggiatura, ecc.), progetta il **piano luci**, o analizza e interpreta i piani luci e gli schemi tecnici ideati da altri, come ad esempio il Direttore della Fotografia, per **configurare l'impianto in funzione degli spazi di allestimento** e individuare gli strumenti di **tipo elettronico** per il controllo e la regolazione dell'impianto; crea gli **effetti visivi e luminosi** richiesti dalle specifiche fornite dal piano di illuminazione, e cura la **programmazione e la registrazione del cambio luci**, presidiando l'impianto e la consolle per tutta la durata dell'evento spettacolo/culturale, per garantire la **continuità dell'illuminazione**

Lavora come lavoratore autonomo con contratti di collaborazione presso studi televisivi, case di produzione cinematografica e pubblicitaria, enti teatrali, e agenzie di servizi per eventi di moda, concerti, rassegne e festival, eventi culturali. Può lavorare presso agenzie giornalistiche, di comunicazione e pubblicità, presso professionisti che vogliono creare immagine e promozione, o presso qualsiasi altro tipo di produzione di contenuti audiovisivi e multimediali o di prodotti non lineari (game, AR, VR)

UNITÀ DI COMPETENZA

- Allestimento dell'illuminazione
- Progettazione e impostazione del piano di illuminazione
- Realizzazione del progetto di illuminazione
- Key competence digitali

300 ORE DI FORMAZIONE



150

ore dad



150

ore stage

INDENNITÀ DI PARTECIPAZIONE E SEDI



1€/ORA



STAGE

PARTNER
sedi aziende



TEORIA

ITS BACT
via Diaz 58 - NA



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

