



LABORATORIO DIDATTICO

Laboratorio didattico GEOU " Video-digital-lab e comunicazione visuale per la governance territoriale "

a.a. 2026-2027

Sigla del Laboratorio	GEOU02-Video
Responsabile didattico	Esperto <i>video-making</i> e montaggio <i>clip</i>
Referente di ruolo	Prof.ssa Alessandra Ghisalberti
Periodo di svolgimento	Secondo semestre
Corso di studi proponente	GEOURBANISTICA
Numero massimo di studenti ammissibili	10
Eventuali prerequisiti disciplinari richiesti	Aver conseguito almeno 12 cfu nelle discipline geografiche (<i>Progettazione territoriale e urbana; Sistemi di informazione urbana e territoriale; Cartografia del progetto; Mapping e Big Data</i>)
Contenuti e obiettivi formativi	Il Laboratorio <i>Video-Digital-Lab e comunicazione visuale per la governance territoriale</i> è rivolto alla specializzazione degli studenti nell'utilizzo di software di video-editing e di sistemi di comunicazione visuale. L'attività è aperta agli studenti di entrambi i curricula e fornisce le competenze applicative per l'ideazione e la realizzazione di brevi video, immagini e sistemi di comunicazione visuale da utilizzare nella governance territoriale, nei processi partecipativi, o al fine di presentare e valorizzare le specificità, potenzialità e criticità dei territori in un'ottica di rigenerazione urbana o di protezione ambientale. In particolare, gli studenti apprendono l'uso di software di: - <i>video-editing</i> per la creazione di clip a supporto della governance territoriale (Premiere, After Effects); - gestione dei filmati VR 360° (Software 3DVista Virtual Tour PRO, ecc.); - elaborazione grafica e fotoritocco (Photoshop, Illustrator, ecc.); - comunicazione visuale per l'interpretazione, la comprensione e la restituzione delle dinamiche naturalistico-ambientali e storico-culturali dei territori o per la valorizzazione comunicativa dei prodotti della ricerca (Presentazioni dinamiche).
Articolazione del laboratorio	Il laboratorio prevede un lavoro complessivo di 125 ore così ripartite: - 20 ore di lavoro guidato. Parte teorica con lo scopo di fornire gli elementi necessari allo svolgimento del progetto laboratoriale: terminologia, conoscenza degli strumenti e dei <i>software</i> di grafica e fotoritocco (Photoshop, Illustrator, ecc.), <i>software</i> professionali di <i>video editing</i> (Premiere, After Effects) e gestione dei filmati VR 360° (Software 3DVista Virtual Tour PRO, ecc.), ideazione e progetto del prodotto finale, modalità di produzione, strumenti e metodi della post-produzione (18 ore); un incontro conclusivo di valutazione degli elaborati realizzati dagli studenti (2 ore); - 105 ore di lavoro individuale. Lo studente sarà tenuto a produrre un <i>video-clip</i> finale che dia conto delle competenze acquisite, applicate ad un tema di sua scelta
Contatti	alessandra.ghisalberti@unibg.it