

PROGRAMMA DEL CORSO DI AUDIOVISIVI DIGITALI

SETTORE SCIENTIFICO

LART/06

CFU

8

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

- **Conoscenza e capacità di comprensione:** Il corso intende fornire le conoscenze necessarie a comprendere la transizione alle tecnologie digitali che si è dispiegata nella seconda metà del Novecento e che si è diffusa largamente anche attraverso la rete Internet, negli stessi anni aperti all'uso civile. Su questi presupposti il nostro secolo ha sviluppato una digitalizzazione pressoché completa dei media, che è particolarmente importante comprendere in un corso di laurea dedicato alle arti, alla musica e allo spettacolo.
- **Capacità di applicare conoscenza e comprensione:** Nel corso sono presentati numerosi casi applicativi che affiancano l'analisi teorica e la ricostruzione storica della digitalizzazione, al fine di permettere allo studente di applicare quanto appreso con lo studio delle videolezioni (esse stesse, per la loro natura, un esempio di audiovisivo digitale) e di poter usare consapevolmente le tecnologie digitali, traendone i migliori risultati.
- **Autonomia di giudizio:** Lo studio degli audiovisivi digitali, che vedono il grande pubblico, e lo stesso studente, in una posizione di produttore di contenuti, e non solo di spettatore, comportano responsabilità ed equilibrio; gli esempi adottati nel corso permetteranno allo studente di acquisire una responsabile autonomia di giudizio, in modo da comprendere quali strumenti sono applicabili ai temi di suo interesse, e quali sono le soluzioni più appropriate.
- **Abilità comunicative:** L'audiovisivo è da sempre componente forte della comunicazione e la digitalizzazione ne ha accresciuto la diffusione e le potenzialità. Lo studente sarà messo in grado di acquisire un linguaggio tecnico appropriato e una terminologia specialistica adeguata, ma anche di imparare a presentare adeguatamente i prodotti che andrà a realizzare.
- **Capacità di apprendimento:** La capacità di apprendimento sarà stimolata attraverso la somministrazione di esercitazioni applicative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata anche a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Altri strumenti didattici integrativi online, quali documenti, articoli di riviste e link a siti e social network, permetteranno di migliorare e sviluppare la capacità di apprendimento.

PROGRAMMA DIDATTICO

1. Presentazione e struttura del corso

2. Due concetti essenziali: Analogico e digitale
3. Il Novecento, il secolo dei media analogici. Tecnologie e usi sociali
4. Stampa, fotografia, musica
5. Cinema, radio, televisione
6. Nascita del calcolatore elettronico analogico
7. Gli usi militari dei calcolatori elettronici
8. Esercitazione n. 1
9. I computer mainframe e la digitalizzazione
10. Internet, rete militare convertita all'uso civile
11. L'avvento della microelettronica: dalle valvole ai transistor, dai chip ai microchip
12. Applicazioni della microelettronica: stampa, fotografia, musica
13. Applicazioni della microelettronica: televisione, cinema, radio
14. Videoludica
15. Il personal computer. Sistemi operativi e applicativi. Mac e Windows.
16. Esercitazione n. 2
17. Le reti di telecomunicazione: cavi in rame e satellite
18. Le reti di telecomunicazione: fibra ottica, Adsl.
19. Internet 1.0. Il computer si connette a Internet.
20. Il modem. Il transito dei dati dal digitale all'analogico e viceversa
21. Le chat
22. La posta elettronica
23. I browser: Mosaic, Netscape, Explorer e gli altri
24. Esercitazione numero 3
25. La vita sullo schermo, l'integrazione pubblico e privato, la fase libertaria di Internet.
26. Upload, Download. Quicktime.
27. Streaming. Napster. La "pirateria": pirati e mercanti. La sentenza Napster
28. La bolla speculativa di Internet 1.0, l'11 settembre 2001 e la fine della rete 1.0.
29. Internet 2.0. La collaborazione dell'utente. I blog. Il commercio elettronico
30. Internet mobile e Wi-Fi

31. Dal cellulare allo smartphone
32. Esercitazione n. 4
33. La fotografia digitale
34. La musica digitale
35. L'editoria on line
36. Il cinema digitale - produzione
37. La televisione digitale - produzione
38. La televisione digitale - diffusione
39. Pay Tv, Pay per View, Video on demand
40. Esercitazione n. 5
41. La serialità televisiva e il fandom
42. La diffusione digitale del cinema
43. Lo streaming video e le piattaforme Over The Top
44. You Tube e Vimeo
45. La radio digitale e Spotify
46. Social Network: Facebook, Instagram, Twitter nella filiera dell'audiovisivo
47. I motori di raccomandazione
48. Le Web series

MODALITÀ DI ESAME ED EVENTUALI VERIFICHE DI PROFITTO IN ITINERE

Lo studente per superare l'esame può scegliere di fare l'esame orale presso la sede dell'Ateneo o la prova scritta presso tutte le sedi in Italia, ivi compresa Roma. Per potere effettuare la prenotazione di esame lo studente deve avere seguito almeno l'80% delle videolezioni. Nel corso dell'anno sono previste almeno 4 sezioni di esame in ciascuna sede, secondo un calendario reso noto all'inizio dell'anno accademico.

Le domande di esame, siano esse orali o scritte, coerentemente con i risultati di apprendimento attesi, sono finalizzate a misurare la preparazione acquisita in relazione a:

- - Conoscenza e capacità di comprensione attraverso domande specifiche relative alla digitalizzazione dei media e alla rete Internet;
- - Capacità di applicare conoscenza e comprensione con domande che consentano di trattare singoli media o contenuti;
- - Autonomia di giudizio mediante domande che presuppongono la valutazione autonoma in ordine alle scelte da compiere e alle soluzioni da proporre.

- Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti: L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

- Attività di didattica erogativa (DE): 48 Videolezioni + 48 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 48 ore

- Attività di didattica interattiva (DI):

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Svolgimento della simulazione del test finale Totale : 8 ore

- Attività di autoapprendimento: 144 ore per lo studio individuale

- Libro di riferimento: Enrico Menduni: Radio e televisione nel XX secolo, Bari, Laterza, 2016.

OBIETTIVI

Il corso si propone di introdurre gli studenti all'acquisizione di elementi audiovisivi digitali determinati dall'avvento del cinema, della radio, della televisione e delle incidenze.