Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE DEL PROGETTO

SETTORE SCIENTIFICO

L-ART/06 (PEMM-01/B)

CFU

6

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
L-ART/06

ANNO DI CORSO

/**/
II Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base ?

Caratterizzante X Affine ? Altre attività ?

NUMERO DI CREDITI

/**/
6 CFU

DOCENTI

Anna Bisogno

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.

OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI

/**/
Il corso si propone di fornire conoscenze teoriche e tecniche utili per l’analisi, la progettazione e la realizzazione di contenuti multimediali.

Il corso si propone di fornire:

1) le conoscenze di base di visual design, visionando diversi esempi, analizzando modelli e principi;

2) la conoscenza delle principali tecniche di analisi e progettazione multimediale;

3) la capacità nonché l’abilità di progettare e realizzare contenuti multimediali con vari livelli di complessità.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso si rivolge agli studenti attraverso un approccio metodologico finalizzato a fornire capacità di analisi e interpretazione per lo sviluppo di un progetto nello specifico settore della comunicazione del design. In tale ottica sono compresi la conoscenza degli strumenti necessari per la rappresentazione del progetto attraverso la applicazione di specifiche tecniche.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Le videolezioni sono realizzate in modo da offrire allo studente una ampia articolazione di temi ed argomenti specifici su cui sviluppare competenze culturali, logiche e metodologiche. Le competenze sono organizzate in modo progressivo ed integrato al fine far acquisire abilità progettuali ed espressive.

Autonomia di giudizio

Il corso intende fornire la specifica metodologia di approccio progettuale e gli strumenti necessari a rendere gli studenti autonomo nella attività di comunicazione del progetto multimediale.

Abilità comunicative

L’esposizione del materiale didattico e l’ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comprendere ed interpretare il settore oggetto dello studio, di esprimersi attraverso la terminologia specifica del settore e di dotarsi della capacità di

comporre e visualizzare una idea di progetto.

Capacità di apprendimento

I concetti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dagli studenti al fine implementare la loro conoscenza nel settore.

PROGRAMMA DIDATTICO

Lezioni

1 - Introduzione al corso

2 - Sul concetto di "tecnologia"

3 - La Convergenza Multimediale

4 - Le ICT (Information and Communication Technology)

5 - Future internet

6 - Ambiti del Future Internet

7 - L'audiovisivo

8 - La televisione

9 - I prodotti audiovisivi

10 - L'editoria

11 - Nascita degli studi sui media

12 - Oltre McLuhan

13 - Berger e Morin

14 - Il Poststrutturalismo

15 - Postmoderno o Tarda ModernitÃ

16 - Mutazioni dell'avvenire

17 - La pubblicitÃ

18 - PubblicitÃ 2.0

19 - Per una storia dei media: l'Ottocento

20 - L'Ottocento fra arte, cinema e media

21 - L'Ottocento tra robotica e intelligenza artificiale

22 - Arte programmata

23 - La Videoarte

24 - Expanded Cinema/Expanded Art: l'entrata della tecnologia nelle arti

25 - Industria culturale, satellite art, net art

26 - Dagli anni 2000 a oggi: quale futuro per le media art?

27 - Postcinema, postmedia e media art: i concetti e le teorie

28 - L'Avanguardia e la nozione di macchina

29 - Avanguardia e tecnologia

30 - Nuovi linguaggi

31 - Arte e innovazione

32 - Competenze del settore pubblicitario

33 - Nuove competenze online

34 - Competenze dell'editoria tradizionale e digitale

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.

Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una

prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede sia didattica erogativa (DE) sia didattica interattiva (DI):

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità asincrona delle videolezioni, delle dispense, dei test di autovalutazioni predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento; la metodologia di insegnamento avviene in teledidattica. La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
Sono previsti interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione, in forum, blog, wiki), e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di produzioni di elaborati o esercitazioni online e la partecipazione a web conference interattive.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale.

L'Ateneo prevede 7 h per ogni CFU articolate in 6 h di didattica erogativa (DE) e 1 h di didattica interattiva (DI).

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

MODALITÀ E CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

/**/
La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati)

proposti dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL'APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/
Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.

Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

/**/
è 36 Videolezioni + 36 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 36 ore

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI) ED E-TIVITY CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

/**/
è Redazione di un elaborato

- è Partecipazione a web conference
- è Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- è Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 6 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

è Videolezioni

èDispense predisposte dal docente e/o slide del docente

èTesto di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Libro di riferimento: Romano Scozzafava, Incertezza e probabilità, Zanichelli
Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.