Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI TEORIE E TECNICHE DI COMUNICAZIONE DELLO SPORT

SETTORE SCIENTIFICO

SECS-P/08 (ECON-07/A)

CFU

10

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
SECS-P/08

ANNO DI CORSO

/**/
I Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre Attività q

NUMERO DI CREDITI

/**/
10 CFU

DOCENTE

/**/
Stefano Letteriello

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

/**/
Lo scopo del corso è presentare agli studenti le tecniche della comunicazione sportiva moderna e quali sono gli strumenti maggiormente utilizzati, con un focus specifico sugli strumenti digitali e sui rapporti di interazione che possono avvenire, superando il tradizionale canale uno a molti unidirezionale e aggiungendo il canale molti a uno reso possibile tramite i social media.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente apprenderà gli strumenti di comunicazione moderna e le metodologie del loro utilizzo per avere una comunicazione efficace e targettizzata verso il pubblico del settore.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo studente sarà in grado di comprendere quali strumenti e canali di comunicazione sono di riferimento e più efficaci per il mondo sportivo, utilizzandoli per comunicare con il suo target.

Autonomia di giudizio

Lo studente è in grado di valutare, in base alle conoscenze apprese, quale è il canale di comunicazione migliore per le sue necessità in ambito di comunicazione sportiva.

Abilità comunicative

Lo studente è in grado di comunicare con un linguaggio tecnico e adeguato con i suoi clienti o con i suoi colleghi lo spettro delle situazioni e delle problematiche che si torva ad affrontare.

Capacità di apprendimento

Lo studente è in grado di identificar e aggiornare in modo autonomo i propri strumenti in base alle innovazioni della tecnologia.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/
1 - La comunicazione

2 - Elementi generali della comunicazione

3 - Maslow e il soddisfacimento dei bisogni

4 - Analisi dei processi di comunicazione

5 - La pratica della comunicazione

6 - La comunicazione paraverbale

7 – Le modalita' della comunicazione non verbale

8 - L'ascolto attivo e la comunicazione efficace

9 – La societa' di massa

10 - I mezzi di comunicazione di massa

11 - Il comportamentismo nella comunicazione di massa

12 - L'influenza degli attributi personologici nella comunicazione di massa

13 - La teoria degli usi e delle gratificazioni

14 - I cultural studies

15 - La teoria dell'agenda setting

16 - L'informatizzazione della societa'

17 - L'impatto dei new media nella vita reale

18 - La virtualita' reale

19 - Fenomenologia dello sport

20 - Civilizzazione ed industrializzazione come costituenti della pratica sportiva

21 - Tipologie di attivita' sportiva

22 - La societa' dei consumi

23 - Tra sport e globalizzazione

24 - Sport, media e cultura

25 - Le forme della comunicazione sportiva

26 – La comunicazione di massa nello sport

27 - Il linguaggio dei media

28 - I media e la diffusione dello sport

29 - Accorciare le distanze

30 - L'avvento della radio

31 - La rivoluzione delle tv

32 - Sky e sky sport

33 - Il racconto sportivo in tv

34 - DAZN

35 - Scrivere da giornalista

36 - Scrivere da brand journalist

37 - Inbound marketing per lo sport

38 - Il campione come oggetto di comunicazione sportiva

39 - Il ruolo del campione nello sport

40 - L'ufficio stampa di una societa' sportiva

41 - L'ufficio stampa del campione

42 - I social nello sport: un mondo in continua evoluzione

43 - Facebook: come un social ha rivoluzionato la comunicazione

44 - Le fanpage di Facebook

45 - Instagram

46 - Twitter: i 270 caratteri dello sport

47 - Esempi di profili twitter sportivi

48 - Telegram: il mondo a portata di bot

49 – La fotografia sportiva: comunicare attraverso le immagini

50 - Il marketing sportivo

51 - La ricerca del marketing sportivo

52 - La segmentazione del mercato sportivo

53 - Il grande evento sportivo come mezzo di comunicazione

54 - L'evoluzione dell'azienda sportiva: case-study sulla Juventus

55 - Casestudy: la campagna pubblicitaria della nike negli anni '90

56 - Case-study: gli spot nike e gli esempi adidas e puma

57 – L'india e il body-building: un'occasione di scalata sociale

58 - L'urbanizzazione dello sport

59 - Il valore degli oggetti nell'ambito sportivo

60 - Il grande evento sportivo

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 180 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 60 Videolezioni + 60 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 60 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 10 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

/**/
è Videolezioni

èDispense predisposte dal docente e/o slide del docente

èTesto di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.