Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI DIGITAL AND SOCIAL MEDIA MANAGEMENT PER LA PA

SETTORE SCIENTIFICO

SPS/08 (GSPS-06/A)

CFU

9

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

GSPS-06/A

ANNO DI CORSO

III Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

9 CFU

DOCENTI

Lidia Katia Consiglia Manzo Tito Vagni

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

/**/
L'insegnamento si propone di fornire le basi teorico-metodologiche e gli strumenti operativi fondamentali per lo sviluppo di strategie di comunicazione digitale attraverso i social media con particolare riferimento al contesto della P.A

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

Al termine del percorso di studi, lo studente deve aver acquisito una conoscenza approfondita e aggiornata della materia di riferimento, capendo non solo i concetti fondamentali ma anche le teorie e i metodi che la caratterizzano. Deve saper interpretare criticamente le informazioni, riconoscendo i legami tra diversi ambiti e riuscendo a cogliere le implicazioni pratiche e teoriche del sapere acquisito.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Non basta conoscere: lo studente deve essere in grado di mettere in pratica ciò che ha imparato per affrontare problemi concreti nel proprio campo professionale. Questo significa saper utilizzare strumenti, tecniche e modelli in modo efficace, anche in situazioni nuove o complesse, dimostrando flessibilità e capacità di adattamento.

Autonomia di giudizio

Essere autonomi nel giudizio vuol dire saper analizzare in modo critico dati, informazioni e situazioni, per prendere decisioni consapevoli. Significa anche riflettere sulle implicazioni etiche e sociali del proprio operato, sapendo confrontarsi con punti di vista diversi e formulando opinioni fondate e responsabili, senza dipendere esclusivamente da indicazioni esterne.

Abilità comunicative

Un altro aspetto fondamentale è la capacità di comunicare in modo chiaro ed efficace, sia con colleghi esperti, sia con interlocutori meno specialistici. Questo include saper usare diversi canali e strumenti, come la scrittura, il parlato e i supporti digitali o multimediali, per trasmettere informazioni complesse in maniera accessibile e coinvolgente.

Capacità di apprendimento

Infine, lo studente deve aver sviluppato la capacità di imparare in autonomia, aggiornandosi continuamente anche dopo il termine del corso. Deve essere in grado di affrontare nuove sfide e di pianificare il proprio percorso di crescita personale e professionale, dimostrando curiosità, spirito critico e motivazione.

PROGRAMMA DIDATTICO

UNITÀ 1 – IL DIGITALE COME FATTO SOCIALE TOTALE

QUESTA UNITÀ INTRODUCE IL DIGITALE COME CAMPO D'INDAGINE SOCIOLOGICA. SI ANALIZZANO LE PIATTAFORME COME AMBIENTI SOCIALI E SI CONFRONTANO I PARADIGMI DELLA SOCIETÀ IN RETE E DELLA SOCIETÀ DELLE PIATTAFORME.

1. IL DIGITALE COME FATTO SOCIALE TOTALE
2. NUOVI MEDIA, CONVERGENZA E PARTECIPAZIONE
3. L'INFOSFERA COME AMBIENTE ETICO E MATERIALE
4. DATI, ALGORITMI E INVISIBILITÀ SOCIALE
5. SOCIETÀ IN RETE VS SOCIETÀ DI PIATTAFORME
6. DIGITALIZZAZIONE E DATIFICAZIONE
7. ACCESSO, COMPETENZE, DIVARI DIGITALI
8. IL DIGITALE COME AMBIENTE DI POTERE: GOVERNANCE E LOGICHE DI PIATTAFORMA

UNITÀ 2 – IDENTITÀ E PERFORMANCE NEI CONTESTI DIGITALI

QUESTA UNITÀ ESPLORA COME LE IDENTITÀ SI COSTRUISCONO, RAPPRESENTANO E NEGOZIANO NEI CONTESTI DIGITALI. SI APPROFONDISCONO CONCETTI COME AUTENTICITÀ, STRATEGIA, REPUTAZIONE E VISIBILITÀ.

9. LA RIBALTA DIGITALE: GOFFMAN OGGI
10. L'IDENTITÀ TRA STRATEGIA E SINCERITÀ
11. IL PROFILO COME PERFORMANCE: SOCIAL VETRINA
12. VISUALITÀ E CORPO ONLINE: IL CASO ONLYFANS
13. CREATOR ECONOMY E INFLUENCER
14. AFFORDANCES E LIMITI PROGETTUALI DELLE PIATTAFORME
15. REPUTAZIONE E PUBBLICI CONNESSI
16. STORYTELLING, COPYWRITING E NARRATIVA DEL SÉ
17. IDENTITÀ IBRIDE TRA PERSONALE E PROFESSIONALE NEI SOCIAL

UNITÀ 3 – RETI, COMUNITÀ E RELAZIONI DIGITALI

FOCUS SU RETI SOCIALI, COMUNITÀ ONLINE E TRIBÙ DIGITALI. SI ANALIZZANO LE NUOVE FORME DI APPARTENENZA, CAPITALE SOCIALE E PARTECIPAZIONE ATTRAVERSO I SOCIAL.

18. LEGAMI FORTI, DEBOLI E CAPITALE SOCIALE

19. COMMUNITY, TRIBÙ DIGITALI E SENSO DI APPARTENENZA

20. REDDIT, FANDOM, TELEGRAM: AMBIENTI AFFINITARI

21. NETWORKED INDIVIDUALISM E NUOVI PUBBLICI

22. FANDOM E PARTECIPAZIONE

23. CITIZEN SCIENCE, SOFTWARE LIBERO E COLLABORAZIONE

24. IRONIA, IDENTITÀ E MICRO-NARRAZIONI COLLETTIVE

25. DINAMICHE DI INCLUSIONE/ESCLUSIONE NELLE COMUNITÀ DIGITALI

UNITÀ 4 – VISIBILITÀ, STATUS E REPUTAZIONE

QUESTA UNITÀ ESAMINA LE DINAMICHE DI VISIBILITÀ, RICONOSCIMENTO E PRESTIGIO NEI SOCIAL MEDIA. SI AFFRONTA IL RUOLO DEGLI INFLUENCER E IL CAPITALE SIMBOLICO.

26. LIKE, SHARE E FOLLOWER COME CAPITALE SIMBOLICO

27. IL PRESTIGIO NEI SOCIAL MEDIA: CHI CONTA DAVVERO?

28. REPUTAZIONE, RANKING E RATING

29. CONFLITTI PUBBLICI E GESTIONE DEL DISSENSO

30. L'INFLUENCER COME ATTORE RELAZIONALE

31. LINKEDIN E LE PERFORMANCE PROFESSIONALI

32. ESTETICHE DIGITALI E STATUS

33. NARRAZIONI DIGITALI DELLA CITTÀ INTERCULTURALE

UNITÀ 5 – ALGORITMI, SORVEGLIANZA E POTERE

ANALISI CRITICA DELLA DATIFICAZIONE, SORVEGLIANZA E DEL CAPITALISMO DELLE PIATTAFORME. FOCUS SU ALGORITMI, CONTROLLO SOCIALE E RESISTENZE DIGITALI.

34. LA SORVEGLIANZA NELLA VITA QUOTIDIANA

35. ALGORITMI COME ATTORI SOCIALI INVISIBILI

36. CAPITALISMO DELLE PIATTAFORME E DATA COLONIALISM

37. ECHO CHAMBERS, FILTER BUBBLE E POLARIZZAZIONE

38. RESISTENZE E ALTERNATIVE: OPEN DATA, FEDIVERSE, SIGNAL

39. DIRITTI DIGITALI E CITTADINANZA URBANA NELLE SMART CITIES (SAREBBE QUALCOSA TIPO CITTADINANZA ATTIVA E GOVERNANCE PARTECIPATIVA)

LEZIONI DIDATTICA INNOVATIVA

40. SOCIAL MEDIA CHINATOWN. RAPPRESENTARE LA CITTÀ

41. MICRO-INFLUENCER E RAPPRESENTAZIONE CULTURALE: NARRARE SÉ STESSI NELL'ERA DELLE PIATTAFORME
42. TIKTOK MUNDI: GIOVANI, CITTÀ E NERRAZIONI DIGITALI
43. LA SOCIAL STREET DI VIA PAOLO SARPI NELLA CHINATOWN DI MILANO
44. GIUSTIZIA ALGORITMICA E SOCIETÀ: QUANDO A GIUDICARE C'È UN ALGORITMO
45. COME COMUNICA LA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE NEL MONDO DIGITALE

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

/**/
L'insegnamento è articolato in videolezioni di circa 30 minuti corredate da dispense, slide e questionario di autovalutazione.

Per ogni insegnamento è prevista1 videolezione di didattica erogativa in modalità sincrona a contenuto innovativo ed interattivo, secondo modalità definite dal docente di riferimento,vi è altresì la possibilità di redazionedi un elaborato per insegnamento, differenziato in termini di difficoltà rispetto all'ampiezza dei CFU assegnati.

Il modello didattico 2025-2026, in ottemperanza al D.M. 1835 del 6 dicembre 2024, prevede di norma, per ogni CFU, un totale di almeno 7 ore di didattica. La didattica erogativa è perciò effettuata dall'Anno Accademico 2025/2026 per l'80% in modalità asincrona, articolata in un numero di videolezioni coerente ai CFU complessivi del singolo insegnamento, corredate da materiale didattico adeguato allo studio individuale e, per almeno il 20%, in modalità sincrona

La didattica erogativa asincrona prevede per ogni ora una videolezione registrata, una dispensa corredata da riferimenti bibliografici, note, tabelle, immagini, grafici ed un questionario di dieci domande di autovalutazione con quattro possibili risposte di cui solo una corretta e tre distrattori, oltre un file di riepilogo relativo agli obiettivi ed alla struttura in paragrafi della lezione, con l'aggiunta di alcune parole chiave. Nel dettaglio la videolezione corrisponde alla singola lezione teorica del docente.La didattica sincrona si compone di una web conferenze per CFU e di un elaborato per insegnamento, differenziato in termini di difficoltà rispetto all'ampiezza dei CFU assegnati.L'obiettivo della didattica erogativa in modalità sincrona è assicurare tutte quelle attività che tipicamente richiedono apprendimenti "in situazione" o rapporto "face to face", quali laboratori, seminari, esperienze sul campo, tirocini, ecc., tenendo conto anche delle metodologie a carattere innovativo e volte a favorire l'interazione docente-studenti e tra studenti

Sono previsti:

interventi didattici rivolti da parte del docente/tutor all'intera classe (o a un suo sottogruppo), tipicamente sotto forma di dimostrazioni o spiegazioni aggiuntive (ad esempio dimostrazione o suggerimenti operativi su come si risolve un problema, esercizio esimilari); gli interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione); le e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di report, esercizio, studio di caso, problem solving, web quest,progetto,produzionediartefatto(ovariantiassimilabili),effettuati dai corsisti, con relativo feed-back; le forme tipiche di valutazione formativa, con il carattere di questionari o test initinere; le esperienze di apprendimento in situazione realizzabili attraverso ambienti di simulazione, oppure attraverso la virtualizzazione di laboratori didattici.
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.

Nel computo delle ore della didattica erogativa sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul Corso di Studio, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano nei servizi di tutoraggio per l'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 erogativa 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 la verifica 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 per verificare la capacità di apprendimento ovvero il livello di apprendimento raggiunto dallo studente. 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 studenti che avranno luogo durante la fruizione del corso proposte dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL'APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/
La didattica sincrona garantisce una premialità massima di 2 punti che si somma al voto dell'esame finale, suddivisa in 1 punto per la didattica erogativa sincrona (Webconference) ed 1 punto didattica erogativa sincrona (Elaborato). La premialità massima per le Webconference è di un punto sul voto di esame. Ogni studente può partecipare a tutte le Webconference erogate. Per ciascuna di esse, il superamento del test finale di apprendimento –che richiede almeno quattro risposte corrette su cinque domande relative al tema trattato – consente di ottenere un punteggio pari a 0,5. Una volta raggiunto un punteggio totale di 1, allo studente viene riconosciuta la premialità. La redazione dell'elaborato consente una premialità pari ad 1 punto sul voto dell'esame, se considerato sufficiente. Saranno rese disponibili due tracce di elaborati.

È data facoltà allo studente di partecipare alla didattica erogativa sincrona.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite per verificare la capacità di apprendimento ovvero il livello di apprendimento raggiunto dallo studente. 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 ottenuto nella verifica di profitto al quale si sommano le premialità che lo studente può aver ottenuto partecipando alla didattica erogativa sincrona e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica sincrona 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 ed anche all’ultima domanda.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA ASINCRONA

Di norma massimo l’80% delle lezioni è svolto in modalità asincrona.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA SINCRONA CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

Almeno il 20% delle lezioni è svolto in modalità sincrona e possono prevedere:

è Partecipazione web conference

è Redazione di un elaborato

è Svolgimento delle prove in itinere con feedback

è Svolgimento della simulazione del test finale

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

è Videolezioni

è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente

è Questionario di autovalutazione

è Materiali predisposti per le lezioni sincrone

è Testo 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.