Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI SPETTACOLO E ARTEFATTI DIGITALI

SETTORE SCIENTIFICO

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

CFU

9

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
L-ART/06

ANNO DI CORSO

/**/
I Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante q

Affine X

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

/**/
9 CFU

DOCENTI

Emilio Audissini

Gianluigi Rossini

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’obiettivo formativo del corso è di offrire allo studente, da un lato, le conoscenze e le competenze per un approccio consapevole al tema della conservazione, tutela e valorizzazione del patrimonio culturale effimero, nel quale figurano tutte le forme espressive e materiali delle arti dello spettacolo. E, dall’altro, di fornirgli gli strumenti e le competenze di base per comprendere l’impatto che le nuove tecnologie digitali hanno all’interno delle arti dello spettacolo, con particolare attenzione alla creazione di artefatti digitali in 2D, 3D, e 4D.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso fornirà agli studenti una conoscenza dei principali strumenti e delle tecniche per la creazione e la gestione di artefatti digitali nel contesto delle arti dello spettacolo.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Utilizzando strumenti digitali per la creazione di artefatti 2D, 3D e 4D, gli studenti saranno in grado di analizzare e valutare le pratiche di conservazione del patrimonio culturale effimero, realizzando progetti per la digitalizzazione e la valorizzazione di quest’ultimo.

Autonomia di giudizio

Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella capacità di valutare criticamente e in maniera autonoma l'efficacia delle diverse strategie di salvaguardia del patrimonio culturale effimero e di analizzare l'impatto etico e sociale delle tecnologie digitali sulle arti dello spettacolo. Gli studenti saranno altresì in grado di formulare giudizi autonomi sulla qualità e l'originalità degli artefatti digitali creati.

Abilità comunicative

L’esposizione del materiale didattico e l’ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comunicare in modo chiaro ed efficace le proprie idee e i risultati dei progetti, utilizzando un linguaggio appropriato al contesto.

Capacità di apprendimento

Sviluppando la capacità di apprendere in modo autonomo e continuo, lo studente dovrà aggiornarsi sulle nuove tecnologie e sulle tendenze nel campo delle arti dello spettacolo e della digitalizzazione del patrimonio culturale.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/
1 - Lo spettacolo. Definizioni e caratteristiche

2 - L'intelligenza artificiale conversazionale

3 - Information disorders e artefatti digitali: il discorso dell'odio

4 - Information disorders e artefatti digitali: le fake news

5 - Artefatti digitali e fact checking

6 - Il metaverso

7 - Smart working e artefatti digitali

8 - I sistemi di raccomandazione del video on demand

9 - Il video interattivo

10 - Artefatti digitali sonori: i podcast

11 - Big Tech. I giganti della comunicazione

12 - L’Europa e le Big Tech

13 - Fintech, gli artefatti digitali dell'innovazione finanziaria

14 - Information disorders giovanili e artefatti digitali: bullismo, cyberbullismo, sexting

15 - Artefatti digitali visuali

16 - Big Data in modalità immagine

17 - Il lavoro negli artefatti digitali

18 - L’Europa di fronte all'intelligenza artificiale

19 - Gli artefatti digitali del conversational commerce

20 - Gli artefatti digitali del turismo

21 - Gli NFT- Non Fungible Tokens

22 - Gli artefatti digitali della moda

23 - Deep web e dark web

24 - Deep learning

25 - Gamification

26 - I bitcoin

27 - La blockchain

28 - Cyber security

29 - L'intelligenza artificiale e gli artefatti digitali nel comparto healthcare

30 - I consumi energetici dell'intelligenza artificiale: dal testo all'immagine

31 - Gli artefatti digitali e i criteri ESG

32 - Cinema e intelligenza artificiale

33 - Intelligenza artificiale: controllo o autonomia negli artefatti digitali

34 - Gli artefatti digitali del settore automotive

35 - Google bard

36 - Gli artefatti digitali video: elogio della brevità

37 - I semiconduttori

38 - Gli artefatti digitali della logistica

39 - La tutela dei dati personali (privacy) di fronte alle artefatte digitali complessi

40 - Realtà virtuale e realtà aumentata

41 - Internet of Things

42 - Programmazione: concetti base

43 - Gli artefatti digitali del gaming

44 - Il motore di ricerca Bing

45 - La grafica nella produzione di artefatti digitali

46 - Computer vision 1 - dalla visione naturale alla visione artificiale

47 - Computer vision 2 - elaborazione e analisi

48 - TikTok e i suoi artefatti digitali

49 - Gli artefatti del giornalismo tra digitalizzazione dei quotidiani e intelligenza artificiale

50 - Gli artefatti digitali nella tutela e conservazione ambientale

51 - L’intelligenza artificiale e il suo impatto sull’istruzione e la formazione. Un primo approccio

52 - Artefatti digitali e algoretica

53 - Musei e artefatti digitali

54 - Instagram e i suoi artefatti digitali

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 162 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 54 Videolezioni + 54 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 54 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 9 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

/**/
è Videolezioni

è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente

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.