Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI SOCIAL MEDIA E COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE

SETTORE SCIENTIFICO

ING-INF/05 (IINF-05/A)

CFU

12

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
ING-INF/05

ANNO DI CORSO

/**/
I Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

/**/
12 CFU

DOCENTE

/**/
Giovanni Trappolini

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 ha lo scopo di fornire allo studente le conoscenze relative agli strumenti ed alle tecnologie che sono alla base dei social media e delle comunicazioni multimediali, con particolare attenzione ai nuovi media multimediali sviluppati all'interno della piattaforma di comunicazione Web 2.0. Al termine del corso lo studente possiederà le competenze necessarie alla realizzazione, produzione ed utilizzo di nuovi media basati su comunicazioni multimediali della piattaforma di comunicazione Web 2.0.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente acquisirà conoscenze circa i principali strumenti e le principali tecnologie alla base dei nuovi sistemi di comunicazione incentrati su tecnologie Web 2.0 ed alla base delle comunicazioni basate su tecnologie multimediali.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo studente saprà applicare le conoscenze acquisite durante il corso circa gli aspetti teorici e pratici delle tecnologie Web 2.0, prerequisito essenziale per la gestione ed eventuale progettazione di nuovi media.

Autonomia di giudizio

Lo studente sarà in grado di valutare autonomamente vantaggi e svantaggi relativi all'utilizzo dei nuovi media e delle comunicazioni multimediali.

Abilità comunicative

Lo studente sarà in grado di sfruttare le capacità comunicative offerte dalle tecnologie Web 2.0 e di creare materiale audiovisivi utilizzando applicazioni di videoediting.

Capacità di apprendimento

Lo studente sarà in grado di acquisire competenze informatiche tali da consentire loro la gestione delle comunicazioni basate su nuovi media e su tecnologie multimediali.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/
1 - Introduzione al corso

2 - I nuovi media digitali 3 - Smartphone, tablet e wearable 4 - Internet delle cose 5 - Social Internet of Things 6 - Social network online 7 - Comunicazioni su Internet 8 - Indirizzamento ed instradamento 9 - Collegamento ad Internet 10 - Domain Name System 11 - Il World Wide Web 12 - Ricerca di informazioni sul web 13 - Ricerche avanzate sul web 14 - Ricerche professionali sul web 15 - Analisi dei risultati di una ricerca web 16 - Informazioni autorevoli 17 - Applicazioni web 18 - Commercio elettronico 19 - Cloud computing 20 - Intrattenimento 2.0 21 - La distribuzione dei contenuti multimediali 22 - La protezione delle informazioni 23 - La proprietà intellettuale 24 - La nuova informazione 25 - Proprietà della nuova informazione 26 - La qualità delle informazioni 27 - Introduzione alla collaborazione social 28 - La collaborazione social 29 - Motivazioni per la collaborazione social 30 - I social e lo scenario lavorativo 31 - La digital transformation nelle aziende 32 - Strumenti social nelle aziende 33 - Introduzione all'economia 2.0 34 - Modello freemium e crowdfunding 35 - Social Big Data e marketing 36 - Il modello lean startup 37 - Search Engine Optimization 38 - BPM e SOA 39 - Dati e metadati 40 - Incrocio dei dati e Internet delle cose 41 - Gestione avanzata dei dati e privacy 42 - Democrazia e informazioni 43 - Censura e propaganda delle informazioni 44 - Anonimity e reti anonimizzatrici 45 - Le criticità dello scenario social 46 - Ulteriori criticità dello scenario social 47 - Rappresentazione digitale del suono 48 - Aliasing, principali formati audio e il protocollo midi 49 - Srumenti software e hardware per la gestione dei suoni 50 - Produzione audio 51 - Livelli di registrazione, importazione di video e registrazioni in linea 52 - Registrazione midi e produzione musicale 53 - Editing di post-produzione 54 - Ottimizzazione di post-produzione 55 - Mixaggio 56 - Produzione di podcast e finalizzazione 57 - Conoscenze di base su immagini e video 58 - L'immagine in movimento e la formazione di video 59 - La memorizzazione delle immagini 60 - Postazione per l'editing e periferiche 61 - L'inquadratura 62 - Campi e piani 63 - Movimento, bilanciamento e composizione di immagini 64 - Ottiche e inquadrature 65 - Inquadrature e condizioni di ripresa 66 - Il montaggio video 67 - Ulteriori tipi di montaggio video 68 - I programmi di montaggio video 69 - Il sonoro di un video 70 - Finalizzazione di un video 71 - Progetti multimediali e supporti per la pubblicazione 72 - Pubblicazione e condivisione

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 216 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 72 Videolezioni + 72 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 72 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 12 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.