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

PEMM-01/B

ANNO DI CORSO

I Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante q

Affine X

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

9 CFU

DOCENTE

Gianluigi Rossini ed Emilio Audissino

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 - Smart working e artefatti digitali

7 - I sistemi di raccomandazione del video on demand

8 - Artefatti digitali sonori: i podcast

9 - Big Tech. I giganti della comunicazione

10 - L'Europa e le Big Tech

11 - Fintech, gli artefatti digitali dell'innovazione finanziaria

12 - Information disorders giovanili e artefatti digitali: Bullismo, Cyberbullismo, Sexting

13 - Artefatti digitali visuali

14 - Big data in modalità immagine

15 - Il lavoro negli artefatti digitali

16 - L'Europa di fronte all'intelligenza artificiale

17 - Gli artefatti digitali del turismo

18 - Gli NFT - Non Fungible Tokens

19 - Gli artefatti digitali della moda

20 - Deep web e Dark web

21 - Deep Learning

22 - Gamification

23 - I Bitcoin

24 - La Blockchain

25 - Cyber Security

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

27 - Gli artefatti digitali e i criteri ESG

28 - Cinema e intelligenza artificiale

29 - Intelligenza artificiale: controllo o autonomia negli artefatti digitali

30 - Gli artefatti digitali del settore Automotive

31 - Gli artefatti digitali video: elogio della brevita'

32 - La tutela dei dati personali (privacy) di fronte agli artefatti digitali complessi

33 - Realtà virtuale e realtà aumentata

34 - Internet of Things

35 - Programmazione: Concetti Base

36 - Gli artefatti digitali del gaming

37 - La grafica nella produzione di artefatti digitali

38 - Computer Vision 1 - Dalla visione naturale alla visione artificiale

39 - TikTok e i suoi artefatti digitali

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

41 - Gli artefatti digitali nella tutela e conservazione ambientale

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

43 - Artefatti digitali e algoretica

44 - Musei e artefatti digitali

45 - Instagram e i suoi artefatti digitali

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:

èPartecipazione web conference

èRedazione di un elaborato

èSvolgimento delle prove in itinere con feedback

èSvolgimento della simulazione del test finale

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

èVideolezioni

èDispense predisposte dal docente e/o slide del docente

èQuestionario di autovalutazione

èMateriali predisposti per le lezioni sincrone

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.