

Corso di laurea in Scienze della Comunicazione e Cultura

<b>Titolo del insegnamento:</b>	Videogiochi e Gamification come comunicazione
<b>Anno del corso:</b>	1°anno, 2°anno e 3°anno
<b>Semestre:</b>	2° semestre
<b>Codice esame:</b>	17280
<b>Settore scientifico disciplinare:</b>	M-PED/03
<b>Docente del corso:</b>	Baruffi Carlo Zelindo <a href="mailto:Carlo.Baruffi@unibz.it">Carlo.Baruffi@unibz.it</a>
<b>Modulare:</b>	NO
<b>Docenti dei restanti moduli:</b>	/
<b>Crediti formativi:</b>	3
<b>Numero totale di ore lezione/laboratorio:</b>	30
<b>Numero totale di ore ricevimento:</b>	12
<b>Orario di ricevimento:</b>	dal lunedì al venerdì previo appuntamento
<b>Modalità di frequenza:</b>	come da regolamento
<b>Lingua ufficiale di insegnamento:</b>	italiano
<b>Corsi propedeutici:</b>	nessuno
<b>Descrizione del corso:</b>	Il corso sarà impostato con modalità laboratoriale. Prevede dei moduli collegati tra loro e in successione.
<b>Obiettivi formativi specifici del corso:</b>	<p>Il laboratorio intende fornire:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) conoscenza principi base del gioco nella attuale società.</li> <li>b) capacità di saperle distinguere le varie tipologie ludiche</li> <li>c) sapere selezionare le modalità ludiche: individuali, di coppia, comprendere il piccolo e grande gruppo</li> <li>d) comprendere il nesso tra la narrazione iconica e lo spirito ludico</li> <li>e) avere una adeguata padronanza dei concetti base</li> </ul>
<b>Lista degli argomenti trattati:</b>	<p>Il gioco in generale. Il perché si gioca. Il gioco nei media e le tematiche ludiche. Il gioco/narrazione. Le narrazioni lineari e non lineari.</p> <p>Le produzioni letterarie e mass mediali in connessione con le modalità ludiche. Ludico, semplificato e ramificato.</p> <p>Il ludicizzato con dinamiche di distrazione, ricreazione e apprendimento. Storytelling, meta-film e ambiente video-ludico. Le nuove frontiere del ludo-film.</p>
<b>Organizzazione della didattica:</b>	Lezione frontale e creazione di situazioni laboratoriali sui contenuti. Discussione di gruppo e analisi di materiali.
<b>Risultati di apprendimento attesi:</b>	<p>Ambito disciplinare</p> <p>Comprendere i significati e le funzioni del gioco nelle dinamiche ricreative e di apprendimento</p> <p>Conoscere i principi basilari costitutivi</p>

	<p>Applicazione dei concetti base alle conoscenze</p> <p>Capacità trasversali/soft skills</p> <p>Autonomia di giudizio</p> <p>Abilità comunicative</p>
<b>Forma d'esame:</b>	Valutazioni intermedie + colloquio orale integrativo come rielaborazione dell'esperienza e/o dei contenuti del corso;
<b>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto:</b>	<p>Per la prova scritta intermedia è previsto un semplice testo riassuntivo degli argomenti trattati.</p> <p>Per la prova orale vengono considerati e valutati: pertinenza, chiarezza argomentativa, capacità di analisi critica, capacità di rielaborazione, riflessione.</p>
<b>Bibliografia fondamentale:</b>	<p>M. Salvador, IN GIOCO E FUORI GIOCO Il ludico nella cultura e nei media contemporanei, Mimesi, 2015, Milano.</p> <p>G. Romano, MASS EFFECT Interattività ludica: videogame, advergaming, gamification, social organization, Lupetti, 2014, Milano</p>
<b>Bibliografia consigliata:</b>	Uno dei due testi a scelta o un mix mirato