

Corso di laurea in Scienze della Comunicazione e Cultura

Titolo del insegnamento:	Videogiochi e Gamification come comunicazione
Anno del corso:	1°anno, 2°anno e 3°anno
Semestre:	2° semestre
Codice esame:	17280
Settore scientifico disciplinare:	M-PED/03
Docente del corso:	Baruffi Carlo Zelindo Carlo.Baruffi@unibz.it
Modulare:	NO
Docenti dei restanti moduli:	/
Crediti formativi:	3
Numero totale di ore lezione/laboratorio:	30
Numero totale di ore ricevimento:	12
Orario di ricevimento:	dal lunedì al venerdì previo appuntamento
Modalità di frequenza:	come da regolamento
Lingua ufficiale di insegnamento:	italiano
Corsi propedeutici:	nessuno
Descrizione del corso:	Il corso sarà impostato con modalità laboratoriale. Prevede dei moduli collegati tra loro e in successione.
Obiettivi formativi specifici del corso:	<p>Il laboratorio intende fornire:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) conoscenza principi base del gioco nella attuale società. b) capacità di saperle distinguere le varie tipologie ludiche c) sapere selezionare le modalità ludiche: individuali, di coppia, comprendere il piccolo e grande gruppo d) comprendere il nesso tra la narrazione iconica e lo spirito ludico e) avere una adeguata padronanza dei concetti base
Lista degli argomenti trattati:	<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>
Organizzazione della didattica:	Lezione frontale e creazione di situazioni laboratoriali sui contenuti. Discussione di gruppo e analisi di materiali.
Risultati di apprendimento attesi:	<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>
Forma d'esame:	Valutazioni intermedie + colloquio orale integrativo come rielaborazione dell'esperienza e/o dei contenuti del corso;
Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto:	<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>
Bibliografia fondamentale:	<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>
Bibliografia consigliata:	Uno dei due testi a scelta o un mix mirato