

## Syllabus:

### *Media Education - Web Design*

<b>Titolo del corso</b>	Media Education – Design in Virtual Environments for Communication
<b>Codice del corso</b>	17266
<b>Settore scientifico disciplinare del corso</b>	M-PED/03 – ICAR/17
<b>Corso di studio</b>	Bachelor in Communication Sciences and Culture
<b>Semestre</b>	2° semestre
<b>Anno del corso</b>	2° anno
<b>Crediti formativi</b>	12
<b>Modulare</b>	Sì
<b>Numero totale di ore di lezione</b>	45 + 45
<b>Frequenza</b>	Vedasi regolamento
<b>Corsi propedeutici</b>	Nessuno
<b>Obiettivi formativi specifici del corso</b>	<p>Il corso punta allo sviluppo di competenze teorico-pratiche in ambito comunicativo, con particolare attenzione alla padronanza di metodologie e strumentazioni analitiche ed esplorative collegate a risorse di concreta spendibilità e destinate ad estendere la gamma delle conoscenze tecniche e delle opportunità professionali legate al settore mediatico e dell'editoria elettronica. Le necessarie basi teoriche e concettuali verranno infatti integrate dalla presenza di molteplici attività pratiche e di vero e proprio sviluppo di contenuti a deriva digitale. Attività in vario modo riconducibili al settore massmediatico e delle comunicazioni di massa, con particolare riferimento allo scenario editoriale configurato dalla diffusione del Web e alle relative evoluzioni prodottesi nel corso delle ultime due decadi.</p> <p>L'attività didattica si inserisce nell'area di apprendimento caratterizzante del Corso di Laurea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Area caratterizzante</i></li> <li>• M-PED/03 – ICAR/17</li> </ul>
<b>Module 1</b>	Design in Virtual Environments for Communication
<b>Lecturer</b>	Basso Alessandro <a href="mailto:Alessandro.Basso@unibz.it">Alessandro.Basso@unibz.it</a>
<b>Scientific sector</b>	ICAR/17
<b>Teaching language</b>	inglese
<b>Office hours</b>	from Monday to Friday on request
<b>List of topics covered</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Casi studio di ambienti immersivi sulla comunicazione</li> <li>• Introduzione a software di support al VR e AR_ Unreal Engine, Pano2VR</li> <li>• Hardware per la realizzazione e fruizione di ambienti virtuali_ Oculus Rift</li> </ul>

<b>Teaching format</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frontal lectures</li> <li>• Practical examples</li> <li>• Analysis of case studies</li> </ul>
<b>Total lecturing hours</b>	45
<b>Credits</b>	6

<b>Modulo 2</b>	Media Education (17240 B)
<b>Docente</b>	Alessandro Efrem Colombi MIS 4A-315 Tel. 0472/014260 <a href="mailto:Alessandro.Colombi@unibz.it">Alessandro.Colombi@unibz.it</a>
<b>Settore scientifico disciplinare</b>	M-PED/03
<b>Lingua ufficiale del corso</b>	italiano
<b>Orario di ricevimento</b>	dal lunedì al venerdì previo appuntamento
<b>Lista degli argomenti trattati</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• media education, media studies, media ecologies: storia ed obiettivi di una disciplina giovane e tutt'ora in corso di definizione</li> <li>• idee, strumenti e ambiti di riferimento dell'insegnare e apprendere i/con i media</li> <li>• gli alfabeti contemporanei, vecchi e nuovi media, teorie e proposte concrete per una convergenza possibile</li> <li>• da consumatori a produttori, la promessa/premessa del digitale e la realtà contemporanea osservata nel suo rapido evolversi</li> </ul>
<b>Attività didattiche previste</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione frontale</li> <li>• Attività pratiche individuali/di gruppo</li> </ul>
<b>Numero totale di ore lezione/laboratorio</b>	45
<b>Crediti formativi</b>	6

<b>Risultati di apprendimento attesi</b>	<p>Il corso propone d'introdurre gli studenti all'ambito dello studio e dell'utilizzo degli strumenti contemporanei della comunicazione, in senso sia teorico, sia pratico. Oltre alle principali teorie legate allo studio dei media e dei differenti setting, risorse, strumenti, i partecipanti avranno modo di approfondire le teorie legate ai modelli d'interazione uomo-macchina e approfondire l'ambito del Web design.</p> <p><u>Conoscenza e comprensione:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I media, il Web, I processi d'interazione uomo macchina e le teorie fondamentali ad essi riconducibili</li> <li>• Le principali teorie legate allo studio dei media, allo sviluppo di contenuti digitali e in particolare alla produzione per il Web</li> <li>• Modelli: dallo studio dei media a quello delle interfacce e dei contesti/livelli/modelli d'utilizzo</li> </ul> <p><u>Capacità di applicare conoscenza e comprensione:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenze critiche legate ai media, ai modelli e ai diversi contesti di riferimento</li> </ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenze di sviluppo Web</li> <li>• Competenze legate alla comunicazione visuale e multimediale</li> <li>• Capacità di analisi e sviluppo convergenti e legate alla visione ecosistemica dell'assetto mediatico e comunicativo contemporaneo</li> </ul> <p><u>Autonomia di giudizio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacità di analisi, selezione e produzione/sviluppo di contenuti a deriva mediatica e digitale</li> </ul> <p><u>Capacità di apprendimento:</u></p> <p>Gli studenti sviluppano capacità critiche e di analisi, oltre a specifiche competenze tecnico-produttive, legate ai seguenti ambiti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studio e ricerca individuale</li> <li>• Lavoro di gruppo</li> <li>• Comunicazione</li> <li>• Riflessione personale</li> <li>• Sviluppo di progetti a deriva digitale, sia legati ad ambiti tradizionali, sia legati specificatamente al Web</li> </ul> <p><u>Abilità comunicative:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacità di utilizzare ed integrare con efficacia differenti strumenti, risorse e ambienti di sviluppo e produzione mediatica e comunicativa</li> <li>• Capacità di analisi, produzione e critica di contenuti a deriva digitale, con particolare attenzione ai contesti definiti dal diffondersi di Internet</li> </ul>
<b>Metodo d'esame</b>	<p>Gli studenti dovranno dimostrare una comprensione diffusa delle tematiche trattate oltre a saper motivare concretamente alcune scelte operative che saranno chiamati a compiere nello svolgimento del lavoro richiesto per l'esame. Le abilità pratiche e le competenze tecniche specifiche avranno modo di essere valutate attraverso l'analisi dei prodotti sviluppati direttamente dagli studenti, sia durante la progressione delle attività didattiche, sia a seguito della scelta degli elaborati finali da presentare in sede d'esame.</p>
<b>Lingua dell'esame</b>	Italiano/Inglese
<b>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto</b>	<p>Esame scritto, valutazioni intermedie in itinere, elaborato finale monografico (70%) e discussione orale (30 %).</p> <p><b>Prova scritta:</b> pertinenza, struttura logica, chiarezza argomentativa, correttezza formale (70%).</p> <p><b>Prova orale:</b> pertinenza, chiarezza argomentativa, capacità di analisi critica, capacità di rielaborazione, riflessione (30%).</p> <p><b>Attribuzione di un unico voto finale, media delle valutazioni dei singoli moduli.</b></p>
<b>Bibliografia fondamentale</b>	<b>Media education:</b>

	<p>Confronting the Challenges of Participatory Culture Media Education for the 21st Century - Henry Jenkins, with Ravi Purushotma, Margaret Weigel, Katie Clinton and Alice J. Robison - The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning</p> <p><b>Design in Virtual Environments for Communication:</b>          Realtà virtuale e realtà aumentata. Nuovi media per nuovi scenari di business – Lorenzo Montagna. HOEPLI editore.( 2018)</p>
<p><b>Bibliografia consigliata</b></p>	<p><b>Media education/ Design in Virtual Environments for Communication:</b>          Materiali e contenuti specifici forniti dai docenti e concordati individualmente con gli studenti</p>