

## Syllabus:

### *Media Education - Design negli Ambienti virtuali per la Comunicazione*

<b>Titolo del corso</b>	Media Education – Design negli Ambienti virtuali per la Comunicazione
<b>Codice del corso</b>	17266
<b>Settore scientifico disciplinare del corso</b>	M-PED/03 – ICAR/17
<b>Corso di studio</b>	Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione e Cultura
<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>Modulo 2</b>	Design negli Ambienti virtuali per la Comunicazione
<b>Docente</b>	Basso Alessandro <a href="mailto:Alessandro.Basso@unibz.it">Alessandro.Basso@unibz.it</a>
<b>Settore scientifico disciplinare</b>	ICAR/17
<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>• 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>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>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> <li>• Competenze di sviluppo Web</li> </ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <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>          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/Italiano
<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>
<b>Bibliografia consigliata</b>	<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>

**(short information in English language)**

<b>Course title</b>	Design in Virtual Environments for Communication and Media Education
<b>Scientific sector</b>	ICAR/17 – M-PED/03
<b>Total lecturing hours</b>	45 +45
<b>Credits</b>	6 + 6
<b>Short description</b>	<p>The course aims to foster theoretical-practical skills in the communication field, with particular attention to the mastery of methodologies and analytical and exploratory tools related to resources of concrete expendability and intended to extend the range of technical knowledge and professional opportunities related to the media and electronic publishing sector. The necessary theoretical and conceptual bases are integrated with multiple hands-on activities and the development of digital artifacts. Activities in various ways related to the mass media and mass communications sector, with particular reference to the publishing scenario configured by the spread of the Web and the related developments produced over the last two decades.</p>