

Syllabus:

Media Education - Design in Virtual Environments for Communication

Titolo del corso	Media Education – Design in Virtual Environments for Communication
Codice del corso	17266
Settore scientifico disciplinare del corso	M-PED/03 – ICAR/17
Corso di studio	Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione e Cultura
Semestre	2° semestre
Anno del corso	2° anno
Crediti formativi	12
Modulare	Sì

Numero totale di ore di lezione	45 + 45
Frequenza	Vedasi regolamento
Corsi propedeutici	Nessuno

Obiettivi formativi specifici del corso	<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"> • <i>Area caratterizzante</i> • M-PED/03 – ICAR/17
--	--

Module 1	Design in Virtual Environments for Communication
Lecturer	Andrea Molinari Andrea.Molinari@unibz.it
Scientific sector	ICAR/17
Teaching language	inglese
Office hours	dal lunedì al venerdì previo appuntamento
List of topics covered	<p>Managing virtual environments encompasses many different skills and disciplines for their design, production and maintenance. The different topics of the course will be taken from various disciplines, creating a fertile multi-disciplinary context for the course:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Human-computer Interaction design • Human physiology for HCI • Vision and colour perception

	<ul style="list-style-type: none"> • Reading, hearing and touching • Computer components for virtual environments • virtual environments and virtual worlds design • virtual and augmented reality • Human errors and slips • Common interaction styles • user experience design • web design and virtual environments • Standards and law in virtual worlds • NFT, blockchain and GDPR • usability and accessibility
Teaching format	<ul style="list-style-type: none"> • Frontal lectures • Practical examples • Analysis of case studies
Total lecturing hours	45
Credits	6

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

Risultati di apprendimento attesi	<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"> • I media, il Web, I processi d'interazione uomo macchina e le teorie fondamentali ad essi riconducibili • Le principali teorie legate allo studio dei media, allo
--	--

- sviluppo di contenuti digitali e in particolare alla produzione per il Web
- Modelli: dallo studio dei media a quello delle interfacce e dei contesti/livelli/modelli d'utilizzo

Capacità di applicare conoscenza e comprensione:

- Competenze critiche legate ai media, ai modelli e ai diversi contesti di riferimento
- Competenze di sviluppo Web
- Competenze legate alla comunicazione visuale e multimediale
- Capacità di analisi e sviluppo convergenti e legate alla visione ecosistemica dell'assetto mediatico e comunicativo contemporaneo

Autonomia di giudizio:

- Capacità di analisi, selezione e produzione/sviluppo di contenuti a deriva mediatica e digitale

Capacità di apprendimento:

Gli studenti sviluppano capacità critiche e di analisi, oltre a specifiche competenze tecnico-produttive, legate ai seguenti ambiti

- Studio e ricerca individuale
- Lavoro di gruppo
- Comunicazione
- Riflessione personale
- Sviluppo di progetti a deriva digitale, sia legati ad ambiti tradizionali, sia legati specificatamente al Web

Abilità comunicative:

- Capacità di utilizzare ed integrare con efficacia differenti strumenti, risorse e ambienti di sviluppo e produzione mediatica e comunicativa
- Capacità di analisi, produzione e critica di contenuti a deriva digitale, con particolare attenzione ai contesti definiti dal diffondersi di Internet

The course offers an introduction to web design and visual communication. It focuses on the main theories of man-machine interaction, with specific focus on web design

Knowledge and understanding:

- knowledge about what is meant by design of virtual environments
- knowledge about main theories and practices behind virtual environments for communication
- knowledge about guidelines and models to be applied to design in different virtual environments, including legal and accessibility aspects

Applying knowledge and understanding:

- Acquire a practical experience on design of virtual environments
- Acquire a practical experience on using visual elements in communication

	<p>Making judgments</p> <ul style="list-style-type: none"> • Critical thinking and making judgement about present, current and future communication plan using virtual worlds <p>Learning capabilities</p> <p>Students will developed their skills in a variety of areas during the course and will have engaged with the following:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Independent learning and working • Working with others • Communication • Personal reflection • Problem analysis regarding web design and visual communication <p>Communication capabilities:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capability of using new media and new visual tools in various area of modern communication, specifically those involving ICT • Capability in understanding and managing communication and new writing styles for virtual environments
<p>Metodo d'esame</p>	<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> <p>100% - written + practical exam</p>
<p>Lingua dell'esame</p>	<p>Italiano/Inglese</p>
<p>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto</p>	<p>Esame scritto, valutazioni intermedie in itinere, elaborato finale monografico (70%) e discussione orale (30 %).</p> <p>Prova scritta: pertinenza, struttura logica, chiarezza argomentativa, correttezza formale (70%).</p> <p>Prova orale: pertinenza, chiarezza argomentativa, capacità di analisi critica, capacità di rielaborazione, riflessione (30%).</p> <p>Attribuzione di un unico voto finale, media delle valutazioni dei singoli moduli.</p>
<p>Bibliografia fondamentale</p>	<p>Media education:</p> <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>Design in Virtual Environments for Communication:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Due to the vast list of topics treated in the course, and

	<p>the potential number of readings needed, the study material has been created by the teacher in form of verbose slides, that will be the only readings required for the exam.</p> <ul style="list-style-type: none"> • In specific points, few bibliography references will be provided by the teacher
<p>Bibliografia consigliata</p>	<p>Media education/ Design in Virtual Environments for Communication: Materiali e contenuti specifici forniti dai docenti e concordati individualmente con gli studenti</p>