Universitas Mercatorum
Università telematica delle Camere di Commercio Italiane

PIANO DI STUDIO DEL CDS

LM59 – COMUNICAZIONE DIGITALE E MARKETING

Facoltà di
Scienze della Società e della Comunicazione

Coorte A.A. 2025-2026
Documento emesso in data: 06 giugno 2025

Sommario

Sommario

1 – Presentazione 3
1. Il Corso di Studio in breve 3
2. Obiettivi formativi specifici del Corso 4
3. Profili professionali e sbocchi occupazionali 5
4. Requisiti di accesso 5
5. Sito del corso di laurea 6
2 – Percorso di Formazione 7
1. Curriculum: Statutario 8
Schede didattiche dei singoli insegnamenti 8
2. Curriculum: Media Digitali con RCS Academy – Corriere della Sera 45
Schede didattiche dei singoli insegnamenti 45

I PROGRAMMI DIDATTICI (MODULI) DI CIASCUN INSEGNAMENTO SARANNO SUSCETTIBILI DI MODIFICHE DOVUTE A EVENTUALI FUTURE INTEGRAZIONI DEI COMITATI D'INDIRIZZO.

1 – PRESENTAZIONE

1. Il Corso di Studio in breve

Il Corso di Laurea Magistrale in Comunicazione Digitale e Marketing appartiene alla classe di Laurea in Scienze della Comunicazione Pubblica, d'Impresa e Pubblicità (LM-59).

Il Corso di Laurea Magistrale in Comunicazione Digitale e Marketing ha come scopo principale la formazione di specialisti nel coordinamento dei processi di innovazione che coinvolgono la comunicazione interna ed esterna d'impresa e nella gestione delle campagne di marketing, anche mediante le nuove tecnologie multimediali, con una particolare attenzione alle strategie e alle tecniche digitali e social.
Il Piano di studi del Corso di Laurea Magistrale prevede due indirizzi: Statutario e Media Digitali con RCS Academy - Corriere della Sera.

L'indirizzo in Media Digitali con RCS Academy- Corriere della Sera mira a formare professionisti in grado di sviluppare competenze specifiche di comunicazione digitale e marketing aziendale, tramite un'offerta formativa arricchita di testimonianze di specialisti di rilievo nei settori della comunicazione e marketing di RCS Academy. Il percorso di studio è orientato all'acquisizione di competenze chiave per il mondo del lavoro, con un attento focus sulla digital strategy delle aziende e al social media management. Viene offerta agli studenti una solida base di marketing utile al raggiungimento di futuri obiettivi di business, con particolare attenzione all'ambito giornalistico e dei new media. Il format didattico prevede la combinazione di project work, case studies con testimonianze dirette di esperti del settore ed esercitazioni pratiche volte ad applicare le nozioni apprese. La caratteristica peculiare dell'offerta è quella di essere fortemente business oriented, con la finalità di ridurre il gap tra accademia e mondo del lavoro. Gli studenti, grazie anche alle testimonianze pratiche di giornalisti e professionisti del marketing, avranno l'opportunità di formarsi come gatekeeper dell'informazione per essere sempre pronti nella scelta delle strategie comunicative.

Il Corso si propone di fornire conoscenze e competenze nei settori della comunicazione digitale e multicanale, dell'organizzazione e promozione di eventi, della responsabilità sociale d'impresa, del marketing e del web marketing, dell'economia e delle strategie aziendali, della progettazione e gestione dei processi comunicativi in ambiti specifici (brand, eventi, sponsorship, fundraising, ecc.).
Il Corso risponde alla necessità di formare professionisti capaci di produrre e gestire contenuti comunicativi veicolati con media digitali. Il Digital Communication Manager è un professionista specializzato nel coordinamento di gruppi professionali eterogenei in cui sono presenti tutte le competenze necessarie per la progettazione, l'implementazione e la gestione di prodotti comunicativi digitali; egli possiede, inoltre, una formazione multidisciplinare che integra linguaggi e modelli del mondo ICT con quelli della legislazione e della giurisprudenza del settore digitale, della creazione di contenuti redazionali dedicati, dell'analisi di mercato e dell'utilizzo di Big Data.
I laureati magistrali in Comunicazione Digitale e Marketing possono lavorare in aziende e altre organizzazioni (non profit, ong, istituzioni pubbliche o politiche), in agenzie di comunicazione o come liberi professionisti.

2. Obiettivi formativi specifici del Corso

Il Corso di Laurea Magistrale in Comunicazione Digitale e Marketing ha quale obiettivo formativo principale formare negli studenti adeguate conoscenze scientifiche, consapevolezza critica e competenze tecnico-specialistiche per l'analisi, la gestione e la valutazione di tutti i fenomeni comunicativi che fanno uso diretto e indiretto di strumenti digitali.

Il percorso didattico proposto è inteso a formare:

- specifiche competenze come la gestione tecnica delle tecnologie digitali, la progettazione di modelli tecnici cross-mediali adatti alla comunicazione digitale persuasiva e la gestione delle architetture software per il management consapevole di algoritmi di ottimizzazione SEO e SEM;
- specifiche competenze necessarie a progettare, implementare e analizzare strumenti digitali per la ricerca nei campi delle scienze sociali, politologiche ed economiche;
- specifiche competenze tecniche coniugate con la necessità di sviluppare negli studenti una grande sensibilità innovativa e una forte tensione creativa;
- specifiche competenze sia di tipo linguistico, sia di tipo tecnico per la gestione normativa dei processi comunicativi nell'ambito digitale;
- specifiche competenze dell'area psicologica per comprendere la struttura e il funzionamento delle organizzazioni, con particolare riferimento all'utilizzo di piattaforme digitali per la cooperazione intra e inter-organizzativa.

Questi obiettivi formativi sono declinati in un'ottica marcatamente multidisciplinare che, oltre alle competenze di analisi e progettazione, consente di sviluppare la sensibilità critica necessaria a discutere e valutare le conseguenze etiche e le ricadute sociali di politiche comunicative che fanno uso dei media digitali.

Il piano di studi (120 CFU) è organizzato in cinque aree di apprendimento essenziali entro cui sono progettati i contenuti previsti negli obiettivi formativi sopra enunciati.
Le cinque aree individuate sono le seguenti:

1. Area ingegneristica per la quale sono previsti insegnamenti che consentano di declinare contenuti didattici su:
    - ecosistemi digitali integrati
    - tecnologie di ottimizzazione di piattaforme WEB e Social Media (SEO e SEM)
2. Area metodologica all'interno della quale gli studenti svilupperanno conoscenze specifiche atte a governare strumenti digitali tipici della ricerca sociale, economica e di mercato come:
    - modelli di analisi statistica dei dati complessi;
    - modelli di analisi dei processi marketing legati alla società dei consumi;
3. Area produzione contenuti in cui sono raccolti insegnamenti di:
    - teoria della comunicazione;
    - digital marketing con particolare attenzione alle sue declinazioni non solo per il mondo imprenditoriale, ma anche per quello pubblico;
    - strumenti di comunicazione narrativa applicati al mondo digitale e ai linguaggi intermediali;
4. Area giuridica che consentirà la costruzione di competenze specifiche nei seguenti ambiti:
    - diritto dell'informazione (diritto di critica, di cronaca, di satira) ed equilibri costituzionali;
    - responsabilità giuridica nell'esercizio dell'attività di comunicazione;

- diritto dei mezzi di comunicazione, di internet e dei social media;
- protezione dei dati personali;
- proprietà intellettuale nella comunicazione digitale;

5. Area psicologica in cui saranno sviluppate competenze di:
   - comunicazione e gestione di gruppi e community;
   - modelli psicologici di persuasione;

Il percorso formativo prevede durante il primo anno l'acquisizione delle competenze fondamentali di tipo psicologico, giuridico, sociologico e di utilizzo della rete; di linguaggi specifici della comunicazione multimediale; di modelli manageriali emergenti per la gestione della comunicazione, che prevede il ricorso a linguaggi e contenuti innovativi.
Il secondo anno è dedicato all'approfondimento di competenze professionalizzanti relative ai modelli di consumo, agli strumenti statistici ed economici, con l'obiettivo di costruire capacità analitiche fondamentali nelle campagne di marketing di una organizzazione con particolare attenzione agli strumenti e i canali propri dell'era digitale.

L'attività didattica sarà organizzata con lezioni frontali sempre integrate con la didattica interattiva. I risultati di apprendimento saranno verificati con prove scritte e/o orali, affiancati dalla valutazione di elaborati realizzati individualmente e dall'analisi di casi di studio.

3. Profili professionali e sbocchi occupazionali

- Digital Communication Manager
- Social Media Manager
- Marketing Specialist
- Hr Manager

4. Requisiti di accesso

L'accesso al Corso di Laurea Magistrale prevede il possesso della laurea triennale nelle classi: L20, L16, L18, L33, L36, L40, conseguite presso qualsiasi Corso di laurea di qualsivoglia Ateneo.
Sarà consentito l'accesso, altresì, a coloro che siano in possesso di titoli di studio di laurea triennale in altre classi, ovvero di altro titolo di studio conseguito all'estero riconosciuto idoneo o di laurea relativa al previgente ordinamento quadriennale, previa acquisizione di:

- 6 CFU nel settore SSD IINF-05/A o assimilati che consentano una adeguata preparazione di base di tipo tecnico;
- 6 CFU in almeno uno di questi SSD: GSPS-02/A, GSPS-05/A, GSPS-06/A ovvero GSPS-08/A on in SSD assimilati tali da consentire una adeguata preparazione di tipo socio- politologica e/o organizzativa;
- 6 CFU in almeno uno di questi SSD: GIUR-01/A, GIUR-02/A, GIUR-05/A, GIUR-05/A ovvero GIUR-06/A tali da consentire una adeguata preparazione di tipo giuridico.

L'iscrizione al Corso di Laurea Magistrale è subordinata al superamento del test d'ingresso. Sono esonerati dallo svolgimento del test gli studenti già laureati (nelle classi di laurea pertinenti) presso Universitas Mercatorum o che abbiano conseguito la Laurea triennale, anche presso altri Atenei, con una votazione non inferiore a 90/110.

Se viene accertata la mancanza di eventuali requisiti curriculari, lo studente potrà acquisirli iscrivendosi a opportuni 'Corsi Singoli' e superando i relativi esami di profitto prima dell'iscrizione al Corso di Laurea Magistrale.

Per approfondimenti consultare il "Regolamento requisiti di ammissione ai corsi di studio" sul sito istituzionale: https://www.unimercatorum.it/ateneo/documenti-ufficiali.

5. Sito del corso di laurea

https://www.unimercatorum.it/corsi-di-laurea/comunicazione-digitale-e-marketing

2 – PERCORSO DI FORMAZIONE

Il percorso di formazione complessivo è stato progettato sulla base dei requisiti previsti dal SUA-CdS. Il corso di Laurea in *LM59 – Comunicazione Digitale e Marketing* si articola nei seguenti curricula formativi:

1. Curriculum: STATUTARIO
2. Curriculum: MEDIA DIGITALI CON RCS ACADEMY - CORRIERE DELLA SERA

Si riporta di seguito il dettaglio dei singoli curricula.

1. Curriculum: Statutario

Anno	Attività	SSD	Insegnamento	CFU
I	CARATTERIZZANTI	GIUR-01/A	Diritto dei media digitali	9
	CARATTERIZZANTI	GSPS-06/A	Cambiamento sociale e media digitali	9
	CARATTERIZZANTI	IINF-05/A	Social media e comunicazione multimediale	12
	CARATTERIZZANTI	PSIC-03/A	Psicologia sociale e della comunicazione	6
	AFFINI	PEMM-01/B	Spettacolo e artefatti digitali	9
	AFFINI	PSIC-04/A	Psicologia dei gruppi e delle communities	9
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Abilità informatiche e telematiche	6
II	CARATTERIZZANTI	ECON-07/A	Marketing digitale	9
	CARATTERIZZANTI	STAT-02/A	Statistica per le analisi economiche e aziendali	6
	CARATTERIZZANTI	GSPS-06/A	Sociologia della cultura e dei media	9
	ALTRE ATTIVITÀ	-	A scelta dello studente dello studente	12
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	6
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Prova finale	18
	TOTALE			**120**

Schede didattiche dei singoli insegnamenti

La progettazione didattica di dettaglio dei singoli insegnamenti avviene, da parte dei docenti sotto la supervisione del coordinatore del Corso di Laurea, attraverso compilazione delle schede di progettazione. Gli insegnamenti a scelta vengono pianificati entro giugno dell'anno solare di inizio dell'attività accademica.

Di seguito si presentano le schede di progettazione didattica dei singoli corsi per ordine di anno accademico.

DIRITTO DEI MEDIA DIGITALI	
Settore Scientifico Disciplinare	GIUR-01/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Angelo Maietta
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

L'insegnamento si prefigge lo scopo di fornire allo studente sia una panoramica degli argomenti connessi alla tematica del legame tra diritto e media, con enfasi sul diritto pubblico e sulle norme che regolamentano il sistema dell'informazione nelle sue varie declinazioni, sia l'obiettivo di attrezzare lo studente per affrontare le implicazioni giuridiche che discendono da alcuni temi fondamentali, quali il rapporto tra democrazia e digitalizzazione e tra quest'ultima e la privacy, la semplificazione e la razionalizzazione dell'attività attraverso i big data e il modo di concepire i servizi digitali alla luce del principio del digital first.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà conoscenze circa il rapporto tra diritto e nuove tecnologie con specifico riferimento al settore della comunicazione digitale, avrà acquisito piena consapevolezza delle più significative implicazioni giuridiche connesse alla creazione, rielaborazione e diffusione di contenuti in formato digitale.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
A termine del corso, lo studente avrà acquisito la capacità di analizzare infrastrutture, strumenti e casi della comunicazione in ambiente web dal punto di vista giuridico, di individuare i soggetti coinvolti e i corpi normativi e regolatori rilevanti.

Autonomia di giudizio
Lo studente sarà in grado di formulare un giudizio autonomo circa le strategie di approccio alla gestione dei problemi giuridici connessi all'uso di strumenti e piattaforme di informazione e comunicazione sul web, anche evidenziando i livelli di responsabilità attivabili e le alternative disponibili.

Abilità comunicative
Durante il corso, lo studente avrà sperimentato e testato alcune modalità espressive, che consentiranno loro di gestire in autonomia la comunicazione sugli argomenti e le problematiche proprie del corso.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di consultare la letteratura scientifica del settore per approfondire autonomamente gli argomenti del corso in relazione ad aspetti formali non approfonditi durante le lezioni.

Programma didattico

1 - Hardware, software e dispositivi
2 - Reti e Internet
3 - Deterritorializzazione, destatualizzazione e dematerializzazione
4 - La rete tra tecnologia e diritto
5 - Internet e democrazia
6 - Democrazia 2.0, partiti politici e web
7 - Le regole della rete
8 - La neutralità della rete
9 - La net neutrality
10 - I poteri delle autorità nazionali di regolamentazione e il ruolo del BEREC
11 - La strategia europea per la tutela dei diritti del web
12 - Il principio di trasparenza nelle amministrazioni digitali
13 - Evoluzione del concetto di documento
14 - Evoluzione del concetto di sottoscrizione
15 - Libertà di espressione in rete
16 - Algoritmi, concorrenza e pluralismo online: le prospettive del digital server
17 - Natura e limiti dei nuovi media
18 - Natura e limiti dei nuovi media: profili di responsabilità nell'attività
19 - Il contrasto all'hate speech
20 - La diffamazione online
21 - Identità digitale e identità personale
22 - La tutela dei dati personali
23 - Sorte dei dati digitali e tutela dell'identità personale telematica
24 - Il diritto all'oblio nella società digitale
25 - Intelligenza artificiale e personalità giuridica
26 - La protezione dei dati personali contro un uso distopico dell'AI
27 - La tutela dei dati non personali nel regolamento UE n. 2018/1807
28 - Controllo tecnologico nell'impresa e protezione dei dati personali dei lavoratori
29 - Questioni in tema di intelligenza artificiale e disciplina del contratto
30 - La trattativa robotica
31 - Intelligenza artificiale e corporate governance
32 - Diritto antitrust e tutela del cliente-consumatore nel mercato unico digital
33 - La sicurezza cibernetica
34 - Minaccia cyber e sicurezza nazionale
35 - La responsabilità contrattuale ed extracontrattuale in rete
36 - La responsabilità degli intermediari
37 - La responsabilità degli Internet service provider
38 - I nuovi ordinamenti giurisprudenziali
39 - Il diritto d'autore e la rivoluzione di internet
40 - Copyright, copyleft e DRM
41 - I singoli diritti e la violazione del diritto d'autore su Internet
42 - Altri diritti d'autore suscettibili di violazione in Internet
43 - Diritto d'autore e collecting societies in Internet
44 - I social network
45 - I Non Fungible Token: presupposti tecnologici
46 - I Non-Fungible Token: use case
47 - Gli smart contract nel sistema bancario e finanziario
48 - Blockchain e crypto attività
49 - Il lavoro ai tempi delle piattaforme digitali: riders e dintorni
50 - Smart working e lavoro da remoto
51 - Il cloud computing
52 - I nomi a dominio
53 - Usi e violazioni del marchio Internet
54 - La tutela del sito web

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie

ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.

In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)
    - Maietta, *Il diritto della Multimedialità*, Giappichelli, 2018
    - Maietta, *Il Principio di Autoresponsabilità. Il Modello del Data Protection Officer*, Giappichelli, 2020
    - AA.VV., *Diritto dell'informazione e dei Media*, Giappichelli, 2022

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

CAMBIAMENTO SOCIALE E MEDIA DIGITALI	
Settore Scientifico Disciplinare	GSPS-06/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Stefania Fragapane
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso si propone di fornire gli strumenti teorici e metodologici per interpretare lo scenario mediale contemporaneo, caratterizzato dall'affermazione della cultura convergente, delle pratiche partecipative e dalle nuove forme di connettività sociale (social media e transmedia). Il corso inoltre intende fornire strumenti teorici e metodologici per analizzare le implicazioni educative dei media digitali, nei contesti formali e informali.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà la conoscenza, in una prospettiva sociologica, del nuovo contesto digitale anche con attenzione al cambiamento dei processi di educazione/socializzazione e della costruzione delle identità individuali e collettive.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente sarà in grado di applicare le proprie conoscenze, utilizzando approcci metodologici adeguati e aggiornati per l'analisi degli ambienti e dei prodotti dei media digitali, anche in contesti educativi e formativi.

Autonomia di giudizio
Lo studente avrà acquisito capacità di riflessione critica sulla relazione tra tecnologie digitali, educazione e società.

Abilità comunicative
Lo studente avrà sviluppato capacità di tipo comunicativo, socio-relazionale e progettuale che consentano di lavorare sia individualmente, sia in gruppo e di comunicare in modo adeguato e convincente le nozioni e le idee, acquisite ed elaborate in modo originale.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di implementare continuamente il proprio patrimonio di conoscenze rendendolo spendibile nell'ambito lavorativo e professionale in genere.

Programma didattico

1 - La cultura digitale
2 - I media digitali
3 - La società delle reti
4 - La moda
5 - La società moderna
6 - La postmodernità
7 - Walter Benjamin
8 - Marshall McLuhan
9 - Jean Baudrillard
10 - Michel De Certau
11 - Manuel Castells
12 - Henry Jenkins
13 - Sociologia digitale
14 - Il metodo della netnografia
15 - Il campo d'indagine
16 - Raccolta dati
17 - L'analisi dei dati
18 - Caso di studio. Una campagna elettorale
20 - Media, searching e algoritmi
21 - Software e ambiente
22 - Media, icone e miti
24 - Il postumano
25 - Cultura digitale, pubblici e comunità
26 - Le serie televisive
28 - Reti e culture della partecipazione
29 - Reti digitali e la figura dell'amatore
30 - Reti digitali, tempo e oblio
32 - Media, emozioni e legame sociale
33 - Media e anti-umanesimo
34 - Media e forme politiche
36 - Reti digitali e sensi
37 - Complessità e sistema
38 - Flussi e narrazioni
40 - Dispositivi, schermi e selfie
41 - Emozioni e affetti
42 - Luoghi
44 - Reti digitali e localizzazione
45 - Il glocal
46 - Il caso del made in Italy
48 - Il place branding
49 - Telecucina
50 - Digital food
52 - Identità
53 - Innovazione
54 - Conclusioni

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.

Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)
  - Manovich L., *L'estetica dell'intelligenza artificiale*, Sossella Editore, 2020;
  - McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, 2015;
  - Peters J.D., *Storia dell'idea di comunicazione*, Meltemi, 2005.

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SOCIAL MEDIA E COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE	
Settore Scientifico Disciplinare	IINF-05/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	12 CFU
Docente	Riccardo Pecori
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso ha lo scopo di fornire allo studente le conoscenze relative agli strumenti ed alle tecnologie che sono alla base dei social media e delle comunicazioni multimediali, con particolare attenzione ai nuovi media multimediali sviluppati all'interno della piattaforma di comunicazione Web 2.0. Al termine del corso lo studente possiederà le competenze necessarie alla realizzazione, produzione ed utilizzo di nuovi media basati su comunicazioni multimediali della piattaforma di comunicazione Web 2.0.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà conoscenze circa i principali strumenti e le principali tecnologie alla base dei nuovi sistemi di comunicazione incentrati su tecnologie Web 2.0 ed alla base delle comunicazioni basate su tecnologie multimediali.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente saprà applicare le conoscenze acquisite durante il corso circa gli aspetti teorici e pratici delle tecnologie Web 2.0, prerequisito essenziale per la gestione ed eventuale progettazione di nuovi media.

Autonomia di giudizio
Lo studente sarà in grado di valutare autonomamente vantaggi e svantaggi relativi all'utilizzo dei nuovi media e delle comunicazioni multimediali.

Abilità comunicative
Lo studente sarà in grado di sfruttare le capacità comunicative offerte dalle tecnologie Web 2.0 e di creare materiale audiovisivi utilizzando applicazioni di videoediting.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di acquisire competenze informatiche tali da consentire loro la gestione delle comunicazioni basate su nuovi media e su tecnologie multimediali.

Programma didattico

1 - Introduzione al corso
2 - I nuovi media digitali
3 - Smartphone, tablet e wearable
4 - Internet delle cose
5 - Social Internet of Things
6 - Social network online
7 - Comunicazioni su Internet
8 - Indirizzamento ed instradamento
9 - Collegamento ad Internet
10 - Domain Name System
11 - Il World Wide Web
12 - Ricerca di informazioni sul web
13 - Ricerche avanzate sul web
14 - Ricerche professionali sul web
15 - Analisi dei risultati di una ricerca web
16 - Informazioni autorevoli
17 - Applicazioni web
18 - Commercio elettronico
19 - Cloud computing
20 - Intrattenimento 2.0
21 - La distribuzione dei contenuti multimediali
22 - La protezione delle informazioni
23 - La proprietà intellettuale
24 - La nuova informazione
25 - Proprietà della nuova informazione
26 - La qualità delle informazioni
27 - Introduzione alla collaborazione social
28 - La collaborazione social
29 - Motivazioni per la collaborazione social
30 - I social e lo scenario lavorativo
31 - La digital transformation nelle aziende
32 - Strumenti social nelle aziende
33 - Introduzione all'economia 2.0
34 - Modello freemium e crowdfunding
35 - Social Big Data e marketing
36 - Il modello lean startup
37 - Search Engine Optimization
38 - BPM e SOA
39 - Dati e metadati
40 - Incrocio dei dati e Internet delle cose
41 - Gestione avanzata dei dati e privacy
42 - Democrazia e informazioni
43 - Censura e propaganda delle informazioni
44 - Anonimity e reti anonimizzatrici
45 - Le criticità dello scenario social
46 - Ulteriori criticità dello scenario social
47 - Rappresentazione digitale del suono
48 - Aliasing, principali formati audio e il protocollo midi
49 - Srumenti software e hardware per la gestione dei suoni
50 - Produzione audio
51 - Livelli di registrazione, importazione di video e registrazioni in linea
52 - Registrazione midi e produzione musicale
53 - Editing di post-produzione
54 - Ottimizzazione di post-produzione
55 - Mixaggio
56 - Produzione di podcast e finalizzazione
57 - Conoscenze di base su immagini e video
58 - L'immagine in movimento e la formazione di video
59 - La memorizzazione delle immagini
60 - Postazione per l'editing e periferiche
61 - L'inquadratura
62 - Campi e piani
63 - Movimento, bilanciamento e composizione di immagini
64 - Ottiche e inquadrature
65 - Inquadrature e condizioni di ripresa
66 - Il montaggio video
67 - Ulteriori tipi di montaggio video
68 - I programmi di montaggio video
69 - Il sonoro di un video
70 - Finalizzazione di un video
71 - Progetti multimediali e supporti per la pubblicazione
72 - Pubblicazione e condivisione

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 216 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

PSICOLOGIA SOCIALE E DELLA COMUNICAZIONE	
Settore Scientifico Disciplinare	PSIC-03/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Paola Cardinali
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso si pone l'obiettivo di orientare lo studente nello studio dei processi psico-sociali di tipo interpretativo, simbolico, espressivo e relazionali nei quali gli esseri umani sono immersi e di cui la comunicazione costituisce l'esito fondamentale. Intende implementare le conoscenze e le abilità degli studenti attraverso l'acquisizione di conoscenze e capacità relative alle dimensioni psicologico-sociali della comunicazione. Nello specifico, viene analizzato anche il ruolo della comunicazione, verbale e non verbale, e l'influenza che questa ha all'interno della società.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso fornirà allo studente una conoscenza dei principali concetti, delle teorie e dei modelli della psicologia sociale e della comunicazione, permettendogli di comprendere e analizzare i processi di influenza sociale, la formazione degli atteggiamenti, la comunicazione interpersonale e di gruppo, e le dinamiche dei media.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Al termine del corso lo studente sarà in grado di applicare le conoscenze acquisite per analizzare e interpretare fenomeni sociali e comunicativi reali. Saprà inoltre utilizzare strumenti e tecniche di ricerca per indagare problematiche di natura sociale e comunicativa, al fine di progettare e implementare interventi di comunicazione efficace in diversi contesti.

Autonomia di giudizio
Lo studente avrà gli strumenti per valutare criticamente le informazioni e le evidenze empiriche relative ai temi del corso e potrà formulare giudizi autonomi e argomentati su questioni etiche e sociali connesse alla comunicazione e al comportamento umano.

Abilità comunicative
Lo studente saprà comunicare in modo chiaro ed efficace i risultati di ricerche e analisi, sia a un pubblico specialistico che non specialistico, utilizzando diverse modalità comunicative (orale, scritta, multimediale) per presentare informazioni e argomentazioni.

Capacità di apprendimento
Al termine del corso lo studente avrà sviluppato la capacità di apprendere in modo autonomo e continuo, utilizzando diverse fonti di informazione, e potrà le proprie conoscenze e competenze in relazione agli sviluppi della ricerca e della pratica professionale.

Programma didattico

1 - Introduzione alla psicologia sociale: definizioni e assiomi
2 - La costruzione della conoscenza sociale
3 - Il processo di categorizzazione sociale
4 - La percezione degli altri
5 - La percezione di sé
6 - Differenze culturali nella costruzione del sé
7 - Appartenenza ed esclusione sociale
8 - Gli stereotipi sociali
9 - Il pregiudizio
10 - Gli atteggiamenti
11 - Le rappresentazioni sociali
12 - L'influenza sociale
13 - La competenza comunicativa
14 - I principali modelli teorici sulla comunicazione
15 - La pragmatica della comunicazione
16 - La comunicazione non verbale
17 - La comunicazione persuasiva
18 - Comunicare in gruppo
19 - La comunicazione d'impresa
20 - Emozioni e condivisione sociale
21 - La propagazione sociale dell'informazione emozionale
22 - La regolazione delle emozioni
23 - Persuasività delle emozioni
24 - Marketing sociale e comunicazione dei rischi per la salute
25 - L'emergere dei nuovi media
26 - L'evoluzione dei nuovi media
27 - La psicologia sociale nell'era digitale
28 - Pragmatica della comunicazione digitale
29 - Comprendere il ciberspazio
30 - Social network e dinamiche relazionali
31 - La scienza delle reti
32 - I selfie come fenomeno sociale
33 - Il potere dell'immagine: un'analisi di Instagram
34 - Nuovi adolescenti tra mondo reale e virtuale
35 - Usare il digitale consapevolmente: l'esperienza del Centro Display
36 - Promuovere la salute fin da piccoli

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.

In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SPETTACOLO E ARTEFATTI DIGITALI	
Settore Scientifico Disciplinare	PEMM-01/B
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante ❑ Affine X Altre attività ❑
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Enrico Menduni
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

L'obiettivo formativo del corso è di offrire allo studente, da un lato, le conoscenze e le competenze per un approccio consapevole al tema della conservazione, tutela e valorizzazione del patrimonio culturale effimero, nel quale figurano tutte le forme espressive e materiali delle arti dello spettacolo. E, dall'altro, di fornirgli gli strumenti e le competenze di base per comprendere l'impatto che le nuove tecnologie digitali hanno all'interno delle arti dello spettacolo, con particolare attenzione alla creazione di artefatti digitali in 2D, 3D, e 4D.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso fornirà agli studenti una conoscenza dei principali strumenti e delle tecniche per la creazione e la gestione di artefatti digitali nel contesto delle arti dello spettacolo.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Utilizzando strumenti digitali per la creazione di artefatti 2D, 3D e 4D, gli studenti saranno in grado di analizzare e valutare le pratiche di conservazione del patrimonio culturale effimero, realizzando progetti per la digitalizzazione e la valorizzazione di quest'ultimo.

Autonomia di giudizio
Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella capacità di valutare criticamente e in maniera autonoma l'efficacia delle diverse strategie di salvaguardia del patrimonio culturale effimero e di analizzare l'impatto etico e sociale delle tecnologie digitali sulle arti dello spettacolo. Gli studenti saranno altresì in grado di formulare giudizi autonomi sulla qualità e l'originalità degli artefatti digitali creati.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comunicare in modo chiaro ed efficace le proprie idee e i risultati dei progetti, utilizzando un linguaggio appropriato al contesto.

Capacità di apprendimento
Sviluppando la capacità di apprendere in modo autonomo e continuo, lo studente dovrà aggiornarsi sulle nuove tecnologie e sulle tendenze nel campo delle arti dello spettacolo e della digitalizzazione del patrimonio culturale.

Programma didattico

1 - Lo spettacolo. Definizioni e caratteristiche
2 - L'intelligenza artificiale conversazionale
3 - Information disorders e artefatti digitali: il discorso dell'odio
4 - Information disorders e artefatti digitali: le fake news
5 - Artefatti digitali e fact checking
6 - Il metaverso
7 - Smart working e artefatti digitali
8 - I sistemi di raccomandazione del video on demand
9 - Il video interattivo
10 - Artefatti digitali sonori: i podcast
11 - Big Tech. I giganti della comunicazione
12 - L'Europa e le Big Tech
13 - Fintech, gli artefatti digitali dell'innovazione finanziaria
14 - Information disorders giovanili e artefatti digitali: bullismo, cyberbullismo, sexting
15 - Artefatti digitali visuali
16 - Big Data in modalità immagine
17 - Il lavoro negli artefatti digitali
18 - L'Europa di fronte all'intelligenza artificiale
19 - Gli artefatti digitali del conversational commerce
20 - Gli artefatti digitali del turismo
21 - Gli NFT- Non Fungible Tokens
22 - Gli artefatti digitali della moda
23 - Deep web e dark web
24 - Deep learning
25 - Gamification
26 - I bitcoin
27 - La blockchain
28 - Cyber security
29 - L'intelligenza artificiale e gli artefatti digitali nel comparto healthcare
30 - I consumi energetici dell'intelligenza artificiale: dal testo all'immagine
31 - Gli artefatti digitali e i criteri ESG
32 - Cinema e intelligenza artificiale
33 - Intelligenza artificiale: controllo o autonomia negli artefatti digitali
34 - Gli artefatti digitali del settore automotive
35 - Google bard
36 - Gli artefatti digitali video: elogio della brevità
37 - I semiconduttori
38 - Gli artefatti digitali della logistica
39 - La tutela dei dati personali (privacy) di fronte agli artefatti digitali complessi
40 - Realtà virtuale e realtà aumentata
41 - Internet of Things
42 - Programmazione: concetti base
43 - Gli artefatti digitali del gaming
44 - Il motore di ricerca Bing
45 - La grafica nella produzione di artefatti digitali
46 - Computer vision 1 - dalla visione naturale alla visione artificiale
47 - Computer vision 2 - elaborazione e analisi
48 - TikTok e i suoi artefatti digitali
49 - Gli artefatti del giornalismo tra digitalizzazione dei quotidiani e intelligenza artificiale
50 - Gli artefatti digitali nella tutela e conservazione ambientale
51 - L'intelligenza artificiale e il suo impatto sull'istruzione e la formazione. Un primo approccio
52 - Artefatti digitali e algoretica
53 - Musei e artefatti digitali
54 - Instagram e i suoi artefatti digitali

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

PSICOLOGIA DEI GRUPPI E DELLE COMMUNITIES	
Settore Scientifico Disciplinare	PSIC-04/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante ❑ Affine X Altre attività ❑
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Giulia Gagliardini, Graziella Gaddoni, Giulio De Felice
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso persegue la finalità principale di fornire una conoscenza teorico-pratica relativa ai gruppi come oggetto di indagine e strumento privilegiato di ricerca e intervento all'interno delle communities. La prima parte del corso prenderà in esame le principali prospettive teoriche che hanno approfondito il tema del gruppo, dei processi e delle dinamiche che lo caratterizzano; la seconda parte del corso, in un'ottica maggiormente orientata all'intervento, approfondirà l'analisi del gruppo come strumento pratico per il lavoro sociale nei contesti comunitari.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà una solida conoscenza del gruppo come strumento d'intervento in relazione a specifici obiettivi e a differenti setting di comunità.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente acquisirà specifiche abilità di base per la gestione di un gruppo con particolare riferimento ad alcune sue specifiche articolazioni (es. focus group).

Autonomia di giudizio
Lo studente acquisirà, al termine del corso, le competenze teorico-pratiche per riconoscere, comprendere e valutare le dinamiche di gruppo ed intervenire su di esse, in particolar modo all'interno di situazioni di conflitto quanto mai diffuse nel quotidiano, ma altrettanto complesse da interpretare e gestire.

Abilità comunicative
Lo studente saprà presentare gli argomenti svolti nel corso con rigore formale e completezza, utilizzando un linguaggio tecnico-scientifico appropriato.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di consultare la letteratura scientifica del settore per approfondire autonomamente gli argomenti del corso in relazione ad aspetti formali non approfonditi durante le lezioni.

Programma didattico

Elementi di anatomia dei gruppi
1 - Definizioni e tipologie di gruppo: pluralità e interdipendenza
2 - Definizioni e tipologie di gruppo: struttura, appartenenza, emergenza sistemica
3 - Struttura dei legami affettivi
4 - Strutture di comunicazione del gruppo
5 - Potere, status, ruoli
6 - Confini del gruppo: groupship, membership, leadership
7 - I gruppi di lavoro
8 - I gruppi di formazione
9 - Gruppo, istituzione e organizzazione
Elementi di fisiologia dei gruppi
10 - Fasi evolutive del gruppo
11 - Evoluzione del gruppo: un modello a quattro dimensioni
12 - La leadership nelle diverse fasi evolutive del gruppo
13 - Leadership efficace
14 - Leadership trasformazionale e leadership transazionale
14 - Il conflitto nel gruppo
16 - Obiettivi, metodi e ruoli nel gruppo
17 - Norme e cultura di gruppo
18 - Comunicazione e clima del gruppo
19 - Efficienza ed efficacia dei gruppi di lavoro
20 - Presa di decisione nei gruppi
Teorie psicodinamiche dei gruppi
21 - Lewin: la teoria del campo
22 - Lewin: dinamica dei gruppi
23 - Lewin: il t-group
24 - Freud: psicologia delle masse
25 - Freud: il disagio della civiltà
26 - Bion: la dimensione gruppale
27 - Bion: gruppo e assunti di base
28 - Il modello di Foulkes: assunti teorici
29 - Il modello di Foulkes: tecnica e setting
30 - La dimensione gruppale secondo Pichon-Riviére
31 - La concezione gruppale secondo Anzieu
32 - La concezione gruppale secondo Kaës
33 - Approccio interpersonale e attaccamento al gruppo
34 - Lo psicodramma di Moreno
35 - Kernberg: processi di gruppo
36 - Kernberg: dinamiche istituzionali e leadership
Analisi transazionale (AT) per il lavoro con i gruppi
37 - Origini e assunti filosofici all'analisi transazionale
38 - Struttura degli stati dell'io
39 - Funzioni degli stati dell'io
40 - Analisi delle transazioni
41 - Carezze e rinforzi nella comunicazione interpersonale
42 - Caratteristiche dei giochi
43 - L'intervento sui giochi
44 - Il copione: matrice di copione
45 - Il copione: aspetti funzionali
46 - Struttura e autorità del gruppo in AT
47 - Dinamiche e processi di gruppo in AT
48 - Accomodamento dell'individuo al gruppo
Social neuroscience per la comprensione dei fenomeni gruppali
49 - Principi di neuroscienze sociali e affettive
50 - Neuroscienze dei legami sociali
51 - Cooperazione e competizione
52 - Neuroscienze della regolazione emozionale
53 - Neuroscienze dell'empatia
54 - Social decision-making

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

MARKETING DIGITALE	
Settore Scientifico Disciplinare	ECON-07/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Rosario Bianco
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

L'obiettivo dell'insegnamento è fornire le conoscenze teoriche e gli strumenti tecnico-professionali per la gestione del marketing dell'impresa al fine di comprendere la sua funzione nei mercati, anche alla luce delle sfide portate dalla rivoluzione digitale. Il programma consentirà allo studente di sviluppare le capacità necessarie ad avviare un processo decisionale, capace di rispondere a tali sfide, valutando scelte di natura strategica ed operativa. In particolare, nella prima parte dell'insegnamento sono approfondite le conoscenze e competenze necessarie all'analisi della concorrenza in un'ottica allargata a tutto l'ambiente competitivo; nella seconda parte sono fornite le più significative tecniche e metodologie per applicare tali conoscenze relativamente alla funzione di marketing, considerando un modello di business fortemente condizionato dall'innovazione digitale.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà le conoscenze utili per comprendere il rapporto tra il sistema impresa e l'ambiente competitivo, al fine di individuare la formula imprenditoriale in grado di operare con successo nei mercati di riferimento.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
L'insegnamento, mediante l'impiego di tecniche e metodologie gestionali (analisi del piano di marketing, studio di matrici strategiche, presentazione di casi aziendali, esercitazioni e verifiche in itinere), consente allo studente di applicare le conoscenze teoriche di base acquisite, in mercati sempre più complessi anche alla luce delle innovazioni introdotte dalla "rivoluzione digitale".

Autonomia di giudizio
Lo studente, anche tramite il confronto con i casi di studio, potrà sviluppare la propria capacità di giudizio e di proposta in relazione all'analisi delle soluzioni che il manager intende prendere per competere con successo nel mercato e per soddisfare la domanda.

Abilità comunicative
L'insegnamento intende attivare nello studente le necessarie capacità comunicative e comportamentali nell'esporre le proprie idee e proposte, nonché le possibili soluzioni alle problematiche da affrontare.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di consultare la letteratura scientifica del settore per approfondire autonomamente gli argomenti del corso in relazione ad aspetti formali non approfonditi durante le lezioni.

Programma didattico

1 - Fondamenti di Marketing
2 - Il Marketing e l'analisi dell'Ambiente
3 - Segmentazione, targeting e posizionamento
4 - Il Marketing Mix. Il prodotto
5 - Il Marketing Mix. Il prezzo
6 - Il Marketing Mix. La promozione
7 - Il Marketing Mix. La distribuzione
8 - Service
9 - Il Service Marketing Mix
10 - Communication Mix
11 - Integrated marketing communication
12 - Le 4C del Service Marketing Mix
13 - Brand Marketing
14 - Brand Image
15 - Event Marketing e Sponsorship
16 - Experience Economy
17 - Dal Marketing 1.0 al Marketing 5.0
18 - Le sfide del digital marketing
19 - Il nuovo paradigma digitale
20 - Il Digital Marketing Integrato
21 - Search Engine Optimization (SEO)
22 - La Paid Search
23 - Digital Display Advertising
24 - La Pianificazione Strategica Display
25 - Content Creation
26 - Social Media Marketing (SMM)
27 - IMC e SMM
28 - L Ambiente e i social media
29 - Il Social Consumer
30 - La Social Community
31 - La rete sociale e di influenza
32 - L'Influencer marketing
33 - Dalle strategie alle tattiche
34 - Le tattiche orientate al valore
35 - Il Social Entertainment
36 - Il Social Commerce
37 - Il Real Time Marketing e Social Media
38 - Gestire ed interpretare i dati
39 - La Digital Balanced Score Card
40 - Il Mobile Marketing
41 - App Marketing Strategy
42 - L'Interactive Marketing
43 - Gestire ed interpretare i dati
44 - L'e-commerce customer journey
45 – E-mail marketing
46 - Affiliate Marketing
47 - Il Growth Hacking
48 - Blockchain Marketing
49 - NFT marketing
50 - IoT
51 - Value Proposition Canva
52 - Introduzione al Neuromarketing
53 - AI marketing decision
54 - ECRM

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

STATISTICA PER LE ANALISI ECONOMICHE E AZIENDALI	
Settore Scientifico Disciplinare	STAT-02/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Alessandro Rinaldi
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Obiettivo del corso, che affronta tematiche sia di Statistica aziendale che di Analisi di mercato, è di fornire gli strumenti statistici necessari ai futuri manager e ai futuri analisti di mercato per prendere, in condizioni di incertezza, decisioni razionalmente fondate. L'impiego dei metodi statistici nell'organizzazione e nell'analisi dei dati aziendali e di mercato si sta affermando come un'importante risorsa strategica per le imprese che operano in settori caratterizzati sempre più spesso da un'elevata competitività e instabilità.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà conoscenze specifiche sulla attendibilità dei dati statistici e sulla sua individuazione, raccolta, trasporto, acquisizione e conservazione ai fini delle analisi economiche ed aziendali.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente sarà in grado di individuare la tecnica di analisi più opportuna in relazione al problema da affrontare, di modellizzare e prospettare soluzioni, interpretarne i risultati e supportare operativamente i processi decisionali.

Autonomia di giudizio
Lo studente sarà in grado di valutare la rilevanza di elementi connessi alla statistica per le analisi economiche e digitali.

Abilità comunicative
Lo studente saprà presentare gli argomenti svolti nel corso con rigore formale e completezza, utilizzando un lessico appropriato.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di consultare la letteratura scientifica del settore per approfondire autonomamente gli argomenti del corso in relazione ad aspetti formali non svolti nelle lezioni.

Programma didattico

1 - Lezione introduttiva
2 - Analisi dei dati
3 - Variabili miste e profili riga
4 - Il modello lineare semplice: richiami
5 - Il modello lineare multiplo
6 - Inferenza nel modello di regressione lineare multiplo
7 - Analisi dei residui
8 - Ancora sul modello lineare multiplo
9 - La previsione
10 - Modelli non lineari
11 - Modello logit: inferenza
12 - Modello logit: approfondimento 1
13 - Modello logit: approfondimento 2
14 - Analisi statistica dei dati di bilancio
15 - Analisi in componenti principali
16 - Analisi in componenti principali: un'applicazione
17 - Gli algoritmi di segmentazione: un'introduzione
18 - Cluster analysis
19 - Approfondimenti sulla cluster analysis
20 - Segmentazione a priori
21 - Il CART
22 - Analisi discriminante lineare
23 - Insolvenza delle imprese
24 - Fonti e qualità dei dati
25 - Le informazioni statistiche per l'azienda
26 - Fonti statistiche sui consumi
27 - La produzione dei dati ad hoc
28 - Altri schemi di campionamento
29 - Stima della media e della proporzione campionaria
30 - Caratteristiche e strutture dei campioni
31 - Il questionario
32 - Questionario ed errori non campionari
33 - Errori non campionari ed interventi correttivi
34 - Scaling multidimensionale e mappe percettive
35 - Analisi delle corrispondenze
36 - Componenti principali e analisi dei fattori

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il

percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement.

L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)
- L. Biggeri, M. Bini, A. Coli, L. Grassini, M. Maltagliati, *Statistica per le decisioni aziendali*, Pearson Italia, 2012 (o edizioni successive)
- B. Bracalente, M. Cossignani, A. Mulas, *Statistica aziendale*, Mc Graw Hill, 2009

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SOCIOLOGIA DELLA CULTURA E DEI MEDIA	
Settore Scientifico Disciplinare	GSPS-06/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Tito Vagni
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso intende fornire allo studente una conoscenza approfondita dei quadri teorici di base della sociologia della cultura e dei media. A questa conoscenza si affianca la maturazione di competenze teoriche e metodologiche funzionali alla comprensione e all'analisi dei processi culturali della società contemporanea, con particolare attenzione alle dinamiche di emergenza e diffusione degli orientamenti valoriali e normativi di senso comune e alle diverse forme della produzione culturale.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà gli strumenti di base per una lettura sociologica della complessità della società contemporanea, con una particolare attenzione ai mezzi di comunicazione e al loro ruolo nella globalizzazione.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Al termine del corso, lo studente avrà acquisito la capacità di esaminare le implicazioni culturali dei processi sociali e comunicativi con spirito critico e autonomia di giudizio.

Autonomia di giudizio
La conoscenza delle logiche e dei processi di produzione simbolica sarà funzionale alla capacità di analisi e progettazione di prodotti culturali nelle diverse fasi di ideazione, produzione e diffusione.

Abilità comunicative
L'insegnamento intende attivare nello studente le necessarie capacità comunicative e comportamentali nell'esporre le proprie idee e proposte, nonché le possibili soluzioni alle problematiche da affrontare.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di consultare la letteratura scientifica del settore per approfondire autonomamente gli argomenti del corso in relazione ad aspetti formali non approfonditi durante le lezioni.

Programma didattico

1 - Charlie Chaplin interprete della cultura moderna
2 - La metropoli moderna
3 - Le forme comunicative del legame sociale
4 - La Metropoli come medium
5 - La metropoli e il cinismo
6 - La differenziazione sociale
7 - La società di massa
8 - La massa come bersaglio
9 - L'effetto postumo
10 - La riproducibilità tecnica dell'arte
11 - L'industria culturale
12 - La cultura di massa
13 - Il cinema o l'uomo immaginario
14 - Si accende la TV
15 - Televisione e cultura in Italia
16 - La TV si è fatta mondo
17 - Il mezzo è il messaggio
18 - Abbecedario McLuhan
19 - L'impatto dei media elettronici sulle situazioni sociali
20 - I media come doppio del mondo
21 - Il reality show come forma culturale
22 - La logica culturale del reality in politica
23 - La logica culturale del reality e la gastronomia
24 - Il postmoderno
25 - La prospettiva postmoderna
26 - Come cambia la società con il personal computer
27 - Il postmoderno e i turbamenti dell'identità
28 - Homo mediaticus
29 - Il nuovo sistema operativo sociale
30 - Il nuovo sistema operativo sociale II
31 - La cultura di Internet
32 - La fine dell'agire comunicativo
33 - Democrazia digitale
34 - L'amatore digitale: la genesi moderna
35 - L'amatore digitale: la riconfigurazione televisiva
36 - L'amatore digitale: la consacrazione dell'amatore
37 - Vivere nelle immagini I
38 - La cultura visuale
39 - La cultura (è) amatoriale
40 - Il digitale e la cultura convergente
41 - I funzionamenti della cultura convergente
42 - Convergence Food
43 - Il digitale e i discorsi d'odio
44 - Indagare l'influenza digitale
45 - Sociologia dell'influencer
46 - Dall'influenza personale all'influenza digitale
47 - L'esperienza dei media
48 - Instagram e la forza delle immagini
49 - La post-verità
50 - I media e i modi della conoscenza
51 - Comunicazione come consumo
52 - Le tre fasi della produzione culturale
53 - L'autenticità nella comunicazione - intervista alla Prof.ssa Maria Angela Polesana
54 - Il tempo degli influencer: il caso Chiara Ferragni - intervista alla Prof.ssa Maria Angela Polesana

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.

La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

2. Curriculum: Media Digitali con RCS Academy – Corriere della Sera

Anno	Attività	SSD	Insegnamento	CFU
I	CARATTERIZZANTI	GIUR-01/A	Diritto dei media digitali	9
	CARATTERIZZANTI	GSPS-06/A	Cambiamento sociale e media digitali *	9
	CARATTERIZZANTI	IINF-05/A	Social media e comunicazione multimediale *	12
	CARATTERIZZANTI	PSIC-03/A	Psicologia sociale e della comunicazione *	6
	AFFINI	PEMM-01/B	Spettacolo e artefatti digitali *	9
	AFFINI	PSIC-04/A	Psicologia dei gruppi e delle communities	9
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Abilità informatiche e telematiche	6
II	CARATTERIZZANTI	ECON-07/A	Marketing digitale *	9
	CARATTERIZZANTI	STAT-02/A	Statistica per le analisi economiche e aziendali	6
	CARATTERIZZANTI	GSPS-06/A	Sociologia della cultura e dei media *	9
	ALTRE ATTIVITÀ	-	A scelta dello studente dello studente	12
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro *	6
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Prova finale	18
	TOTALE			**120**

Schede didattiche dei singoli insegnamenti

La progettazione didattica di dettaglio dei singoli insegnamenti avviene, da parte dei docenti sotto la supervisione del coordinatore del Corso di Laurea, attraverso compilazione delle schede di progettazione. Gli insegnamenti a scelta vengono pianificati entro giugno dell'anno solare di inizio dell'attività accademica.

Di seguito si presentano le schede di progettazione didattica dei singoli corsi per ordine di anno accademico.

DIRITTO DEI MEDIA DIGITALI	
Settore Scientifico Disciplinare	GIUR-01/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Angelo Maietta
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

L'insegnamento si prefigge lo scopo di fornire allo studente sia una panoramica degli argomenti connessi alla tematica del legame tra diritto e media, con enfasi sul diritto pubblico e sulle norme che regolamentano il sistema dell'informazione nelle sue varie declinazioni, sia l'obiettivo di attrezzare lo studente per affrontare le implicazioni giuridiche che discendono da alcuni temi fondamentali, quali il rapporto tra democrazia e digitalizzazione e tra quest'ultima e la privacy, la semplificazione e la razionalizzazione dell'attività attraverso i big data e il modo di concepire i servizi digitali alla luce del principio del digital first.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà conoscenze circa il rapporto tra diritto e nuove tecnologie con specifico riferimento al settore della comunicazione digitale, avrà acquisito piena consapevolezza delle più significative implicazioni giuridiche connesse alla creazione, rielaborazione e diffusione di contenuti in formato digitale.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
A termine del corso, lo studente avrà acquisito la capacità di analizzare infrastrutture, strumenti e casi della comunicazione in ambiente web dal punto di vista giuridico, di individuare i soggetti coinvolti e i corpi normativi e regolatori rilevanti.

Autonomia di giudizio
Lo studente sarà in grado di formulare un giudizio autonomo circa le strategie di approccio alla gestione dei problemi giuridici connessi all'uso di strumenti e piattaforme di informazione e comunicazione sul web, anche evidenziando i livelli di responsabilità attivabili e le alternative disponibili.

Abilità comunicative
Durante il corso, lo studente avrà sperimentato e testato alcune modalità espressive, che consentiranno loro di gestire in autonomia la comunicazione sugli argomenti e le problematiche proprie del corso.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di consultare la letteratura scientifica del settore per approfondire autonomamente gli argomenti del corso in relazione ad aspetti formali non approfonditi durante le lezioni.

Programma didattico

1 - Hardware, software e dispositivi
2 - Reti e Internet
3 - Deterritorializzazione, destatualizzazione e dematerializzazione
4 - La rete tra tecnologia e diritto
5 - Internet e democrazia
6 - Democrazia 2.0, partiti politici e web
7 - Le regole della rete
8 - La neutralità della rete
9 - La net neutrality
10 - I poteri delle autorità nazionali di regolamentazione e il ruolo del BEREC
11 - La strategia europea per la tutela dei diritti del web
12 - Il principio di trasparenza nelle amministrazioni digitali
13 - Evoluzione del concetto di documento
14 - Evoluzione del concetto di sottoscrizione
15 - Libertà di espressione in rete
16 - Algoritmi, concorrenza e pluralismo online: le prospettive del digital server
17 - Natura e limiti dei nuovi media
18 - Natura e limiti dei nuovi media: profili di responsabilità nell'attività
19 - Il contrasto all'hate speech
20 - La diffamazione online
21 - Identità digitale e identità personale
22 - La tutela dei dati personali
23 - Sorte dei dati digitali e tutela dell'identità personale telematica
24 - Il diritto all'oblio nella società digitale
25 - Intelligenza artificiale e personalità giuridica
26 - La protezione dei dati personali contro un uso distopico dell'AI
27 - La tutela dei dati non personali nel regolamento UE n. 2018/1807
28 - Controllo tecnologico nell'impresa e protezione dei dati personali dei lavoratori
29 - Questioni in tema di intelligenza artificiale e disciplina del contratto
30 - La trattativa robotica
31 - Intelligenza artificiale e corporate governance
32 - Diritto antitrust e tutela del cliente-consumatore nel mercato unico digital
33 - La sicurezza cibernetica
34 - Minaccia cyber e sicurezza nazionale
35 - La responsabilità contrattuale ed extracontrattuale in rete
36 - La responsabilità degli intermediari
37 - La responsabilità degli Internet service provider
38 - I nuovi ordinamenti giurisprudenziali
39 - Il diritto d'autore e la rivoluzione di internet
40 - Copyright, copyleft e DRM
41 - I singoli diritti e la violazione del diritto d'autore su Internet
42 - Altri diritti d'autore suscettibili di violazione in Internet
43 - Diritto d'autore e collecting societies in Internet
44 - I social network
45 - I Non Fungible Token: presupposti tecnologici
46 - I Non Fungible Token: use case
47 - Gli smart contract nel sistema bancario e finanziario
48 - Blockchain e crypto attività
49 - Il lavoro ai tempi delle piattaforme digitali: riders e dintorni
50 - Smart working e lavoro da remoto
51 - Il cloud computing
52 - I nomi a dominio
53 - Usi e violazioni del marchio Internet
54 - La tutela del sito web

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie

ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)
  - Maietta, *Il diritto della Multimedialità*, Giappichelli, 2018
  - Maietta, *Il Principio di Autoresponsabilità. Il Modello del Data Protection Officer*, Giappichelli, 2020
  - AA.VV., *Diritto dell'informazione e dei Media*, Giappichelli, 2022

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

CAMBIAMENTO SOCIALE E MEDIA DIGITALI	
Settore Scientifico Disciplinare	GSPS-06/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Stefania Fragapane
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso si propone di fornire gli strumenti teorici e metodologici per interpretare lo scenario mediale contemporaneo, caratterizzato dall'affermazione della cultura convergente, delle pratiche partecipative e dalle nuove forme di connettività sociale (social media e transmedia). Il corso inoltre intende fornire strumenti teorici e metodologici per analizzare le implicazioni educative dei media digitali, nei contesti formali e informali.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà la conoscenza, in una prospettiva sociologica, del nuovo contesto digitale anche con attenzione al cambiamento dei processi di educazione/socializzazione e della costruzione delle identità individuali e collettive.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente sarà in grado di applicare le proprie conoscenze, utilizzando approcci metodologici adeguati e aggiornati per l'analisi degli ambienti e dei prodotti dei media digitali, anche in contesti educativi e formativi.

Autonomia di giudizio
Lo studente avrà acquisito capacità di riflessione critica sulla relazione tra tecnologie digitali, educazione e società.

Abilità comunicative
Lo studente avrà sviluppato capacità di tipo comunicativo, socio-relazionale e progettuale che consentano di lavorare sia individualmente, sia in gruppo e di comunicare in modo adeguato e convincente le nozioni e le idee, acquisite ed elaborate in modo originale.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di implementare continuamente il proprio patrimonio di conoscenze rendendolo spendibile nell'ambito lavorativo e professionale in genere.

Programma didattico

1 - La cultura digitale
2 - I media digitali
3 - La società delle reti
4 - La moda
5 - La società moderna
6 - La postmodernità
7 - Walter Benjamin
8 - Marshall McLuhan
9 - Jean Baudrillard
10 - Michel De Certau
11 - Manuel Castells
12 - Henry Jenkins
13 - Sociologia digitale
14 - Il metodo della netnografia
15 - Il campo d'indagine
16 - Raccolta dati
17 - L'analisi dei dati
18 - Caso di studio. Una campagna elettorale
19 - Moda, Innovazione e nuove tecnologie
20 - Media, searching e algoritmi
21 - Software e ambiente
22 - Media, icone e miti
23 - Archivio
24 - Il postumano
25 - Cultura digitale, pubblici e comunità
26 - Le serie televisive
27 - La realtà virtuale
28 - Reti e culture della partecipazione
29 - Reti digitali e la figura dell'amatore
30 - Reti digitali, tempo e oblio
31 - Reti e moltitudini
32 - Media, emozioni e legame sociale
33 - Media e anti-umanesimo
34 - Media e forme politiche
35 - Attivismo e politica in rete
36 - Reti digitali e sensi
37 - Complessità e sistema
38 - Flussi e narrazioni
39 - Utenti, informazione e spettacolo
40 - Dispositivi, schermi e selfie
41 - Emozioni e affetti
42 - Luoghi
43 - Reti digitali e Globalizzazione
44 - Reti digitali e Localizzazione
45 - Il glocal
46 - Il caso del Made in Italy
47 - Media digitali, città e promozione
48 - Il place branding
49 - Telecucina
50 - Digital food
51 - Influencer
52 - Identità
53 - Innovazione
54 - Conclusioni

Testimonianze RCS
1 - Il fenomeno italiano del talk show politico

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.

Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)
  Manovich L., *L'estetica dell'intelligenza artificiale*, Sossella Editore, 2021,
  McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, 20151,
  Peters J.D., *Storia dell'idea di comunicazione*, Meltemi, 2005.

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SOCIAL MEDIA E COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE	
Settore Scientifico Disciplinare	IINF-05/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	12 CFU
Docente	Riccardo Pecori
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso ha lo scopo di fornire allo studente le conoscenze relative agli strumenti ed alle tecnologie che sono alla base dei social media e delle comunicazioni multimediali, con particolare attenzione ai nuovi media multimediali sviluppati all'interno della piattaforma di comunicazione Web 2.0. Al termine del corso lo studente possiederà le competenze necessarie alla realizzazione, produzione ed utilizzo di nuovi media basati su comunicazioni multimediali della piattaforma di comunicazione Web 2.0.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà conoscenze circa i principali strumenti e le principali tecnologie alla base dei nuovi sistemi di comunicazione incentrati su tecnologie Web 2.0 ed alla base delle comunicazioni basate su tecnologie multimediali.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente saprà applicare le conoscenze acquisite durante il corso circa gli aspetti teorici e pratici delle tecnologie Web 2.0, prerequisito essenziale per la gestione ed eventuale progettazione di nuovi media.

Autonomia di giudizio
Lo studente sarà in grado di valutare autonomamente vantaggi e svantaggi relativi all'utilizzo dei nuovi media e delle comunicazioni multimediali.

Abilità comunicative
Lo studente sarà in grado di sfruttare le capacità comunicative offerte dalle tecnologie Web 2.0 e di creare materiale audiovisivi utilizzando applicazioni di videoediting.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di acquisire competenze informatiche tali da consentire loro la gestione delle comunicazioni basate su nuovi media e su tecnologie multimediali.

Programma didattico

1 - Introduzione al corso
2 - I nuovi media digitali
3 - Smartphone, tablet e wearable
4 - Internet delle cose
5 - Social Internet of Things
6 - Social network online
7 - Comunicazioni su Internet
8 - Indirizzamento ed instradamento
9 - Collegamento ad Internet
10 - Domain Name System
11 - Il World Wide Web
12 - Ricerca di informazioni sul web
13 - Ricerche avanzate sul web
14 - Ricerche professionali sul web
15 - Analisi dei risultati di una ricerca web
16 - Informazioni autorevoli
17 - Applicazioni web
18 - Commercio elettronico
19 - Cloud computing
20 - Intrattenimento 2.0
21 - La distribuzione dei contenuti multimediali
22 - La protezione delle informazioni
23 - La proprietà intellettuale
24 - La nuova informazione
25 - Proprietà della nuova informazione
26 - La qualità delle informazioni
27 - Introduzione alla collaborazione social
28 - La collaborazione social
29 - Motivazioni per la collaborazione social
30 - I social e lo scenario lavorativo
31 - La digital transformation nelle aziende
32 - Strumenti social nelle aziende
33 - Introduzione all'economia 2.0
34 - Modello freemium e crowdfunding
35 - Social Big Data e marketing
36 - Il modello lean startup
37 - Search Engine Optimization
38 - BPM e SOA
39 - Dati e metadati
40 - Incrocio dei dati e Internet delle cose
41 - Gestione avanzata dei dati e privacy
42 - Democrazia e informazioni
43 - Censura e propaganda delle informazioni
44 - Anonimity e reti anonimizzatrici
45 - Le criticità dello scenario social
46 - Ulteriori criticità dello scenario social
47 - Rappresentazione digitale del suono
48 - Aliasing, principali formati audio e il protocollo midi
49 - Srumenti software e hardware per la gestione dei suoni
50 - Produzione audio
51 - Livelli di registrazione, importazione di video e registrazioni in linea
52 - Registrazione midi e produzione musicale
53 - Editing di post-produzione
54 - Ottimizzazione di post-produzione
55 - Mixaggio
56 - Produzione di podcast e finalizzazione
57 - Conoscenze di base su immagini e video
58 - L'immagine in movimento e la formazione di video
59 - La memorizzazione delle immagini
60 - Postazione per l'editing e periferiche
61 - L'inquadratura
62 - Campi e piani
63 - Movimento, bilanciamento e composizione di immagini
64 - Ottiche e inquadrature
65 - Inquadrature e condizioni di ripresa
66 - Il montaggio video
67 - Ulteriori tipi di montaggio video
68 - I programmi di montaggio video
69 - Il sonoro di un video
70 - Finalizzazione di un video
71 - Progetti multimediali e supporti per la pubblicazione
72 - Pubblicazione e condivisione

Testimonianze RCS
1 - Le fake news e la verifica delle fonti

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 216 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

PSICOLOGIA SOCIALE E DELLA COMUNICAZIONE	
Settore Scientifico Disciplinare	PSIC-03/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Paola Cardinali
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivo formativo specifici

Il corso si pone l'obiettivo di orientare lo studente nello studio dei processi psico-sociali di tipo interpretativo, simbolico, espressivo e relazionali nei quali gli esseri umani sono immersi e di cui la comunicazione costituisce l'esito fondamentale. Intende implementare le conoscenze e le abilità degli studenti attraverso l'acquisizione di conoscenze e capacità relative alle dimensioni psicologico-sociali della comunicazione. Nello specifico, viene analizzato anche il ruolo della comunicazione, verbale e non verbale, e l'influenza che questa ha all'interno della società.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso fornirà allo studente una conoscenza dei principali concetti, delle teorie e dei modelli della psicologia sociale e della comunicazione, permettendogli di comprendere e analizzare i processi di influenza sociale, la formazione degli atteggiamenti, la comunicazione interpersonale e di gruppo, e le dinamiche dei media.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Al termine del corso lo studente sarà in grado di applicare le conoscenze acquisite per analizzare e interpretare fenomeni sociali e comunicativi reali. Saprà inoltre utilizzare strumenti e tecniche di ricerca per indagare problematiche di natura sociale e comunicativa, al fine di progettare e implementare interventi di comunicazione efficace in diversi contesti.

Autonomia di giudizio
Lo studente avrà gli strumenti per valutare criticamente le informazioni e le evidenze empiriche relative ai temi del corso e potrà formulare giudizi autonomi e argomentati su questioni etiche e sociali connesse alla comunicazione e al comportamento umano.

Abilità comunicative
Lo studente saprà comunicare in modo chiaro ed efficace i risultati di ricerche e analisi, sia a un pubblico specialistico che non specialistico, utilizzando diverse modalità comunicative (orale, scritta, multimediale) per presentare informazioni e argomentazioni.

Capacità di apprendimento
Al termine del corso lo studente avrà sviluppato la capacità di apprendere in modo autonomo e continuo, utilizzando diverse fonti di informazione, e potrà le proprie conoscenze e competenze in relazione agli sviluppi della ricerca e della pratica professionale.

Programma didattico

1 - Introduzione alla psicologia sociale: definizioni e assiomi
2 - La costruzione della conoscenza sociale
3 - Il processo di categorizzazione sociale
4 - La percezione degli altri
5 - La percezione di sé
6 - Differenze culturali nella costruzione del sé
7 - Appartenenza ed esclusione sociale
8 - Gli stereotipi sociali
9 - Il pregiudizio
10 - Gli atteggiamenti
11 - Le rappresentazioni sociali
12 - L'influenza sociale
13 - La competenza comunicativa
14 - I principali modelli teorici sulla comunicazione
15 - La pragmatica della comunicazione
16 - La comunicazione non verbale
17 - La comunicazione persuasiva
18 - Comunicare in gruppo
19 - La comunicazione d'impresa
20 - Emozioni e condivisione sociale
21 - La propagazione sociale dell'informazione emozionale
22 - La regolazione delle emozioni
23 - Persuasività delle emozioni
24 - Marketing sociale e comunicazione dei rischi per la salute
25 - L'emergere dei nuovi media
26 - L'evoluzione dei nuovi media
27 - La psicologia sociale nell'era digitale
28 - Pragmatica della comunicazione digitale
29 - Comprendere il ciberspazio
30 - Social network e dinamiche relazionali
31 - La scienza delle reti
32 - I selfie come fenomeno sociale
33 - Il potere dell'immagine: un'analisi di Instagram
34 - Nuovi adolescenti tra mondo reale e virtuale
35 - Usare il digitale consapevolmente: l'esperienza del Centro Display
36 - Promuovere la salute fin da piccoli

Testimonianze RCS
1 - Hate speech
2 - Un caffè con Gramellini

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.

La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SPETTACOLO E ARTEFATTI DIGITALI	
Settore Scientifico Disciplinare	PEMM-01/B
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante ❑ Affine X Altre attività ❑
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Enrico Menduni
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

L'obiettivo formativo del corso è di offrire allo studente, da un lato, le conoscenze e le competenze per un approccio consapevole al tema della conservazione, tutela e valorizzazione del patrimonio culturale effimero, nel quale figurano tutte le forme espressive e materiali delle arti dello spettacolo. E, dall'altro, di fornirgli gli strumenti e le competenze di base per comprendere l'impatto che le nuove tecnologie digitali hanno all'interno delle arti dello spettacolo, con particolare attenzione alla creazione di artefatti digitali in 2D, 3D, e 4D.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso fornirà agli studenti una conoscenza dei principali strumenti e delle tecniche per la creazione e la gestione di artefatti digitali nel contesto delle arti dello spettacolo.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Utilizzando strumenti digitali per la creazione di artefatti 2D, 3D e 4D, gli studenti saranno in grado di analizzare e valutare le pratiche di conservazione del patrimonio culturale effimero, realizzando progetti per la digitalizzazione e la valorizzazione di quest'ultimo.

Autonomia di giudizio
Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella capacità di valutare criticamente e in maniera autonoma l'efficacia delle diverse strategie di salvaguardia del patrimonio culturale effimero e di analizzare l'impatto etico e sociale delle tecnologie digitali sulle arti dello spettacolo. Gli studenti saranno altresì in grado di formulare giudizi autonomi sulla qualità e l'originalità degli artefatti digitali creati.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comunicare in modo chiaro ed efficace le proprie idee e i risultati dei progetti, utilizzando un linguaggio appropriato al contesto.

Capacità di apprendimento
Sviluppando la capacità di apprendere in modo autonomo e continuo, lo studente dovrà aggiornarsi sulle nuove tecnologie e sulle tendenze nel campo delle arti dello spettacolo e della digitalizzazione del patrimonio culturale.

Programma didattico

1 - Lo spettacolo. Definizioni e caratteristiche
2 - L'intelligenza artificiale conversazionale
3 - Information disorders e artefatti digitali: il discorso dell'odio
4 - Information disorders e artefatti digitali: le fake news
5 - Artefatti digitali e fact checking
6 - Il metaverso
7 - Smart working e artefatti digitali
8 - I sistemi di raccomandazione del video on demand
9 - Il video interattivo
10 - Artefatti digitali sonori: i podcast
11 - Big Tech. I giganti della comunicazione
12 - L'Europa e le Big Tech
13 - Fintech, gli artefatti digitali dell'innovazione finanziaria
14 - Information disorders giovanili e artefatti digitali: bullismo, cyberbullismo, sexting
15 - Artefatti digitali visuali
16 - Big Data in modalità immagine
17 - Il lavoro negli artefatti digitali
18 - L'Europa di fronte all'intelligenza artificiale
19 - Gli artefatti digitali del conversational commerce
20 - Gli artefatti digitali del turismo
21 - Gli NFT- Non Fungible Tokens
22 - Gli artefatti digitali della moda
23 - Deep web e dark web
24 - Deep learning
25 - Gamification
26 - I bitcoin
27 - La blockchain
28 - Cyber security
29 - L'intelligenza artificiale e gli artefatti digitali nel comparto healthcare
30 - I consumi energetici dell'intelligenza artificiale: dal testo all'immagine
31 - Gli artefatti digitali e i criteri ESG
32 - Cinema e intelligenza artificiale
33 - Intelligenza artificiale: controllo o autonomia negli artefatti digitali
34 - Gli artefatti digitali del settore automotive
35 - Google bard
36 - Gli artefatti digitali video: elogio della brevità
37 - I semiconduttori
38 - Gli artefatti digitali della logistica
39 - La tutela dei dati personali (privacy) di fronte agli artefatti digitali complessi
40 - Realtà virtuale e realtà aumentata
41 - Internet of Things
42 - Programmazione: concetti base
43 - Gli artefatti digitali del gaming
44 - Il motore di ricerca Bing
45 - La grafica nella produzione di artefatti digitali
46 - Computer vision 1 - dalla visione naturale alla visione artificiale
47 - Computer vision 2 - elaborazione e analisi
48 - TikTok e i suoi artefatti digitali
49 - Gli artefatti del giornalismo tra digitalizzazione dei quotidiani e intelligenza artificiale
50 - Gli artefatti digitali nella tutela e conservazione ambientale
51 - L'intelligenza artificiale e il suo impatto sull'istruzione e la formazione. Un primo approccio
52 - Artefatti digitali e algoretica
53 - Musei e artefatti digitali
54 - Instagram e i suoi artefatti digitali

Testimonianze RCS
1 - SEO e scrittura
2 - Scrivere di spettacoli sulla carta e sul web

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

PSICOLOGIA DEI GRUPPI E DELLE COMMUNITIES	
Settore Scientifico Disciplinare	PSIC-04/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante ❑ Affine X Altre attività ❑
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Giulia Gagliardini, Graziella Gaddoni, Giulio De Felice
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso persegue la finalità principale di fornire una conoscenza teorico-pratica relativa ai gruppi come oggetto di indagine e strumento privilegiato di ricerca e intervento all'interno delle communities. La prima parte del corso prenderà in esame le principali prospettive teoriche che hanno approfondito il tema del gruppo, dei processi e delle dinamiche che lo caratterizzano; la seconda parte del corso, in un'ottica maggiormente orientata all'intervento, approfondirà l'analisi del gruppo come strumento pratico per il lavoro sociale nei contesti comunitari.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà una solida conoscenza del gruppo come strumento d'intervento in relazione a specifici obiettivi e a differenti setting di comunità.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente acquisirà specifiche abilità di base per la gestione di un gruppo con particolare riferimento ad alcune sue specifiche articolazioni (es. focus group).

Autonomia di giudizio
Lo studente acquisirà, al termine del corso, le competenze teorico-pratiche per riconoscere, comprendere e valutare le dinamiche di gruppo ed intervenire su di esse, in particolar modo all'interno di situazioni di conflitto quanto mai diffuse nel quotidiano, ma altrettanto complesse da interpretare e gestire.

Abilità comunicative
Lo studente saprà presentare gli argomenti svolti nel corso con rigore formale e completezza, utilizzando un linguaggio tecnico-scientifico appropriato.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di consultare la letteratura scientifica del settore per approfondire autonomamente gli argomenti del corso in relazione ad aspetti formali non approfonditi durante le lezioni.

Programma didattico

Elementi di anatomia dei gruppi
1 - Definizioni e tipologie di gruppo: pluralità e interdipendenza
2 - Definizioni e tipologie di gruppo: struttura, appartenenza, emergenza sistemica
3 - Struttura dei legami affettivi
4 - Strutture di comunicazione del gruppo
5 - Potere, status, ruoli
6 - Confini del gruppo: groupship, membership, leadership
7 - I gruppi di lavoro
8 - I gruppi di formazione
9 - Gruppo, istituzione e organizzazione
Elementi di fisiologia dei gruppi
10 - Fasi evolutive del gruppo
11 - Evoluzione del gruppo: un modello a quattro dimensioni
12 - La leadership nelle diverse fasi evolutive del gruppo
13 - Leadership efficace
14 - Leadership trasformazionale e leadership transazionale
14 - Il conflitto nel gruppo
16 - Obiettivi, metodi e ruoli nel gruppo
17 - Norme e cultura di gruppo
18 - Comunicazione e clima del gruppo
19 - Efficienza ed efficacia dei gruppi di lavoro
20 - Presa di decisione nei gruppi
Teorie psicodinamiche dei gruppi
21 - Lewin: la teoria del campo
22 - Lewin: dinamica dei gruppi
23 - Lewin: il t-group
24 - Freud: psicologia delle masse
25 - Freud: il disagio della civiltà
26 - Bion: la dimensione gruppale
27 - Bion: gruppo e assunti di base
28 - Il modello di Foulkes: assunti teorici
29 - Il modello di Foulkes: tecnica e setting
30 - La dimensione gruppale secondo Pichon-Riviére
31 - La concezione gruppale secondo Anzieu
32 - La concezione gruppale secondo Kaës
33 - Approccio interpersonale e attaccamento al gruppo
34 - Lo psicodramma di Moreno
35 - Kernberg: processi di gruppo
36 - Kernberg: dinamiche istituzionali e leadership
Analisi transazionale (AT) per il lavoro con i gruppi
37 - Origini e assunti filosofici all'analisi transazionale
38 - Struttura degli stati dell'io
39 - Funzioni degli stati dell'io
40 - Analisi delle transazioni
41 - Carezze e rinforzi nella comunicazione interpersonale
42 - Caratteristiche dei giochi
43 - L'intervento sui giochi
44 - Il copione: matrice di copione
45 - Il copione: aspetti funzionali
46 - Struttura e autorità del gruppo in AT
47 - Dinamiche e processi di gruppo in AT
48 - Accomodamento dell'individuo al gruppo
Social neuroscience per la comprensione dei fenomeni gruppali
49 - Principi di neuroscienze sociali e affettive
50 - Neuroscienze dei legami sociali
51 - Cooperazione e competizione
52 - Neuroscienze della regolazione emozionale
53 - Neuroscienze dell'empatia
54 - Social decision-making

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

MARKETING DIGITALE	
Settore Scientifico Disciplinare	ECON-07/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Rosario Bianco
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

L'obiettivo dell'insegnamento è fornire le conoscenze teoriche e gli strumenti tecnico-professionali per la gestione del marketing dell'impresa al fine di comprendere la sua funzione nei mercati, anche alla luce delle sfide portate dalla rivoluzione digitale. Il programma consentirà allo studente di sviluppare le capacità necessarie ad avviare un processo decisionale, capace di rispondere a tali sfide, valutando scelte di natura strategica ed operativa. In particolare, nella prima parte dell'insegnamento sono approfondite le conoscenze e competenze necessarie all'analisi della concorrenza in un'ottica allargata a tutto l'ambiente competitivo; nella seconda parte sono fornite le più significative tecniche e metodologie per applicare tali conoscenze relativamente alla funzione di marketing, considerando un modello di business fortemente condizionato dall'innovazione digitale.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà le conoscenze utili per comprendere il rapporto tra il sistema impresa e l'ambiente competitivo, al fine di individuare la formula imprenditoriale in grado di operare con successo nei mercati di riferimento.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
L'insegnamento, mediante l'impiego di tecniche e metodologie gestionali (analisi del piano di marketing, studio di matrici strategiche, presentazione di casi aziendali, esercitazioni e verifiche in itinere), consente allo studente di applicare le conoscenze teoriche di base acquisite, in mercati sempre più complessi anche alla luce delle innovazioni introdotte dalla "rivoluzione digitale".

Autonomia di giudizio
Lo studente, anche tramite il confronto con i casi di studio, potrà sviluppare la propria capacità di giudizio e di proposta in relazione all'analisi delle soluzioni che il manager intende prendere per competere con successo nel mercato e per soddisfare la domanda.

Abilità comunicative
L'insegnamento intende attivare nello studente le necessarie capacità comunicative e comportamentali nell'esporre le proprie idee e proposte, nonché le possibili soluzioni alle problematiche da affrontare.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di consultare la letteratura scientifica del settore per approfondire autonomamente gli argomenti del corso in relazione ad aspetti formali non approfonditi durante le lezioni.

Programma didattico

1 - Fondamenti di Marketing
2 - Il Marketing e l'analisi dell'Ambiente
3 - Segmentazione, targeting e posizionamento
4 - Il Marketing Mix. Il prodotto
5 - Il Marketing Mix. Il prezzo
6 - Il Marketing Mix. La promozione
7 - Il Marketing Mix. La distribuzione
8 - Service
9 - Il Service Marketing Mix
10 - Communication Mix
11 - Integrated marketing communication
12 - Le 4C del Service Marketing Mix
13 - Brand Marketing
14 - Brand Image
15 - Event Marketing e Sponsorship
16 - Experience Economy
17 - Dal Marketing 1.0 al Marketing 5.0
18 - Le sfide del digital marketing
19 - Il nuovo paradigma digitale
20 - Il Digital Marketing Integrato
21 - Search Engine Optimization (SEO)
22 - La Paid Search
23 - Digital Display Advertising
24 - La Pianificazione Strategica Display
25 - Content Creation
26 - Social Media Marketing (SMM)
27 - IMC e SMM
28 - L Ambiente e i social media
29 - Il Social Consumer
30 - La Social Community
31 - La rete sociale e di influenza
32 - L'Influencer marketing
33 - Dalle strategie alle tattiche
34 - Le tattiche orientate al valore
35 - Il Social Entertainment
36 - Il Social Commerce
37 - Il Real Time Marketing e Social Media
38 - Gestire ed interpretare i dati
39 - La Digital Balanced Score Card
40 - Il Mobile Marketing
41 - App Marketing Strategy
42 - L'Interactive Marketing
43 - Gestire ed interpretare i dati
44 - L'e-commerce customer journey
45 – E-mail marketing
46 - Affiliate Marketing
47 - Il Growth Hacking
48 - Blockchain Marketing
49 - NFT marketing
50 - IoT
51 - Value Proposition Canva
52 - Introduzione al Neuromarketing
53 - AI marketing decision
54 - ECRM

Testimonianze RCS
1 - Introduzione all'Intelligenza Artificiale nei Contesti Aziendali
2 - Leadership e Gestione del Cambiamento nell'Era dell IA
3 – L'Intelligenza Artificiale nel Marketing Digitale
4 - Strategie di Implementazione dell'IA
5 - Influencer come modelli di riferimento
6 - Video e intrattenimento: come è cambiata la fruizione del contenuto per Gen Z e Millenials
7 - Dai social media alla AI generativa: fake news e disinformazione
8 - Impatto degli Agenti Intelligenti nei processi decisionali

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie

ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

STATISTICA PER LE ANALISI ECONOMICHE E AZIENDALI	
Settore Scientifico Disciplinare	STAT-02/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Prof. Alessandro Rinaldi
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Obiettivo del corso, che affronta tematiche sia di Statistica aziendale che di Analisi di mercato, è di fornire gli strumenti statistici necessari ai futuri manager e ai futuri analisti di mercato per prendere, in condizioni di incertezza, decisioni razionalmente fondate. L'impiego dei metodi statistici nell'organizzazione e nell'analisi dei dati aziendali e di mercato si sta affermando come un'importante risorsa strategica per le imprese che operano in settori caratterizzati sempre più spesso da un'elevata competitività e instabilità.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà conoscenze specifiche sulla attendibilità dei dati statistici e sulla sua individuazione, raccolta, trasporto, acquisizione e conservazione ai fini delle analisi economiche ed aziendali.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente sarà in grado di individuare la tecnica di analisi più opportuna in relazione al problema da affrontare, di modellizzare e prospettare soluzioni, interpretarne i risultati e supportare operativamente i processi decisionali.

Autonomia di giudizio
Lo studente sarà in grado di valutare la rilevanza di elementi connessi alla statistica per le analisi economiche e digitali.

Abilità comunicative
Lo studente saprà presentare gli argomenti svolti nel corso con rigore formale e completezza, utilizzando un lessico appropriato.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di consultare la letteratura scientifica del settore per approfondire autonomamente gli argomenti del corso in relazione ad aspetti formali non svolti nelle lezioni.

Programma didattico

1 - Lezione introduttiva
2 - Analisi dei dati
3 - Variabili miste e profili riga
4 - Il modello lineare semplice: richiami
5 - Il modello lineare multiplo
6 - Inferenza nel modello di regressione lineare multiplo
7 - Analisi dei residui
8 - Ancora sul modello lineare multiplo
9 - La previsione
10 - Modelli non lineari
11 - Modello logit: inferenza
12 - Modello logit: approfondimento 1
13 - Modello logit: approfondimento 2
14 - Analisi statistica dei dati di bilancio
15 - Analisi in componenti principali
16 - Analisi in componenti principali: un'applicazione
17 - Gli algoritmi di segmentazione: un'introduzione
18 - Cluster analysis
19 - Approfondimenti sulla cluster analysis
20 - Segmentazione a priori
21 - Il CART
22 - Analisi discriminante lineare
23 - Insolvenza delle imprese
24 - Fonti e qualità dei dati
25 - Le informazioni statistiche per l'azienda
26 - Fonti statistiche sui consumi
27 - La produzione dei dati ad hoc
28 - Altri schemi di campionamento
29 - Stima della media e della proporzione campionaria
30 - Caratteristiche e strutture dei campioni
31 - Il questionario
32 - Questionario ed errori non campionari
33 - Errori non campionari ed interventi correttivi
34 - Scaling multidimensionale e mappe percettive
35 - Analisi delle corrispondenze
36 - Componenti principali e analisi dei fattori

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il

percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement.

L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)
  - L. Biggeri, M. Bini, A. Coli, L. Grassini, M. Maltagliati, *Statistica per le decisioni aziendali*, Pearson Italia, 2012 (o edizioni successive)
  - B. Bracalente, M. Cossignani, A. Mulas, *Statistica aziendale*, Mc Graw Hill, 2009

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SOCIOLOGIA DELLA CULTURA E DEI MEDIA	
Settore Scientifico Disciplinare	GSPS-06/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Tito Vagni
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso intende fornire allo studente una conoscenza approfondita dei quadri teorici di base della sociologia della cultura e dei media. A questa conoscenza si affianca la maturazione di competenze teoriche e metodologiche funzionali alla comprensione e all'analisi dei processi culturali della società contemporanea, con particolare attenzione alle dinamiche di emergenza e diffusione degli orientamenti valoriali e normativi di senso comune e alle diverse forme della produzione culturale.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà gli strumenti di base per una lettura sociologica della complessità della società contemporanea, con una particolare attenzione ai mezzi di comunicazione e al loro ruolo nella globalizzazione.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Al termine del corso, lo studente avrà acquisito la capacità di esaminare le implicazioni culturali dei processi sociali e comunicativi con spirito critico e autonomia di giudizio.

Autonomia di giudizio
La conoscenza delle logiche e dei processi di produzione simbolica sarà funzionale alla capacità di analisi e progettazione di prodotti culturali nelle diverse fasi di ideazione, produzione e diffusione.

Abilità comunicative
L'insegnamento intende attivare nello studente le necessarie capacità comunicative e comportamentali nell'esporre le proprie idee e proposte, nonché le possibili soluzioni alle problematiche da affrontare.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di consultare la letteratura scientifica del settore per approfondire autonomamente gli argomenti del corso in relazione ad aspetti formali non approfonditi durante le lezioni.

Programma didattico

1 - Charlie Chaplin interprete della cultura moderna
2 - La metropoli moderna
3 - Le forme comunicative del legame sociale
4 - La Metropoli come medium
5 - La metropoli e il cinismo
6 - La differenziazione sociale
7 - La società di massa
8 - La massa come bersaglio
9 - L'effetto postumo
10 - La riproducibilità tecnica dell'arte
11 - L'industria culturale
12 - La cultura di massa
13 - Il cinema o l'uomo immaginario
14 - Si accende la TV
15 - Televisione e cultura in Italia
16 - La TV si è fatta mondo
17 - Il mezzo è il messaggio
18 - Abbecedario McLuhan
19 - L'impatto dei media elettronici sulle situazioni sociali
20 - I media come doppio del mondo
21 - Il reality show come forma culturale
22 - La logica culturale del reality in politica
23 - La logica culturale del reality e la gastronomia
24 - Il postmoderno
25 - La prospettiva postmoderna
26 - Come cambia la società con il personal computer
27 - Il postmoderno e i turbamenti dell'identità
28 - Homo mediaticus
29 - Il nuovo sistema operativo sociale
30 - Il nuovo sistema operativo sociale II
31 - La cultura di Internet
32 - La fine dell'agire comunicativo
33 - Democrazia digitale
34 - L'amatore digitale: la genesi moderna
35 - L'amatore digitale: la riconfigurazione televisiva
36 - L'amatore digitale: la consacrazione dell'amatore
37 - Vivere nelle immagini I
38 - La cultura visuale
39 - La cultura (è) amatoriale
40 - Il digitale e la cultura convergente
41 - I funzionamenti della cultura convergente
42 - Convergence Food
43 - Il digitale e i discorsi d'odio
44 - Indagare l'influenza digitale
45 - Sociologia dell'influencer
46 - Dall'influenza personale all'influenza digitale
47 - L'esperienza dei media
48 - Instagram e la forza delle immagini
49 - La post-verità
50 - I media e i modi della conoscenza
51 - Comunicazione come consumo
52 - Le tre fasi della produzione culturale
53 - L'autenticità nella comunicazione - intervista alla Prof.ssa Maria Angela Polesana
54 - Il tempo degli influencer: il caso Chiara Ferragni - intervista alla Prof.ssa Maria Angela Polesana

Testimonianze RCS
1 - Evoluzione dell'industria dell'informazione
2 - Lavorare nella pubblicità digitale
3 - Evoluzione dell'industria dell'informazione: da fruizione collettiva a fruizione individuale
4 - Come si scrive un'intervista. Testimonianza di Walter Veltroni
5 - Psicologia e pubblicità: definizione di un rapporto, oltre i luoghi comuni

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.