

*PIANO DI STUDIO DEL CDS*

**L20 – COMUNICAZIONE E  
MULTIMEDIALITÀ**

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.....	6
4. Requisiti di accesso.....	6
5. Sito del corso di laurea.....	6
2 - Percorso di Formazione .....	7
1. Curriculum: Statutario.....	8
Schede didattiche dei singoli insegnamenti.....	8
2. Curriculum: Comunicazione e Giornalismo con Rcs Academy - Corriere della Sera..	78
Schede didattiche dei singoli insegnamenti.....	78
3. Curriculum: Comunicazione e Social Media per la P.A. ....	150

**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 triennale in Comunicazione e multimedialità appartiene alla classe di Laurea in Scienze della Comunicazione (L-20).

Il Corso di Laurea triennale in Comunicazione e multimedialità fornisce ai laureati una solida e ampia preparazione culturale e un'adeguata padronanza dei metodi di analisi delle informazioni e dei dati, da utilizzare anche alla luce di un contesto sociale in profonda e costante trasformazione per impulso della digitalizzazione dei processi comunicativi. Il Piano di studi del Corso di Laurea prevede tre indirizzi: Statutario, Comunicazione e Giornalismo con RCS Academy - Corriere della Sera e Comunicazione e Social Media per la P.A.

Gli indirizzi in Comunicazione hanno lo scopo di formare professionisti in grado di comprendere e gestire i trend ed i processi relativi alla comunicazione aziendale, istituzionale e giornalistica. L'offerta formativa prevede il coinvolgimento di esperti del mondo del giornalismo e della comunicazione e dei partner RCS Academy e Corriere della Sera.

Nel quadro di una società sempre più digitale e in ottica dell'internazionalizzazione delle imprese, i futuri professionisti e manager del mondo della comunicazione dovranno essere in possesso di un dizionario funzionale che permetta di gestire situazioni di comunicazione giornalistica, istituzionale o aziendale nel modo più efficace.

Le testimonianze dirette degli esperti di RCS Academy e Corriere della Sera, nonché l'orientamento verso asset digitali strategici, consentiranno di partecipare a una didattica innovativa che non si limiterà ai classici modelli di storytelling, blogging e presentazioni ma includerà resoconti di esperienze dirette e casi studio reali. Un'attenzione particolare sarà inoltre rivolta alle tecniche di comunicazione interaziendale nei macro-processi di comunicazione extra-aziendale, con focus su brand-identity e branding-persona. L'approccio proposto mira a fornire conoscenze e strumenti pratici volti ad affrontare tutte le aree tematiche (comunicazione aziendale interna ed esterna, canali e tecniche di comunicazione, giornalismo e new media, digital strategy e ruoli strategici del marketing).

La formazione prevede l'approfondimento teorico-pratico della metodologia di studio e comprensione dell'analisi dei dati quale strumento portante del CdS che consentirà allo studente di sviluppare le competenze necessarie a orientarsi nella complessità della tematica, nonché di interpretare e utilizzare i diversi processi comunicativi.

L'impianto generale del percorso di studi attinge a discipline dell'area umanistica, dell'area sociologica, massmediologica e delle scienze sociali, estendendo il progetto formativo in un'ottica interdisciplinare e di integrazione reciproca delle diverse conoscenze. Il percorso è infatti concepito sulla base di un equilibrio fra discipline a carattere prevalentemente teorico e discipline dotate di un profilo pratico o di un carattere operativo. Quest'ultima tipologia di insegnamenti è stata ulteriormente rafforzata all'interno di un piano di studi caratterizzato da un approccio innovativo, strettamente legato alle varie dimensioni della comunicazione digitale d'impresa.

Il focus principale del percorso verte in maniera preponderante sullo studio analitico dei processi comunicativi e multimediali al fine di favorire l'ingresso degli studenti nel mondo del lavoro con particolare riferimento all'ambito delle nuove tecnologie.

La proposta formativa è completata da una preparazione intermedia della lingua inglese, indispensabile per avviarsi verso delle opportunità professionali nell'orizzonte europeo e internazionale. Il Corso di Laurea in Comunicazione e multimedialità prepara professionisti in grado di operare nei diversi settori della comunicazione in ambito pubblico e privato presso istituzioni, associazioni, enti, aziende, strutture del terzo settore, imprese editoriali, testate giornalistiche, agenzie creative di comunicazione e di organizzazione di eventi culturali, centri media, concessionarie pubblicitarie.

## 2. Obiettivi formativi specifici del Corso

Il corso di laurea si prefigge l'obiettivo di formare laureati dotati di una solida preparazione culturale e di un'adeguata padronanza dei metodi di analisi precisi delle scienze della comunicazione, in uno scenario oggi in profonda e costante trasformazione per impulso della digitalizzazione dei processi comunicativi, della globalizzazione dei mercati e delle culture, dell'evoluzione delle professioni e delle dinamiche relazionali consentite da Internet. Il corso prepara laureati in grado di operare nei diversi settori della comunicazione in ambito pubblico e privato presso istituzioni, associazioni, enti, aziende, editori, testate giornalistiche, agenzie creative di comunicazione e di organizzazione di eventi culturali, centri media, concessionarie pubblicitarie.

### 1. Equilibrio fra saperi teorici e saperi 'pratici'

L'impianto generale del percorso di studi attinge da discipline dell'area umanistica e discipline dell'area sociologica e massmediologica, estendendo il progetto formativo in ottica interdisciplinare e di integrazione reciproca dei saperi.

Il percorso è concepito sulla base di un equilibrio fra discipline a carattere prevalentemente teorico e discipline che aggiungono alla dimensione teorica un profilo pratico-operativo. Le discipline teoriche permettono di acquisire strumenti di analisi e di contestualizzazione dei fenomeni storici, sociali e culturali attinenti ai molteplici linguaggi e prodotti della comunicazione. Una parte rilevante dell'offerta formativa sarà dedicata all'analisi del mutamento indotto dalla digitalizzazione e dalle sue conseguenze sull'assetto complessivo dei media e dei processi comunicativi in tutti i settori. Le discipline con una più spiccata dimensione tecnico-operativa renderanno gli studenti capaci di sviluppare competenze pratiche e creative nei vari campi della comunicazione.

### 2. Articolazione delle attività

Le attività di base previste dal percorso di studi sono volte a fornire i contenuti e gli strumenti fondamentali per affrontare il percorso formativo, in particolare in riferimento ad ambiti essenziali della cultura umanistica, alle prerogative linguistiche e informatiche della comunicazione, ai fondamenti concettuali delle scienze della comunicazione e dei linguaggi mediali.

Le attività caratterizzanti riguardano specificamente il corso di studi e le sue articolazioni rispetto agli ambiti della comunicazione. Si ritiene di particolare importanza la formazione negli ambiti della museologia in relazione allo sviluppo delle arti multimediali e alla valorizzazione del patrimonio culturale, delle forme e dei linguaggi dello spettacolo, della psicologia della comunicazione, della sociologia dei processi comunicativi con particolare

riferimento a media digitali.

Il percorso formativo è completato da alcune discipline affini non previste dalla classe L-20 e tuttavia ritenute caratterizzanti. In particolare, viene esteso il perimetro delle competenze dello studente alla conoscenza strumenti qualitativi e quantitativi della ricerca psico-sociale, alle implicazioni psico-pedagogiche dell'uso dei media sociali. Di particolare rilievo è l'applicazione, in un'ottica intermediale e transculturale, della narratologia e della comparatistica letteraria alle molteplici forme dello storytelling contemporaneo.

### 3. Struttura del percorso di studi

L'acquisizione delle competenze di base e caratterizzanti prevede un percorso comune che occupa il primo e il secondo anno del percorso di studi.

Il primo anno è dedicato prevalentemente allo studio di discipline di base e caratterizzanti, comuni a tutti i percorsi, di carattere sociologico, semiologico, storico, letterario e artistico. Un particolare accento viene posto sullo studio dei linguaggi audiovisivi nel contesto contemporaneo e sulle arti multimediali e sui fenomeni della produzione culturale e dell'industria creativa in genere.

Nel secondo anno le materie teoriche si arricchiscono di discipline fondamentali per il corso di laurea dedicate alle teorie dei linguaggi e dei media digitali, alla psicologia cognitiva applicata alla comunicazione, alla storia contemporanea, all'analisi comparativa di testi narrativi letterari e multimediali, ai processi economici dell'industria mediale. A queste si aggiungono discipline sociali caratterizzanti (o affini) in particolare di ambito economico.

A partire dal terzo anno, il quadro formativo si differenzia completandosi con una serie di discipline caratterizzanti che permetteranno ai laureati di costruire dei percorsi di studi più specifici e in grado di orientarli verso le differenti professioni della comunicazione. Gli studenti frequenteranno da un lato discipline collegate maggiormente alla comunicazione per le imprese multimediali e alla pubblicità, dall'altro discipline legate allo studio della comunicazione nelle istituzioni e nella società dell'informazione. Nel primo caso vengono acquisite conoscenze specifiche nell'ambito della comunicazione pubblicitaria, della costruzione della brand identity e della conduzione di ricerche con metodi qualitativi e quantitativi. Nel secondo caso vengono acquisite conoscenze nell'ambito di discipline dedicate ai linguaggi del giornalismo, alla comunicazione politica nel mondo globale, all'etica della comunicazione nel nuovo ecosistema digitale. Saranno inoltre impartiti insegnamenti relativi all'analisi dei dati applicabili alle dinamiche specifiche dei social media.

### 4. Specificità del modello didattico

Si sottolinea che il modello didattico di e-learning adottato dall'Università UNIMERCATORUM è particolarmente funzionale allo sviluppo di competenze informatiche e telematiche fondamentali anche sul piano formativo (e professionale). Le modalità di interazione docente-studente inoltre stimolano competenze e abilità espressive, comunicative e tecnologiche anch'esse centrali funzionali rispetto agli obiettivi del corso di studio.

### **3. Profili professionali e sbocchi occupazionali**

- ❖ Esperto/a della comunicazione aziendale e della pubblicità
- ❖ Digital Media Strategist

### **4. Requisiti di accesso**

È richiesta una preparazione corrispondente a quella mediamente acquisita attraverso la formazione scolastica a livello d'istruzione secondaria superiore. 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-e-multimedialita>

## 2 – CORSO DI FORMAZIONE

Il percorso di formazione complessivo è stato progettato sulla base dei requisiti previsti dal SUA-CdS. Il corso di Laurea in *L20 – Comunicazione e Multimedialità* si articola nei seguenti curricula formativi:

1. Curriculum: STATUTARIO
2. Curriculum: COMUNICAZIONE E SOCIAL MEDIA PER LA P.A. CON RCS ACADEMY - CORRIERE DELLA SERA

Si riporta di seguito il dettaglio dei singoli curricula.

## 1. Curriculum: Statutario

Anno	Attività	SSD	Insegnamento	CFU
I	BASE	PHIL-04/B	Semiotica Generale	9
	BASE	HIST-03/A	Storia Contemporanea	6
	BASE	GSPS-05/A	Metodologia della ricerca nella società digitale	12
	BASE	GSPS-06/A	Sociologia della comunicazione	12
	CARATTERIZZANTI	PEMM-01/B	Semiotica dei Media	9
	CARATTERIZZANTI	ECON-08/A	Comunicazione interna nell'organizzazione aziendale	6
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Abilità informatiche e telematiche	3
II	BASE	GSPS-08/A	Processi economici e produttivi delle Media Company	6
	BASE	IINF-05/A	Search Engine Optimization	9
	CARATTERIZZANTI	CEAR-10/A	Tecniche della rappresentazione digitale	9
	CARATTERIZZANTI	ARTE-01/D	Arti visuali e nuove tecnologie rappresentative	9
	CARATTERIZZANTI	PAED-02/B	Tecnologie digitali e processi cognitivi	12
	AFFINI	COMP-01/A	Narratologia e storytelling	9
	AFFINI	PSIC-04/A	Community management	9
III	CARATTERIZZANTI	PEMM-01/B	Audiovisivi digitali	9
	CARATTERIZZANTI	ECON-07/A	Elementi di Marketing e Digital Advertising Strategy	9
	CARATTERIZZANTI	GSPS-06/A	Digital and Social Media Management	9
	CARATTERIZZANTI	GIUR-05/A	Diritto pubblico, dell'informazione e della comunicazione	9
	ALTRE ATTIVITÀ	-	A scelta dello studente	12
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Ulteriori conoscenze linguistiche	3
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	3
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Prova Finale	6
<b>TOTALE</b>				<b>180</b>

### 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.

SEMIOTICA GENERALE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PHIL-04/B
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Marialaura Agnello
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 offre conoscenze e competenze in semiotica. Le lezioni presentate introducono ai principali autori e teorie della disciplina. E, attraverso casi studio concreti, rendono gli studenti capaci di usare metodi, concetti e strumenti di analisi dei significati di testi verbali, visivi, verbosivi e multimediali. Sul versante della ricezione gli studenti sapranno individuare i valori, le modalità, le strategie comunicative e i livelli (cognitivo, passionale e sensoriale) sottesi ai testi; sul versante della produzione sapranno elaborare testi, discorsi e pratiche di comunicazione efficaci, le cui forme del contenuto abbiano spessore, siano mirate allo scopo e vengano veicolate da forme dell'espressione congrue, chiare e di impatto.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Dimostrare di aver acquisito e compreso le conoscenze di base sugli autori, sulla teoria e la metodologia della semiotica, sui concetti e gli strumenti utili ad analizzare i significati di testi verbali, visivi, verbosivi e multimediali.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Analizzare con metodo semiotico testi di forme espressive e generi diversi, per coglierne i valori, le strategie, i livelli e i significati sottesi. Saper produrre una comunicazione efficace, che mostri coerenza interna e congruenza tra le forme del contenuto scelte e le forme dell'espressione manifestate.

#### Autonomia di giudizio

Confrontare il metodo di analisi della semiotica con altri approcci di descrizione della comunicazione. Esprimere giudizio critico sui testi analizzati. Riconoscerne i gradi di veridizione.

#### Abilità comunicative

Esporre con chiarezza e capacità di articolazione, i valori, i significati, le strategie e i livelli (cognitivo, passionale e sensoriale) dei testi analizzati.

## Capacità di apprendimento

Dimostrare di aver appreso come analizzare e produrre testi verbali, visivi, verbovisivi e multimediali con metodo semiotico.

### Programma didattico

- |  |   |
|--|---|
| 1- Presentazione e struttura del corso                             | 28- Gestualità e prossemica                             |
| 2- Quando è semiotica. Cogliere le differenze                      | 29- Esercitazione N 2                                   |
| 3- Segni e simboli   | 30- Temi e figure                                       |
| 4- Ferdinand de Saussure. La linguistica strutturale               | 31- Il figurativo e il plastico                         |
| 5- Significanti e Significato                                      | 32- La cornice  |
| 6- Langue e parole   | 33- Il formato. Le categorie metriche                   |
| 7- Sintagma e Paradigma  | 34- Lo spazio. Le categorie topologiche                 |
| 8- Sincronico e Diacronico   | 35- Linee, contorni e geometrie. Le categorie eidetiche |
| 9- Il valore   | 36- Il colore. Le categorie cromatiche                  |
| 10- Louis Hjelmslev. La linguistica strutturale                    | 37- La luce   |
| 11- Espressione e Contenuto  | 38- Materiali e sostanze. Le categorie testurali        |
| 12- Esercitazione  | 39- Il semisimbolico                                    |
| 13- Algirdas Julien Greimas. La semiotica strutturale e generativa | 40- La veridizione                                      |
| 14- Il testo   | 41- Esercitazione                                       |
| 15- I quattro livelli: analisi, metodo, teoria, epistemologia      | 42- Roland Barthes. La semiotica come discorso critico  |
| 16- La semantica fondamentale                                      | 43- Miti d'oggi   |
| 17- Il quadrato semiotico  | 44- La retorica   |
| 18- Il percorso generativo del senso                               | 45- Studium/Punctum                                     |
| 19- La narratività   | 46- Il lettering e la grafica                           |
| 20- Le modalità  | 47- Media e rimediazioni                                |
| 21- Le strategie di comunicazione                                  | 48- Umberto Eco. La semiotica interpretativa            |
| 22- L'enunciazione   | 49- Icona/Indice/Simbolo                                |
| 23- Spazi, tempi e attori  | 50- Apocalittici e integrati                            |
| 24- L'aspettualità   | 51- Jurij Lotman. Semiotica della cultura               |
| 25- Il punto di vista  | 52- La traduzione                                       |
| 26- Le passioni  | 53- Esercitazione                                       |
| 27- L'estesia  | 54- Lezione conclusiva                                  |

### 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.

STORIA CONTEMPORANEA	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	HIST-03/A
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	6 CFU
<b>Docente</b>	Mattia Giuseppe Granata, Benedetta Panchetti
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 i principali nodi tematici della storia contemporanea in una prospettiva di lungo periodo, a partire dalla Rivoluzione francese per arrivare alla globalizzazione e al nuovo assetto multipolare sorto dopo la fine della Guerra fredda.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenza e capacità di comprensione dei principali nodi tematici della storia contemporanea italiana, europea ed internazionale, con riferimento agli aspetti politici, economici, sociali, culturali e alle loro interazioni. Gli studenti conseguono tali conoscenze di base attraverso la frequenza delle lezioni e lo studio dei testi.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Attraverso la ricostruzione di origini, contesti, esiti ed influenze dei principali avvenimenti che hanno segnato la storia contemporanea dalla Rivoluzione francese ad oggi.

#### Autonomia di giudizio

Attraverso la riflessione critica sulle dinamiche e gli avvenimenti. Tale capacità dovrà essere applicata nella preparazione dell'esame finale

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

#### Capacità di apprendimento

Le capacità acquisite dallo studente costituiranno, in riferimento alla componente storica, parte fondamentale di quella formazione multidisciplinare prevista dagli obiettivi formativi complessivi del corso di laurea

## Programma didattico

- |   |  |
|---|--|
| 1 - Trailer: il corso di Storia Contemporanea         | 19 - La Decolonizzazione                                     |
| 2 - La Storia Contemporanea                           | 20 - La Guerra fredda nel mondo                              |
| 3 - Il lungo Ottocento                                | 21 - Verso l'Europa Unita                                    |
| 4 - La società industriale                            | 22 - I nuovi conflitti                                       |
| 5-Risorgimento, Unità d'Italia e Unificazione Tedesca | 23 - Crisi e cambiamenti                                     |
| 6 - Imperialismo e colonialismo                       | 24 - La fine delle dittature                                 |
| 7 - L'Italia tra due secoli                           | 25 - Gli anni Ottanta in Italia                              |
| 8 - Oltre l'Europa: Americhe e Oriente                | 26 - Un nuovo ordine internazionale                          |
| 9 - La Grande Guerra                                  | 27 - La Globalizzazione                                      |
| 10 - Il dopoguerra: democrazie e dittature            | 28 - Il nuovo millennio                                      |
| 11 - L'Italia fascista                                | 29 - Gli USA: da Bush a Trump                                |
| 12 - La Germania Nazista                              | 30 - Gli anni duemila in Italia                              |
| 13 - Gli Usa: "anni ruggenti" e New Deal              | 31 - Una nuova epoca   |
| 14 - La crisi del 1929                                | 32 - La crisi economica dopo il 2007/08: conseguenze globali |
| 15 - La Seconda Guerra mondiale                       | 33 - La crisi delle istituzioni                              |
| 16 - Le Resistenze                                    | 34 - L'Europa di oggi e di ieri                              |
| 17 - La Ricostruzione italiana                        | 35 - La parabola della comunicazione istituzionale           |
| 18 - La Guerra fredda                                 | 36 - La crisi delle istituzioni                              |

## 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.

METODOLOGIA DELLA RICERCA NELLA SOCIETÀ DIGITALE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GSPS-05/A
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	12 CFU
<b>Docente</b>	Alessandro Fabbri
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 la finalità di fornire una conoscenza sufficientemente ampia, diversificata ed approfondita della ricerca sociale, a partire dai suoi fondamenti metodologici fino alle principali tecniche specifiche impiegate nelle scienze sociali.

Più in dettaglio, un primo obiettivo consiste nell'illustrazione e nella spiegazione delle concezioni ontologiche, epistemologiche e metodologiche sviluppatesi nell'ambito delle scienze sociali (con particolare riferimento alla sociologia) fin dalla loro origine, e delle loro connessioni con il più generale sviluppo della conoscenza in Occidente a partire dall'Età Moderna.

Un secondo obiettivo consiste nell'esposizione dei due principali approcci metodologici sviluppati dagli scienziati sociali, ossia l'approccio qualitativo e l'approccio quantitativo, e conseguentemente nell'analisi delle tecniche di ricerca sociale create e praticate nell'ambito di tali approcci e coerentemente con essi, evidenziando le loro potenzialità di impiego (o "spendibilità") nei più diversi contesti della vita sociale, dall'attività economica intesa in senso stretto a quella delle istituzioni pubbliche e di Terzo Settore.

Un terzo ed ultimo obiettivo specifico consiste infine nella presentazione sintetica dei cambiamenti determinati nella società dalla rivoluzione informatica, o rivoluzione digitale, e conseguentemente nell'analisi dell'impatto di tale rivoluzione sulla ricerca sociale, consistente sia nella trasformazione di tecniche tradizionali, sia nello sviluppo di nuovi metodi e nuove tecniche (in particolare la netnografia).

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenza e capacità di comprensione delle basi teoriche della ricerca sociale, ossia dei suoi concetti e delle sue categorie fondamentali, nonché delle sue applicazioni pratiche, ossia dei suoi approcci metodologici e delle sue tecniche, sia di carattere tradizionale sia basate sulla digitalizzazione della società o da essa influenzate.

### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di applicare tale conoscenza e comprensione all'analisi ed all'osservazione consapevole della realtà sociale (dell'Occidente moderno e della contemporaneità), nella prospettiva di uno sviluppo di competenze finalizzate alla raccolta, all'elaborazione ed all'interpretazione di dati funzionale al proprio percorso lavorativo.

### Autonomia di giudizio

Sviluppo di riflessioni critiche sulla ricerca sociale, sulle sue basi teoriche e sulle sue applicazioni pratiche, su pregi e difetti dei due approcci metodologici e sui vantaggi offerti dalla loro ricomposizione, nonché sui punti di forza e di debolezza della digitalizzazione.

### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

### Capacità di apprendimento

Si richiede da parte degli studenti una modalità critica di apprendimento in grado di bilanciare capacità teorica, attenzione e sensibilità verso l'osservazione concreta dell'evoluzione e dell'applicazione della ricerca sociale.

## Programma didattico

- |   |  |
|---|--|
| 1 - Questioni di metodo                                 | 35 - Il focus group  |
| 2 - Metodo e metodologia                                | 36 - L'uso dei documenti   |
| 3 - Il problema della conoscenza                        | 37 - Il Metodo Delphi  |
| 4 - Il rapporto tra pensiero e linguaggio               | 38 - La Nominal Group Technique  |
| 5 - Discipline formali e scienza                        | 39 - La Grounded Theory  |
| 6 - I concetti  | 40 - I Metodi Creativi   |
| 7 - Le strutture concettuali                            | 41 - Micro-macro link  |
| 8 - Gli asserti   | 42 - I legami sociali e la comunicazione   |
| 9 - La fallacia assertoria                              | 43 - Il concetto di patchwork mediale  |
| 10 - Approcci standard alla scienza                     | 44 - Gli usi sociali del web   |
| 11 - Il metodo dell'associazione                        | 45 - Il digitale in Italia   |
| 12 - I paradigmi della ricerca sociale                  | 46 - Capire la cultura online  |
| 13 - Tre questioni di fondo                             | 47 - Sociologia digitale   |
| 14 - Positivismo, neopositivismo e post-positivismo     | 48 - La Network Analysis   |
| 15 - Interpretativismo                                  | 49 - La web survey   |
| 16 - Radicalizzazioni e critiche                        | 50 - I big data  |
| 17 - Paradigma neopositivista                           | 51 - La netnografia: una sintesi introduttiva                                    |
| 18 - Paradigma interpretativo                           | 52 - Il metodo della netnografia   |
| 19 - Ricerche quantitative e qualitative                | 53 - Pianificazione e ingresso   |
| 20 - L'analisi dei dati quantitativi e qualitativi      | 54 - Il campo d'indagine   |
| 21 - La realtà sociale                                  | 55 - Raccolta dati   |
| 22 - Causalità e covarianza                             | 56 - L'analisi dei dati  |
| 23 - L'esperimento nelle scienze sociali                | 57 - Caso di studio  |
| 24 - L'inchiesta campionaria                            | 58 - Globalizzazione e glocalizzazione. Verso un'analisi del contesto            |
| 25 - Modalità di rilevazione nell'inchiesta campionaria | 59 - La società digitale: caratteristiche postmoderne                            |
| 26 - Le procedure di campionamento                      | 60 - Digitalizzazione: il linguaggio dei nuovi media. Presupposti per la ricerca |
| 27 - La tecnica delle scale                             | 61 - Verso un'epistemologia del digitale   |
| 28 - La fedeltà dei dati                                | 62 - Forme e professioni della ricerca nella società digitale                    |
| 29 - L'analisi monovariata                              | 63 - La mixed methods research   |
| 30 - Le relazioni fra le variabili                      | 64 - La sociologia sanitaria   |
| 31 - L'analisi bivariata                                | 65 - La sociologia del welfare e del Terzo Settore                               |
| 32 - Le fonti statistiche ufficiali                     | 66 - Caso di studio: una ricerca qualitativa                                     |
| 33 - L'osservazione partecipante                        |  |
| 34 - L'intervista qualitativa                           |  |

67 - Caso di studio: una ricerca mixed methods

68 - Caso di studio: una ricerca quantitativa

69 - Intervista al professor Roberto Cipriani

70 - Intervista alla professoressa Stefania Capogna

71 - Intervista alla dottoressa Martina Lippolis

72 - 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 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.

SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GSPS-06/A
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	12 CFU
<b>Docente</b>	Stefania Fragapane
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 un inquadramento teorico complessivo sulla sociologia della comunicazione, a partire dagli autori classici che hanno definito il concetto di modernità, fino alle concettualizzazioni più avanzate relative ai media digitali. Un obiettivo ulteriore è quello di offrire strumenti teorici, ma anche di tipo applicativo, che possano essere utili per l'analisi sociocomunicativa della società contemporanea in quanto società complessa. Verranno inoltre fornite conoscenze di base sulle principali teorie dei media della comunicazione con un approfondimento sulla realtà dei social media, sul mondo dell'informazione e con un particolare interesse per l'informazione culturale, temi fondamentali per una visione ampia e articolata della realtà comunicativa contemporanea, essenziale per i futuri professionisti della comunicazione. Un tema di approfondimento sarà la comunicazione politica e il ruolo che svolgono i media digitali tra narrazione, storytelling e data journalism e il loro rapporto con i media mainstream.

### Risultati di apprendimento specifici

#### **Conoscenza e capacità di comprensione**

Gli studenti dovranno conseguire delle forme e dei linguaggi della comunicazione nella società complessa attraverso l'acquisizione di competenze sui principali modelli e teorie di riferimento in ambito comunicativo. Gli studenti conseguono tali conoscenze di base attraverso la frequenza delle lezioni e lo studio dei testi.

#### **Capacità di applicare conoscenza e comprensione**

Gli studenti dovranno conseguire capacità di applicare conoscenza e comprensione attraverso l'abilità ad analizzare i linguaggi dell'informazione e le diverse tipologie di fruizione.

#### **Autonomia di giudizio**

Gli studenti dovranno acquisire l'abilità di riflessione critica sulle dinamiche evolutive della relazione tra nuove tecnologie mediali e società e sulle trasformazioni in atto delle forme della comunicazione interpersonale mediata in pubblico. Tale capacità di giudizio dovrà essere applicata nella preparazione dell'esame finale.

## Abilità comunicative

Gli studenti avranno la possibilità, attraverso l'esposizione del materiale didattico e le lezioni, di argomentare utilizzando un linguaggio appropriato coerentemente con le lezioni erogate.

## Capacità di apprendimento

Agli studenti vien richiesto di adottare un metodo di apprendimento critico capace di connettere competenze teoriche e analisi empirica, orientandosi alla specificazione di un pensiero autonomo.

## Programma didattico

- |  |  |
|--|--|
| 1 - La comunicazione interpersonale  | 41 - Personalizzazione e disintermediazione nella comunicazione politica                           |
| 2 - La comunicazione di massa  | 42 - Il potere dell'algoritmo e la comunicazione politica e sociale                                |
| 3 - La nascita dei mezzi di comunicazione di massa                                     | 43 - Lo spazio della politica nell'informazione digitale   |
| 4 - Introduzione alle teorie dei media   | 44 - Big data e predictive analytics   |
| 5 - La teoria ipodermica   | 45 - Going public e fast politics  |
| 6 - L'approccio della persuasione  | 46 - Cambiamenti delle culture politiche e comunicazione digitale                                  |
| 7 - L'approccio degli effetti limitati   | 47 - Il ruolo dei social media nella narrazione politica   |
| 8 - Il funzionalismo e l'approccio: usi e gratificazioni                               | 48 - La social media politics  |
| 9 - Teoria critica e teoria culturologica  | 49 - La leadership e la comunicazione  |
| 10 - I Cultural Studies  | 50 - Comunicazione sociale e media   |
| 11 - Le teorie comunicative  | 51 - Immaginari della politica. La serialità televisiva  |
| 12 - La spirale del silenzio   | 52 - Le categorie del marketing politico   |
| 13 - La teoria della coltivazione  | 53 - Il campaigning elettorale e la campagna permanente  |
| 14 - La teoria dell'agenda setting   | 54 - Il pubblico, le narrazioni, la serialità in tv  |
| 15 - Limiti e integrazioni dell'agenda setting   | 55 - I talk politici e le differenze tra radio e tv  |
| 16 - Il newsmaking   | 56 - Immaginari della politica. Videogiochi e gamification   |
| 17 - Modernità e comunicazione   | 57 - Dalla spirale del silenzio al framing e al clima d'opinione                                   |
| 18 - La Rete: origini e fasi di sviluppo   | 58 - L'opinione pubblica nell'età della digitalizzazione   |
| 19 - La dimensione macro della Rete: la teoria della network society                   | 59 - Lo storytelling e la politica narrativa   |
| 20 - La dimensione macro della Rete: lavoro e potere                                   | 60 - Cultura, media e consumo  |
| 21 - La dimensione micro della Rete: relazioni e vita quotidiana                       | 61 - La mappa dei consumi culturali in Europa  |
| 22 - La Rete e il capitale sociale   | 62 - I festival culturali  |
| 23 - Gli usi sociali del Web   | 63 - Il marketing culturale  |
| 24 - Problemi aperti e questioni etiche della Rete                                     | 64 - Media tradizionali e media digitali per il marketing culturale                                |
| 25 - I divari digitali   | 65 - Le strategie di comunicazione e marketing culturale   |
| 26 - Il digitale in Italia   | 66 - Il consumo sostenibile e responsabile   |
| 27 - I nuovi linguaggi della televisione   | 67 - Gli eventi dedicati alla sostenibilità  |
| 28 - La radio nell'era digitale  | 68 - Il Food tra cultura e comunicazione   |
| 29 - Media e minori  | 69 - Case history sul mondo del Food: trend di consumo e made in Italy nel settore enogastronomico |
| 30 - Generazioni Always On   | 70 - Case history: il design industriale italiano  |
| 31 - Promuovere le competenze digitali dei minori                                      | 71 - Case history: Communication, fashion and food   |
| 32 - Giornalismo e media digitali  | 72 - Case history: Il turismo sostenibile  |
| 33 - Il citizen journalism   |  |
| 34 - Il brand journalism   |  |
| 35 - L'hate speech   |  |
| 36 - Fake news e disinformazione   |  |
| 37 - Iniziative e strumenti di contrasto alla disinformazione                          |  |
| 38 - I concetti della sociologia: società, sfera pubblica e opinione pubblica          |  |
| 39 - Sociologia della politica e comunicazione politica                                |  |
| 40 - La disintermediazione nella società contemporanea fra mainstream e social network |  |

## 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.

SEMIOTICA DEI MEDIA	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PEMM-01/B
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Enrico Barbetti
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 una introduzione alle principali teorie semiotiche e la loro applicazione ai prodotti mediali.

Al termine del corso gli studenti avranno appreso le principali teorie e avranno la capacità di applicare la metodologia semiotica ai prodotti mass-mediatici.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso vuole fornire gli strumenti necessari alla conoscenza dello sviluppo del linguaggio audiovisivo e semeiotico con particolare riferimento alle nuove tecnologie.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Gli interventi di carattere teorico, storico e culturale saranno supportati da numerosi casi oggettivi, in modo tale da permettere allo studente di verificare nella prassi professionale il risultato del suo apprendimento.

#### Autonomia di giudizio

Lo studio dei diversi linguaggi della semiotica impone una analisi attenta e rigorosa dei contenuti e delle forme che, come spettatore, implicano una conoscenza critica in grado di garantire una autonomia di giudizio e di confronto all'interno del proprio contesto culturale e sociale.

#### Abilità comunicative

L'immagine nelle sue forme più tecnologiche, cinema, audiovisivo e digitale, rappresenta una forma di comunicazione tra le più frequentate. L'analisi semiotica permetterà di conoscerla e di comunicarla nelle sue forme più reali e comunicative in grado di garantire allo studente una proprietà molto concreta e produttiva della grammatica e della terminologica dei diversi linguaggi.

## Capacità di apprendimento

La capacità di apprendimento sarà sviluppata attraverso esercitazioni applicazioni supportate dalla visione di opere e documenti audiovisivi in grado di mostrare lo sviluppo del linguaggio e delle teorie di lettura semeiotica.

## Programma didattico

- |   |  |
|---|--|
| 1 - La semiotica  | 28 - Le "architetture" dei testi mediali                 |
| 2 - Ferdinand de Saussure: langue e parole                  | 29 - I linguaggi   |
| 3 - Ferdinand de Saussure: la semiologia                    | 30 - I generi  |
| 4 - Ferdinand de Saussure: la lingua come sistema di valori | 31 - Classificare i prodotti culturali                   |
| 5 - Hjelmslev: la lingua come struttura                     | 32 - I formati   |
| 6 - Hjelmslev: espressione e contenuto                      | 33 - La scomposizione e l'analisi                        |
| 7 - Hjelmslev: asse del processo e asse del sistema         | 34 - Lo spot pubblicitario                               |
| 8 - Greimas: le categorie semantiche                        | 35 - La segmentazione del testo                          |
| 9 - Greimas: le strutture discorsive                        | 36 - Punti di ascolto e punti di vista                   |
| 10 - Greimas: il quadrato semiotico                         | 37 - La posizione del narratore                          |
| 11 - Greimas: il modello attanziale                         | 38 - L'enunciazione: il prodotto e la marca              |
| 12 - Roland Barthes: etnologia della società di massa       | 39 - Il ritmo e la tessitura audiovisiva                 |
| 13 - Roland Barthes: il mito                                | 40 - Le strategie promozionali                           |
| 14 - Umberto Eco: i lavori presemiotici                     | 41 - La retorica pubblicitaria                           |
| 15 - Umberto Eco: testo, autore modello, lettore modello    | 42 - Il giornale: un testo complesso                     |
| 16 - Lotman: la semiotica della cultura                     | 43 - L'ingresso di un nuovo soggetto editoriale          |
| 17 - Tecnologia e media                                     | 44 - La struttura e la prima pagina                      |
| 18 - Come si informano gli italiani?                        | 45 - L'apparato iconografico                             |
| 19 - L'avvento del digitale                                 | 46 - Le strategie enunciative                            |
| 20 - La network society                                     | 47 - La dimensione narrativa                             |
| 21 - La connective society                                  | 48 - Il talk show  |
| 22 - La platform society                                    | 49 - Il formato e la collocazione                        |
| 23 - Diffusione del digitale                                | 50 - Il set televisivo                                   |
| 24 - Il digitale in Italia                                  | 51 - I partecipanti: caratteristiche e ruoli             |
| 25 - Social media in Italia                                 | 52 - La struttura  |
| 26 - La convergenza   | 53 - Il dibattito  |
| 27 - Lo sguardo semiotico sui testi mediali                 | 54 - Il quadro partecipativo e l'enunciazione televisiva |

## 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.

COMUNICAZIONE INTERNA NELL'ORGANIZZAZIONE AZIENDALE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	ECON-08/A
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	6 CFU
<b>Docente</b>	Mauro Meda
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 un inquadramento teorico e applicativo sull'organizzazione aziendale con particolare attenzione alla progettazione e al ruolo della comunicazione all'interno delle organizzazioni.

Il percorso prevede un approccio teorico ed operativo che consente agli studenti di approfondire la natura poliedrica e complessa del fenomeno comunicativo quale variabile fondamentale per un efficace funzionamento dei modelli organizzativi.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso offre allo studente gli strumenti per la comprensione dei principali aspetti della complessità organizzativa che possono essere affrontati conoscendo i concetti base della progettazione organizzativa e i meccanismi operativi di cui essa si avvale.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

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 per comprendere i principi alla base dell'organizzazione aziendale con particolare attenzione alla progettazione e al ruolo della comunicazione organizzativa.

#### Autonomia di giudizio

Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella comprensione dei principi alla base della progettazione organizzativa attraverso la conoscenza e la padronanza degli schemi di riferimento teorici che si sono evoluti nel tempo con riferimento in particolar modo alla comunicazione. Al termine del corso lo studente sarà in grado di valutare i principali aspetti legati alla progettazione organizzativa, spiegare le i diversi aspetti della comunicazione organizzativa con riferimento ai processi di digitalizzazione.

## Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

## Capacità di apprendimento

I concetti assimilati attraverso le videolezioni saranno arricchiti e rielaborati dallo studente attraverso la somministrazione di esercitazioni, rese disponibili sulla piattaforma finalizzate anche a monitorare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Altri strumenti didattici integrativi online, quali documenti, articoli di riviste costituiranno un supporto per migliorare e sviluppare la capacità di apprendimento.

## Programma didattico

- |  |   |
|--|---|
| 1 - Elementi di Organizzazione Aziendale                   | 19 - La Struttura organizzativa a Matrice                           |
| 2 - Importanza delle Organizzazioni                        | 20 - La Struttura organizzativa Orizzontale                         |
| 3 - La cultura organizzativa                               | 21 - La Struttura organizzativa a Rete                              |
| 4 - La prospettiva dei sistemi aperti                      | 22 - La Struttura organizzativa Ibrida                              |
| 5 - Le organizzazioni come sistemi aperti                  | 23 - Cambiamento Organizzativo                                      |
| 6 - La teoria delle contingenze                            | 24 - Evoluzione della funzione Risorse umane                        |
| 7 - La teoria delle dipendenze dalle risorse               | 25 - Il processo di formazione                                      |
| 8 - La teoria dei costi di transazione                     | 26 - Analisi e progettazione del lavoro                             |
| 9 - La teoria modernista                                   | 27 - Pianificazione delle risorse umane                             |
| 10 - La teoria neo-modernista                              | 28 - Reclutamento delle risorse umane                               |
| 11 - Evoluzione della teoria manageriale                   | 29 - Valutare il contributo delle persone                           |
| 12 - La teoria post-moderna                                | 30 - La valutazione delle prestazioni                               |
| 13 - Elementi di Progettazione Organizzativa               | 31 - La valutazione delle posizioni                                 |
| 14 - Elementi di progettazione Organizzativa               | 32 - La valutazione del potenziale                                  |
| 15 - La struttura organizzativa ed il Modello di Mintzberg | 33 - La valorizzazione delle risorse umane attraverso la leadership |
| 16 - Le Strutture organizzative Elementari                 | 34 - Le teorie contingenti della leadership                         |
| 17 - La Struttura organizzativa Funzionale                 | 35 - Il modello Full Range della Leadership                         |
| 18 - La Struttura organizzativa Divisionale                | 36 - Prospettive sulla leadership                                   |

## 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):
  - A cura di: Alberto Felice De Toni, Gaetano Fausto Esposito, Mauro Meda - Strategie e politiche di formazione nelle imprese familiari

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

PROCESSI ECONOMICI E PRODUTTIVI DELLE MEDIA COMPANYY	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GSPS-08/A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	6 CFU
<b>Docente</b>	Federico Favaretto
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 competenze di fondo sui mercati dei media e su vari aspetti delle media companies. Il corso introduce gli studenti a nozioni economiche di base per poi comprendere i vari aspetti specifici, approfonditi con un respiro sia internazionale che italiano.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Padroneggiare i concetti microeconomici di base.

Inquadrare le problematiche delle media companies sotto più aspetti.

Apprendere la metodologia di analisi economica rispetto ai media.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

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 per comprendere i principi alla base dei processi economici e produttivi delle media company.

#### Autonomia di giudizio

Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella comprensione dei principi alla base dei processi economici e produttivi delle media company attraverso la conoscenza e la padronanza degli schemi di riferimento teorici che si sono evoluti nel tempo con riferimento in particolar modo alla comunicazione. Al termine del corso lo studente sarà in grado di valutare i principali aspetti legati ai processi economici, allo scopo di spiegare i diversi aspetti della comunicazione delle media company.

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

## Capacità di apprendimento

I concetti assimilati attraverso le videolezioni saranno arricchiti e rielaborati dallo studente attraverso la somministrazione di esercitazioni, rese disponibili sulla piattaforma finalizzate anche a monitorare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Altri strumenti didattici integrativi online, quali documenti, articoli di riviste costituiranno un supporto per migliorare e sviluppare la capacità di apprendimento.

## Programma didattico

- |  |  |
|--|--|
| 1- Introduzione  | 19- Lo sviluppo delle grandi media companies   |
| 2- Introduzione ai concetti economici di base.                   | 20- Financial management delle media companies: i nuovi prodotti e credit management |
| 3- La produzione, i suoi fattori, il cambiamento tecnologico.    | 21- Indicatori di salute finanziaria ed economica per le media companies             |
| 4- Microeconomia: domanda e offerta                              | 22- Gli effetti dei media: populism (1). Introduzione                                |
| 5- Esercitazione Domanda e Offerta                               | 23- Gli effetti dei media: populism (2). Un modello di scelte sui bailout bancari.   |
| 6- Microeconomia: introduzione ai mercati perfetti (1)           | 24- Gli effetti dei media: populism (3). La paura degli immigrati.                   |
| 7- Microeconomia: i mercati perfetti (2)                         | 25- I media e la rivoluzione digitale: lo scenario italiano                          |
| 8- Esercitazione Mercati Perfetti                                | 26- Il sistema di telecomunicazione nel suo complesso                                |
| 9- Microeconomia: Monopolio                                      | 27- Pubblicità: introduzione (1)   |
| 10- Esercitazione Monopolio                                      | 28- Pubblicità (2): Shaver (2004)  |
| 11- Media companies come enti economici e di business (1)        | 29- Pubblicità (3): Evans (2009)   |
| 12- Media companies: proprietà intellettuale e copyright         | 30- Social media   |
| 13- Media companies: marchi, brevetti e reputazione              | 31- Televisione (1): il caso italiano  |
| 14- Modelli di business per le media companies                   | 32- Televisione (2): caso internazionale.  |
| 15- Catene del valore per le media companies                     | 33- Editoria   |
| 16- Processi economici che influenzano le media companies        | 34- Giornali   |
| 17- Globalizzazione dei prodotti e servizi delle media companies | 35- Cinema.  |
| 18- Competizione fra media companies                             | 36- Conclusione  |

## 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):
  - (Estratti) Doyle, Gillian (2013), *Understanding media economics*. 2nd edition. London: Sage.
  - (Estratti) Robert G. Picard. *The Economics and Financing of Media Companies*, 2nd edition. New York: Fordham University Press, 2011.

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

SEARCH ENGINE OPTIMIZATION	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	IINF-05/A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Fabio Pompei Claudio Loconsole
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 Search Engine Optimization (S.E.O.) - Search Engine Optimization - "ottimizzazione per i motori di ricerca", intende fornire una panoramica delle strategie e pratiche volte ad aumentare la visibilità di un contenuto Internet migliorandone la posizione nei risultati dei motori di ricerca, nei risultati non a pagamento (organici).

Il corso affronterà:

- SEO on page e SEO off page
- il tema dell'ottimizzazione della struttura dei siti, del codice HTML, dei contenuti testuali, la gestione dei link in entrata ed in uscita.
- lo studio degli algoritmi di Google per facilitare l'indicizzazione
- inquadramento teorico complessivo sulla sociologia della comunicazione
- Search Engine Marketing (marketing attraverso i motori di ricerca) - disciplina più ampia che incorpora la SEO
- search engine advertising (SEA) - pagamento diretto ai motori di ricerca per comparire nei risultati
- la scelta delle keyword

Verranno fornite, inoltre, conoscenze di base sulle principali tecniche di Link Building e Guest Blogging e verranno affrontati taluni aspetti legali concernenti il governo di Internet (in termini sostanziali e processuali), tutela della riservatezza sul web, responsabilità dei provider e disinformazione online.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenza e capacità di comprensione dei termini e delle tecniche di SEO

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di applicare conoscenza e comprensione attraverso l'abilità di analizzare i contesti.

### **Autonomia di giudizio**

Autonomia di giudizio attraverso l'abilità di analizzare i casi e di applicare dei pattern (studiati durante il corso e acquisiti).

### **Abilità comunicative**

Gli studenti dovranno attraverso l'esposizione, argomentare le scelte fatte utilizzando un linguaggio appropriato coerentemente con le lezioni erogate.

### **Capacità di apprendimento**

Agli studenti viene richiesto di adottare un metodo di apprendimento critico capace di connettere competenze teoriche e analisi empirica, orientandosi alla specificazione di un pensiero autonomo.

## **Programma didattico**

- |  |  |
|--|--|
| 1 - Storia del calcolo automatico - dalle origini all'800  | 31 - Siti multilingua per la SEO   |
| 2 - Il Novecento   | 32- Copywriting e persuasione sul web  |
| 3 - Codifica e rappresentazione dell'informazione numerica | 33 - Strategie off page  |
| 4 - Algebra del calcolatore                                | 34 - Google e i servizi dei motori di ricerca  |
| 5 - Le immagini  | 35 - Evoluzione del posizionamento   |
| 6 - La compressione dei dati                               | 36 - SEO e penalizzazioni  |
| 7 - Video  | 37 - Black Hat e Tool SEO  |
| 8 - Architettura di un elaboratore                         | 38 - Esempi SEO  |
| 9 - il Microprocessore                                     | 39 - SEO per Wordpress   |
| 10 - La Motherboard  | 40 - I Contenuti   |
| 11 - La memoria  | 41 -Google deve dimenticare? Il diritto all'oblio sul web  |
| 12 - Memoria secondaria                                    | 42 -Azioni a tutela dell'oblio: aspetti processuali sottesi alla cancellazione delle informazioni personali sul web (Intervista con A. Alongi)       |
| 13 - Il sistema operativo                                  | 43 -L'importanza dei dati nell'ecosistema digitale   |
| 14 - Evoluzione dei sistemi operativi                      | 44 -Aspetti problematici relativi al governo dei dati sul web  |
| 15 - Architettura dei sistemi operativi                    | 45 -La responsabilizzazione dei provider per i contenuti illeciti  |
| 16 - Il web e le reti                                      | 46 -Introduzione alle fake news  |
| 17 - Modelli e architetture di rete                        | 47 -Le pratiche scorrette per aumentare gli accessi ai siti: il caso delle fake news   |
| 18 - Segnale e canale di comunicazione                     | 48 - Introduzione al lead journey e customer journey   |
| 19 - Reti e mezzi trasmissivi                              | 49 - Infomarketing: come creare informazioni e content per attrarre, acquisire, nutrire leads e tramutarli in clienti (Intervista con Mik Cosentino) |
| 20 - Internet  | 50 -SEO, aspetti legali e privacy  |
| 21 - Introduzione alle basi di dati                        | 51- I consulenti SEO e la contrattualistica  |
| 22 - Introduzione alla SEO                                 | 52- La privacy nel diritto delle tecnologie  |
| 23 - HTML: concetti di base                                | 53- SEO, Web reputation  |
| 24 - HTML 5  | 54 -SEO: privacy, analytics e cookie   |
| 25 - Motori di ricerca e le loro funzionalità              |  |
| 26 - Strategia, pianificazione e Web Marketing             |  |
| 27 - L'inizio dell'ottimizzazione on page                  |  |
| 28 - Siti web ottimizzati SEO                              |  |
| 29 - Web project SEO                                       |  |
| 30 - Ottimizzazione di un web project SEO                  |  |

## **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):
  - SEO e SEM. Guida avanzata al Web marketing" di Marco Maltraversi. "Il valore dei dati nell'ecosistema digitale" - 2019, EDITORIALE NOVANTA di Alessandro Alongi e Fabio Pompei
  - "FakeDemocracy" - 2020, EDITORIALE NOVANTA di Alessandro Alongi e Fabio Pompei
  - "L'arte della SEO" di Nereo Sciutto, Enrico Chiodino, Nico Guzzi Valentina Orlandi e Gabriele Toschi.

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

TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	CEAR-10/A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Valentina Pirritano
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 è di fornire agli allievi sia gli strumenti culturali e critici, sia quelli operativi per effettuare scelte consapevoli nell'ambito della rappresentazione digitale finalizzata al controllo e alla comunicazione del progetto. Per conseguire tale obiettivo, alle lezioni, in cui verranno illustrati i principali aspetti della disciplina, attraverso una selezione di casi studio ed approfondimenti storico critici. Sarà inoltre sviluppata un'attività esercitativa, in cui verranno selezionate ed illustrate le procedure di alcuni fra i principali software per il disegno, la grafica e l'elaborazione di immagini. Al termine dell'insegnamento gli studenti dovranno conoscere le principali tendenze della rappresentazione e comunicazione digitale del progetto, con particolare attenzione agli aspetti innovativi dei linguaggi e delle tecnologie, dovranno essere in grado di assumere posizioni critiche rispetto a metodologie e tecniche utilizzate in ambito internazionale, dovranno padroneggiare i principali strumenti di produzione, dovranno scegliere il linguaggio e le tecniche più consone alla rappresentazione di un progetto da loro elaborato.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Padroneggiare i concetti e le tecniche di base della rappresentazione digitale.  
Inquadrare e risolvere le problematiche della rappresentazione digitale.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Questo insegnamento si propone di fornire agli studenti le conoscenze sul panorama teorico disciplinare della rappresentazione digitale - in continua evoluzione - e le abilità (ossia le capacità di applicare le conoscenze) che potranno impiegare in ogni esperienza didattica e professionale in cui la rappresentazione digitale si configuri come strumento di conoscenza, ideazione, comunicazione. In particolare, dovranno conoscere i metodi della rappresentazione e comunicazione visiva ed essere capaci di rappresentare l'esistente ed il progetto mediante tecniche innovative riferite agli stadi più avanzati della rappresentazione digitale.

## Autonomia di giudizio

Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella comprensione dei principi alla base delle tecniche di rappresentazione digitale attraverso la conoscenza e la padronanza degli schemi di riferimento teorici che si sono evoluti nel tempo con riferimento in particolar modo alla comunicazione visiva.

## Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

## Capacità di apprendimento

Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi, ricerche e sperimentazioni in modo da allenare in maniera sempre più precisa la propria attitudine alla rappresentazione e narrazione del progetto, fino alla codifica di un proprio metodo di comunicazione.

## Programma didattico

- |  |   |
|--|---|
| 1 - Introduzione: "tutto è progetto"   | 28 - Adobe Illustrator: gestione della grafica vettoriale e del testo                                   |
| 2 - Fondamenti: la griglia grafica   | 29 - Adobe Illustrator: gli strumenti di selezione  |
| 3 - Fondamenti: la tipografia e il font  | 30 - Adobe Illustrator: strumenti di modifica e visualizzazione   |
| 4 - Fondamenti: l'illustrazione  | 31 - Adobe Illustrator: tavole da disegno e gestione colori e campioni                                  |
| 5-Fondamenti: fotografia, fotomontaggio e infografica                              | 32 - Adobe Illustrator: la sfumatura, i livelli e le maschere di ritaglio                               |
| 6 -Fondamenti: la gerarchia e il layout  | 33 - Adobe Illustrator: ultime funzionalità   |
| 7 - La Creatività  | 34 - Adobe Photoshop: introduzione  |
| 8 - Il Colore  | 35 - Adobe Photoshop: basi  |
| 9 -L'evoluzione della grafica: Il poster dalle origini fino all'Art Deco           | 36 - Adobe Photoshop: i livelli   |
| 10- L'evoluzione della grafica: Il poster dall'Art Deco ad oggi                    | 37 - Adobe Photoshop: operazioni sui livelli: i metodi di fusione                                       |
| 11 - Storia della Grafica: la diffusione della comunicazione nel XIX secolo        | 38 - Adobe Photoshop: i livelli di regolazione: valori tonali e regolazione della correzione del colore |
| 12 - Storia della Grafica: la grafica Liberty                                      | 39 - Adobe Photoshop: i livelli di regolazione: filtri colore e ultimi livelli                          |
| 13 -Storia della Grafica: dal Liberty alle avanguardie                             | 40 - Adobe Photoshop: gli strumenti   |
| 14 -Storia della Grafica: la geometrizzazione dello spazio: De Stijle e il Bauhaus | 41 - Adobe Photoshop: i pennelli  |
| 15 -Storia della Grafica: Progettare per la società di massa                       | 42 - Adobe Photoshop: maschere di livelli e mockup  |
| 16 - Storia della Grafica: l'art déco e il primo dopoguerra                        | 43 - Adobe Indesign: nozioni iniziali   |
| 17 -Storia della Grafica: l'età dell'informazione: dal 1969 agli anni 90           | 44 - Adobe Indesign: basi   |
| 18 -Storia della Grafica: la grafica aziendale                                     | 45 - Adobe Indesign: opzioni barra applicazione   |
| 19 - Storia della Grafica: l'evoluzione del manifesto e della grafica aziendale    | 46 - Adobe Indesign: i pannelli e le pagine   |
| 20 -Storia della Grafica: la rivoluzione digitale                                  | 47 - Adobe Indesign: livelli e collegamenti   |
| 21 -Storia della Grafica: esperienze visuali in Italia e Op Art                    | 48 - Adobe Indesign: cornici, forme e Tracciati   |
| 22 -Storia della Grafica: la civiltà dell'immagine                                 | 49 -Adobe Indesign: strumenti di trasformazione e visualizzazione                                       |
| 23 -Storia della Grafica: il progetto grafico dal secondo dopoguerra               | 50 - Adobe Indesign: pannello carattere e pannello Campioni   |
| 24 - Storia della grafica: la grafica editoriale                                   | 51 -Adobe Indesign: stili di testo e pannello verifica preliminare                                      |
| 25 - Adobe Illustrator: nozioni iniziali   | 52 - Adobe Indesign: pannelli Glifi, Allinea, Traccia, Effetti e Sfumatura                              |
| 26 - Adobe Illustrator: basi   | 53 - Adobe Indesign: l'esportazione   |
| 27 - Adobe Illustrator: gli strumenti di creazione                                 | 54 - Adobe Indesign: creazione Pacchetto e PDF interattivo  |

## 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):
  - Quentin Newark, Introduzione alla grafica, 2a edizione, Logos, 2006.
  - Riccardo Falcinelli, Critica Portatile al Visual Design, Einaudi, 2018.
  - Gianni Latino, Graphic design. Guida alla progettazione grafica, LetteraVentidue, 2011
  - Editado Por, Fashion Now, Taschen, 2005.
  - AZ DESIGN, mondadori Arte, 2008.
  - Lucienne Roberts, The Designer And The Grid, Rotovision, 2005.
  - Gavin Ambrose, Paul Harris, Grids for Graphic Designers, Ava Pub Sa; 3 edizione, 2021.
  - Ellen Lupton (Autore), M. Brazzali (a cura di), R. Decarli (a cura di), Caratteri, testo, gabbia. Guida critica alla progettazione grafica with the collaboration of Zanichelli, 2010.
  - Simon Garfield, June, Sei proprio il mio typo. La vita segreta dei caratteri tipografici. Tea editrice 2015.
  - Adrian Frutiger (Autore), G. Lussu (a cura di), D. Turchi (a cura di), S. Magrini (Traduttore), Segni & simboli. Disegno, progetto e significato, Stampa Alternativa & Graffiti, 1996.
  - Timothy Samara, Charles Coulston, Guida agli stili tipografici. Il Castello, 2006.
  - Julius Wiedemann, Illustration now! Fashion., Taschen, 2017.
  - Julius Wiedemann, Illustration now! Taschen, 2011.
  - Steven Heller e Gail Anderson, Il libro del Graphic Design, Vallardi, 2018.
  - Bruno Munari, Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive, Laterza, 2019

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

ARTI VISUALI E NUOVE TECNOLOGIE RAPPRESENTATIVE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	ARTE-01/D
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Lucia Panetti
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 avviare gli studenti alla comprensione delle principali materie che gravitano intorno alle arti visuali, quali la museologia, la critica d'arte e il restauro nei loro fondamentali principi. La conoscenza di tali materie fornirà un ottimo strumento atto al buono e sapiente uso della comunicazione e delle multimedialità.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso intende sviluppare le tematiche principali di critica artistica e restauro sia sul piano storico della loro evoluzione sia attraverso esempi pratici trattando parallelamente i fondamentali principi della museologia dando così un quadro storico dell'evoluzione del museo, delle sue funzioni e la conoscenza degli aspetti tecnici e gestionali di base con un particolare focus sulla comunicazione interna ed esterna.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Le videolezioni sono modulate per fornire allo studente una solida base conoscitiva dell'ambiente museale, delle opere in esso conservate e delle pratiche di restauro applicate, in modo da fornire competenze culturali e metodologiche per potersi orientare nel mondo delle arti visuali.

#### Autonomia di giudizio

Il corso sarà modulato su lezioni teoriche sui principali fondamenti delle materie suddette ed altre che si fonderanno su aspetti più metodologici e pratici, esaminando esempi specifici.

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

## Capacità di apprendimento

I concetti e gli strumenti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine del percorso di studi. In tal modo riuscirà a beneficiare di una conoscenza più consapevole delle arti visuali e dei loro luoghi di conservazione ed esposizione.

## Programma didattico

- 1- Introduzione alla storia dell'arte italiana e la coscienza storica dell'arte attraverso la letteratura artistica
- 2- Dai Comacini a Dante
- 3- Il Trecento tra Firenze e Siena
- 4 - L'Italia del Rinascimento e la storiografia artistica
- 5 – La seconda metà del Quattrocento a Firenze
- 6- Giorgio Vasari presenta l'arte italiana tra il 1550 e il 1568
- 7- Focus: Raffaello maestro dell'arte italiana
- 8- Focus: La diffusione del raffaellismo dopo la sua morte
- 9- Le scuole seicentesche
- 10- Focus: La scuola classicista e i caravaggeschi
- 11- Focus: Giovan Battista Salvi-una voce fuori dal coro
- 12- Luigi Lanzi e "il sistema di scuole"
- 13- Dall'Ottocento ad oggi passando attraverso la critica di Roberto Longhi, Federico Zeri e Andrea Emiliani
- 14- Storia del restauro: dagli antichi alle botteghe del Seicento e del Settecento
- 15- Il restauro dall'Ottocento ad oggi: l'importanza di Cesare Brandi
- 16- La professione del restauratore
- 17-Focus: il problema del restauro dell'arte contemporanea
- 18- Focus: la diagnostica e le principali tecnologie
- 19- Che cosa si intende per museologia e le materie affini ad essa
- 20- I tesori sacri e profani
- 21- Focus: Firenze. Il tesoro di Lorenzo il Magnifico
- 22- Il culto dell'antico
- 23- Focus: Roma. Musei Capitolini
- 24- La magia degli studioli
- 25- Focus: Urbino e Gubbio. Studioli di Federico da Montefeltro
- 26- La "via aerea e protetta"
- 27- Focus: le Gallerie di Palazzo Ducale di Mantova e la Tribuna degli Uffizi a Firenze
- 28- Le gallerie barocche
- 29- Focus: Roma. Galleria Borghese
- 30- L' "utile" e il "capriccio"
- 31- Focus: Torino. Venaria Reale
- 32- Migrazioni e vendite
- 33- Focus: Napoli. Museo nazionale di Capodimonte
- 34- Le raccolte papali: Città del Vaticano e la Pinacoteca Vaticana
- 35- Il modello universale: il caso del Musée national du Louvre
- 36- Musei nazionali: il caso della National Gallery di Londra
- 37- Accademie e soppressioni: il caso della dell'accademia di Brera
- 38- I musei civici: il caso di Verona
- 39- L'interesse per l'arte moderna
- 40- Focus: Trieste. Museo Revoltella
- 41- Le collezioni dinastiche: il caso di San Pietroburgo
- 42- Arte e industria: il caso del Museo nazionale del Bargello a Firenze
- 43- La casa-museo: a Milano il museo Poldi Pezzoli
- 44- Oltre l'oceano: il caso del MET di New York
- 45- Il rinnovamento museale in Italia: la Galleria di Palazzo Bianco a Genova
- 46- Il museo contemporaneo: The Solomon R. Guggenheim Museum di New York
- 47- Lo spazio del museo: museografia e psicologia museale
- 48- Catalogazione e schedatura conservativa delle opere attraverso l'uso dell'immagine e della tecnologia
- 49- La percezione del contesto museale
- 50- Il ruolo dell'illuminazione nel museo e la sua conservazione
- 51- Comunicazione museale e ruolo educativo del museo
- 52- I new media e il museo
- 53- Il museo tra società e territorio
- 54- Strategie per lo sviluppo del museo

## 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):
  - A. Pinelli, La storia dell'arte. Istruzioni per l'uso, edizione Laterza, 2014.
  - L. Sciolla, Sociologia dei processi culturali, edizione Feltrinelli.
  - L. Cataldo e M. Paraventi, Il museo oggi. Linee guida per una museologia contemporanea, Milano, 2007.
  - A. Conti, Storia del restauro e della conservazione delle opere d'arte, Firenze, 2002.
  - F. Bologna, La coscienza storica dell'arte d'Italia, Torino, 1982.

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

TECNOLOGIE DIGITALI E PROCESSI COGNITIVI	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PAED-02/B
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	12 CFU
<b>Docente</b>	Carlo Infante
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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

La digital transformation riguarda sia l'ambito specifico, il "cosa", sia il "come" ovvero i metodi, e quindi l'innovazione di processo, attraverso cui l'invenzione tecnologica si rivela nell'impatto sociale.

Si tratta di un ampio sguardo su uno spazio di ricerca in cui vengono sondati i termini culturali, sia sensoriali sia epistemologici, dei processi cognitivi in relazione ai nuovi linguaggi tecnologici.

La digital transformation rileva una sperimentazione che si estende al di là dei protocolli informatici e ingegneristici per invadere la sfera antropologica, culturale nel senso più ampio. Ciò comporta l'utilizzo strategico delle tecnologie, per arrivare ad una definizione compiuta di culture digitali in grado di avviarci verso un'innovazione adattiva capace di armonizzare l'avanzamento tecnologico con l'evoluzione umana.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso consentirà allo studente di acquisire le conoscenze della psicologia dell'educazione applicate al settore del digitale. In particolare, lo studente apprenderà le basi teoriche e le problematiche del processo di digitalizzazione e acquisirà i concetti di learning object, learning analytics, realtà virtuale, Moocs, ecc. applicati alle diverse piattaforme di apprendimento virtuale. Inoltre, comprenderà le tipologie di progettazione psicoeducativa che possono essere utilizzate a seconda dei contesti, degli utenti e degli obiettivi di apprendimento.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Attraverso la partecipazione al corso, lo studente maturerà la capacità di utilizzare gli approcci teorici ai processi cognitivi in relazione alle tecnologie digitali in maniera applicativa. In particolare, saprà progettare, implementare e realizzare contenuti didattici opportunamente organizzati per l'e-learning, progettare e sviluppare interventi e-learning, progettare e sviluppare strumenti di valutazione nelle piattaforme di apprendimento. Inoltre, apprenderà come poter utilizzare strumenti non marcatamente deputati al supporto dei processi di apprendimento (ad esempio, i social network) per lo sviluppo di interventi di e-learning.

### **Autonomia di giudizio**

Attraverso attività interattive, simulazioni, role playing virtuali, e-portfoli, ecc., gli studenti matureranno quella capacità critica e di giudizio che consentirà loro di riconoscere e supportare i processi psico-sociali legati alle esperienze digitali.

### **Abilità comunicative**

Andare oltre l'acquisizione dei temi dell'insegnamento per essere in grado di esporre in modo efficace il valore d'uso dell'informazione acquisita. Ciò dovrà svilupparsi sia in sede orale, con un ragionamento compiuto, sensato e d'impatto, sia in sede scritta con un testo da cui rilevare l'essenza della propria esperienza cognitiva.

### **Capacità di apprendimento**

L'apprendimento auspicato dovrà sottendere la capacità di progettazione sulla base dei temi scelti.

## **Programma didattico**

- |   |   |
|---|---|
| 1 - Tag cloud della digital transformation        | 37 - Big data                                   |
| 2 - Il medium è il messaggio                      | 38 - Design thinking                            |
| 3 - Il linguaggio e la tecnologia                 | 39 - L'informazione siamo noi                   |
| 4 - La mediamorfosi della scrittura               | 40 - Cloud computing                            |
| 5 - Dai mass-media al personal media              | 41 - Cyber security                             |
| 6 - Lo sviluppo di Internet                       | 42 - Sentiment Analysis                         |
| 7 - Interattività, ipermedialità, connettività    | 43 - Open data                                  |
| 8 - Interfaccia come soglia                       | 44 - Internet of things                         |
| 9 - Ipermedialità combinatoria                    | 45 - Tutto è già interconnesso                  |
| 10 - Intelligenza connettiva                      | 46 - La topologia della rete                    |
| 11 - Convergenza dei media                        | 47 - Smart Home                                 |
| 12 - Interaction design                           | 48 - Smart grid                                 |
| 13 - Realtà virtuali                              | 49 - Trusted computing e neutralità della rete  |
| 14 - Nuovo paradigma cognitivo                    | 50 - Technology for all                         |
| 15 - Vertigine immersiva                          | 51 - Digital divide                             |
| 16 - Simulazione come apprendimento esperienziale | 52 - Smart city                                 |
| 17 - Mondi Attivi e Second Life                   | 53 - Smart community                            |
| 18 - Realtà aumentate                             | 54 - Geolocalizzazione                          |
| 19 - La rivoluzione del web 2.0                   | 55 - Social innovation                          |
| 20 - Blog: autori di sé stessi                    | 56 - Intelligenza artificiale                   |
| 21 - Innovazione adattiva                         | 57 - Machine learning                           |
| 22 - L'avvento dei social media                   | 58 - Knowledge management                       |
| 23 - L'Instant blogging                           | 59 - Meme                                       |
| 24 - Disintermediazione                           | 60 - Post Umano                                 |
| 25 - L'edutainment                                | 61 - Quantum Computing                          |
| 26 - Culture digitali                             | 62 - La nuova rete del valore                   |
| 27 - Cittadinanza educativa                       | 63 - Open Innovation                            |
| 28 - Cooperazione ludico-educativa in rete        | 64 - Reputation Capital                         |
| 29 - Mappe esperienziali                          | 65 - Long Tail                                  |
| 30 - Urban Experience                             | 66 - Swarm Intelligence                         |
| 31 - Web come nuovo spazio pubblico               | 67 - Corpo Esteso                               |
| 32 - Cittadinanza digitale                        | 68 - Ambienti sensibili                         |
| 33 - Etica open source                            | 69 - La politica e la poetica delle reti        |
| 34 - Changemaking                                 | 70 - Tecnologie abilitanti della partecipazione |
| 35 - Resilienza urbana                            | 71 - L'ecologia della mente                     |
| 36 - Performing Media                             | 72 - Pensiero-azione glocal                     |

## 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.

### **Criteria 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.

NARRATOLOGIA E STORYTELLING	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	COMP-01/A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine X Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Oriella Esposito
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 esplorare le teorie fondanti della narratologia moderna, le loro implicazioni socioculturali e le conseguenti applicazioni pratiche necessarie al processo di analisi di un testo creativo inizialmente considerato solo nella sua dimensione letteraria e poi esteso fino ai confini della comunicazione audiovisiva e del web.

Dalla pagina allo schermo, dalla parola scritta allo schermo digitale fino alla sequenza cinematografica e seriale, verranno identificati gli strumenti metodologici, le strutture minime, i codici narrativi ed estetici utili a decostruire e interpretare testi, oggetti e messaggi, giungendo presto alla definizione dei confini e delle prospettive di uno storytelling contemporaneo che vede l'audiovisivo nella sua funzione artistica, culturale, sociale, ludica e produttivo-commerciale.

### Risultati di apprendimento specifici

#### **Conoscenza e capacità di comprensione**

L'insegnamento fornirà agli studenti un solido bagaglio di competenze teorico-pratiche relative sia alle principali direttrici della narratologia e dello storytelling, che alle dinamiche artistiche e di mercato dell'industria dello spettacolo, tra prospettive autoriali, tendenze produttive classiche e crossmedialità.

#### **Capacità di applicare conoscenza e comprensione**

Nel corso saranno esposti numerosi casi applicativi che permetteranno allo studente di rintracciare, nella pratica, lo studio teorico effettuato, facendo propri strumenti di indagine necessari a chi si confronta con l'interpretazione di un oggetto creativo. In particolare, ci si avvarrà di chiari esempi di analisi del testo letterario, filmico, seriale e digitale, sia in prospettiva storica che in un'ottica più contemporanea.

#### **Autonomia di giudizio**

I numerosi esempi presentati durante il corso permetteranno agli studenti di acquisire consapevolezza, autonomia analitica e padronanza di teorie e linguaggi tecnici, in modo da

potersi dedicare professionalmente allo studio delle narrazioni, dello storytelling e dell'engagement spettatoriale in funzione artistico-produttiva e di mercato.

### **Abilità comunicative**

Lo studente sarà messo in grado di acquisire un linguaggio scientifico appropriato con una terminologia specialistica. Imparerà anche a presentare con efficacia i suoi elaborati e le sue esposizioni orali.

### **Capacità di apprendimento**

La capacità di apprendimento sarà stimolata attraverso la somministrazione di esercitazioni applicative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata anche a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Altri strumenti didattici integrativi online, quali documenti, articoli di riviste e link a siti e social network, permetteranno di migliorare e sviluppare la capacità di apprendimento.

## **Programma didattico**

- 1 - Principi generali della comunicazione (letteraria)
- 2 - Variazione di persona, voce, punto di vista
- 3 - Le forme del testo letterario
- 4 - Questione di struttura
- 5 - L'espressione del testo letterario
- 6 - Avantesto e Intertestualità
- 7 - L'importanza del contenuto
- 8 - Fabula, intreccio e funzioni narrative
- 9 - Lo schema di Propp e la Morfologia della fiaba
- 10 - La nascita della narratologia
- 11 - Strutture e sentieri del testo. Todorov, Eco e Chatman
- 12 - Testo, discorso, finzione e realtà - Verso il visuale
- 13 - Christopher Vogler e Il viaggio dell'eroe
- 14 - Christopher Booker The seven basic plots
- 15 - Centralità degli archetipi per la costruzione di storie
- 16 - Gli archetipi alla base dei racconti identitari
- 17 - Il film tra storia e testo
- 18 - L'evoluzione storica dell'analisi filmica
- 19 - Elementi di analisi del testo filmico
- 20 - Il profilmico
- 21 - Il filmico
- 22 - L'inquadratura come scrittura del visibile
- 23 - Il sonoro
- 24 - Il montaggio - decoupage classico
- 25 - Dal montaggio-re al montaggio moderno
- 26 - Il tempo del racconto
- 27 - Enunciatore e spettatore tra identificazione e polarizzazione dello sguardo
- 28 - Il personaggio come soggetto e le modalità della sua narrazione
- 29 - Azioni e avvenimenti nel testo filmico
- 30 - La narrazione classica
- 31 - La narrazione moderna
- 32 - Un nuovo strumento di narrativa popolare: la televisione
- 33 - I linguaggi della televisione
- 34 - Format e narrazioni televisive
- 35 - La televisione tra contenitore e infotainment
- 36 - La narrazione del Reality
- 37 - Per una storia della serialità
- 38 - La serialità televisiva come nuova frontiera narrativa
- 39 - Twin Peaks e l'anno zero della serialità contemporanea
- 40 - Lo stile HBO
- 41 - La serialità pay: il modello Sky
- 42 - Dalla tv di palinsesto allo "switch off"
- 43 - La tv del web: Il mercato dei nuovi narratori digitali
- 44 - Il caso Netflix: le origini
- 45 - Gli effetti di Netflix sul mercato televisivo e sulla filiera cinematografica...
- 46 - L'interazione con il fandom e "l'effetto nostalgia" in Netflix
- 47 - La narrazione visuale brandizzata Amazon
- 48 - La Quality TV di Amazon
- 49 - Amazon e l'arma del Pilot nel contesto internazionale e italiano
- 50 - Il linguaggio del suono
- 51 - La scrittura in radio
- 52 - Il narratore radiofonico
- 53 - La radio nel web: il podcasting
- 54 - Storytelling transmediale

## 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):
  - C. Segre, Avviamento all'analisi del testo letterario, Einaudi, Torino 1999
  - Ambrosini, Cardone, Cuccu, Introduzione al linguaggio del film, Carocci Editore, Roma 2010
  - G. Pescatore, Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV, Carocci Editore, Roma 2018

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

COMMUNITY MANAGEMENT	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PSIC-04/ A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine X Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Giulia Gagliardini
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 agli studenti principi teorici e competenze pratiche provenienti dagli ambiti di studio della psicologia dei gruppi e della psicologia della comunicazione, essenziali per il community management. Gli studenti saranno così capaci di analizzare, gestire e coordinare i processi comunicativi e le relazioni sociali all'interno delle community, con particolare attenzione alle community sul web e ai social.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Alla fine del corso, gli studenti disporranno delle conoscenze generali riguardanti i seguenti temi (trattati all'interno di specifici moduli delineati nel programma didattico):

- Ambito di studio del community management e figura del community manager;
- Funzionamento della comunicazione umana, con particolare attenzione alla comunicazione nelle community (modulo "Psicologia della comunicazione")
- Processi psicologici che si attivano nei gruppi e funzioni di leadership del community manager (modulo "Psicodinamica dei gruppi").

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Alla fine del corso, gli studenti disporranno di competenze concrete riguardanti:

- Analisi, gestione e coordinazione delle dinamiche di gruppo che prendono corpo nelle community online, attraverso funzioni di leadership efficace;
- Analisi, gestione e coordinazione dei processi comunicativi delle community online, nelle loro forme funzionali e disfunzionali;
- Analisi, gestione e coordinazione dei conflitti all'interno delle community online;
- Competenze relazionali utili al community manager.

#### Autonomia di giudizio

Alla fine del corso, le conoscenze e competenze pratiche sviluppate dagli studenti consentiranno a questi ultimi di saper gestire in forma autonoma, competente e sicura la complessità dei processi interpersonali osservabili nelle community.

### **Abilità comunicative**

Alla fine del corso, ci si attende che gli studenti abbiano sviluppato abilità comunicative specifiche per lo svolgimento di attività attinenti al settore del community management, che tengano conto delle dinamiche interpersonali e gruppali che le caratterizzano, come anche delle caratteristiche individuali dei soggetti partecipanti alle interazioni. Inoltre, l'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato per la disciplina oggetto del corso.

### **Capacità di apprendimento**

Gli studenti saranno in grado di elaborare in forma autonoma i concetti principali della psicologia dei gruppi e della psicologia della comunicazione, e saranno competenti nell'applicare in forma flessibile tali concetti al contesto del community management.

## **Programma didattico**

### **ASPETTI PSICOLOGICI DI BASE**

- 1 - Il contributo della psicoanalisi
- 2 - L'inconscio
- 3 - I meccanismi di difesa
- 4 - Personalità: Tratti e stili
- 5 - Il contributo del comportamentismo
- 6 - Il contributo dell'approccio cognitivo
- 7 - Il ruolo della percezione
- 8 - Il ruolo dell'attenzione
- 9 - Il ruolo della memoria
- 10 - Ragionamento e irrazionalità
- 11 - Giudizio e decisione
- 12 - Psicodinamica dell'intelligenza e delle intelligenze
- 13 - Autostima, autoefficacia, assertività
- 14 - Emozioni, mentalizzazione affettiva e intelligenza emotiva
- 15 - L'identità di genere
- 16 - La motivazione

### **QUESTIONI PSICOLOGICHE COLLEGATE ALLA COMUNICAZIONE E ALLE RELAZIONI**

- 1 - La mentalizzazione
- 2 - L'attaccamento
- 3 - Rappresentazioni e schemi
- 4 - Credenze e scopi
- 5 - Le attribuzioni
- 6 - I sistemi motivazionali interpersonali
- 7 - Psicodinamica della personalità paranoide
- 8 - Psicodinamica della personalità schizoide e della personalità schizotipica
- 9 - Psicodinamica della personalità antisociale e psicopatica
- 10 - Psicodinamica della personalità borderline
- 11 - Psicodinamica della personalità istrionica

- 12 - Psicodinamica della personalità narcisistica
- 13 - Psicodinamica della personalità dipendente e della personalità evitante
- 14 - Psicodinamica della personalità ossessivo-compulsiva
- 15 - Prospettive sulla comunicazione umana
- 16 - Psicodinamica della fobia sociale
- 17 - Psicodinamica dell'aggressività
- 18 - Psicodinamica della gruppaltà
- 19 - Psicodinamica della comunicazione non verbale
- 20 - Psicodinamica della prosocialità

### **PARTE INTEGRATIVA**

- 1 - I primi passi nel web
- 2 - Web marketing e comunicazione
- 3 - Approcci alla comunicazione web
- 4 - La reputazione online
- 5 - La comunicazione mediata dal computer
- 6 - La costruzione dell'identità online
- 7 - I nuovi movimenti della società in rete
- 8 - Dai mass media ai social media
- 9 - Blog la dimensione dialogica
- 10 - Wiki gli spazi della collaborazione
- 11 - Social network la componente relazionale
- 12 - Youtube e Twitter
- 13 - Linguaggi digitali e la literacy
- 14 - Cultura partecipativa e comunità di apprendimento
- 15 - L'autorità per la garanzia nelle comunicazioni
- 16 - New media e privacy
- 17 - La policy della commissione europea sulle reti
- 18 - Il dibattito sulla Net Neutrality

## **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):
  - Chéreau, M. (2011). Community management: come rendere le web community le migliori alleate delle aziende. FrancoAngeli.

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

AUDIOVISIVI DIGITALI	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PEMM-01/B
<b>Anno di corso</b>	III Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Enrico Menduni
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 introdurre gli studenti all'acquisizione di elementi audiovisivi digitali determinati dall'avvento del cinema, della radio, della televisione e delle incidenze.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso intende fornire le conoscenze necessarie a comprendere la transizione alle tecnologie digitali che si è dispiegata nella seconda metà del Novecento e che si è diffusa largamente anche attraverso la rete Internet, negli stessi anni aperti all'uso civile. Su questi presupposti il nostro secolo ha sviluppato una digitalizzazione pressoché completa dei media, la cui comprensione è particolarmente importante comprendere in un corso di laurea in Scienze della comunicazione.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Nel corso sono presentati numerosi casi applicativi che affiancano l'analisi teorica e la ricostruzione storica della digitalizzazione, al fine di permettere allo studente di applicare quanto appreso con lo studio delle videolezioni (esse stesse, per la loro natura, un esempio di audiovisivo digitale) e di poter usare consapevolmente le tecnologie digitali, traendone i migliori risultati.

#### Autonomia di giudizio

Lo studio degli audiovisivi digitali, che vedono il grande pubblico, e lo stesso studente, in una posizione di produttore di contenuti, e non solo di spettatore, comportano responsabilità ed equilibrio; gli esempi addotti nel corso permetteranno allo studente di acquisire una responsabile autonomia di giudizio, in modo da comprendere quali strumenti sono applicabili ai temi di suo interesse, e quali sono le soluzioni più appropriate.

#### Abilità comunicative

L'audiovisivo è da sempre componente forte della comunicazione e la digitalizzazione ne ha accresciuto la diffusione e le potenzialità. Lo studente sarà messo in grado di acquisire un

linguaggio tecnico appropriato e una terminologia specialistica adeguata, ma anche di imparare a presentare adeguatamente i prodotti che andrà a realizzare.

### Capacità di apprendimento

La capacità di apprendimento sarà stimolata attraverso la proposizione di videolezioni di carattere teorico insieme ad altre dedicate ad applicazioni significativamente, lasciando spazio all'iniziativa degli studenti.

### Programma didattico

- |   |  |
|---|--|
| 1- Presentazione e struttura del corso  | 28- internet 2.0. il commercio elettronico. da ebay ad amazon. transazioni on line ssl |
| 2- introduzione agli audiovisivi digitali   | 29- l'ipod e itunes  |
| 3- due concetti essenziali: analogico e digitale                                  | 30- dal cellulare allo smartphone. internet mobile, adsl, wi-fi                        |
| 4- il Novecento, il secolo dei media analogici. tecnologie e usi sociali          | 31- lo smartphone, un dispositivo multifunzionale                                      |
| 5- la digitalizzazione dei media: stampa, fotografia, musica riprodotta           | 32- un matrimonio riuscito: smartphone e fotografia                                    |
| 6- la digitalizzazione dei media audiovisivi                                      | 33- l'editoria di fronte a internet  |
| 7- nascita del calcolatore elettronico analogico                                  | 34- case editrici, lettura e podcast   |
| 8- computer in guerra: gli usi militari dei calcolatori elettronici               | 35- la tv: diventata digitale, la radio - in transizione                               |
| 9- i computer mainframe   | 36- il cinema digitale   |
| 10- ict, information and communication technology                                 | 37- la nuova serialità nell'evoluzione dei sistemi televisivi                          |
| 11- nascita del personal computer   | 38- il fandom  |
| 12- microprocessori, androidi, cloni  | 39- cosa sono i social network   |
| 13- il pc: un nuovo strumento per la crescita personale                           | 40- vivere connessi  |
| 14- sistemi operativi, interfacce, applicazioni                                   | 41- youtube, flickr, instagram   |
| 15- il computer audiovisivo e multimediale: suoni, immagini, video                | 42- twitter  |
| 16- alle origini di internet  | 43- la musica digitale   |
| 17- il world wide web   | 44- Netflix. Le nuove modalità di offerta  |
| 18- la posta elettronica  | 45- realtà virtuale e realtà aumentata   |
| 19- i siti web  | 46- comunicare via smartphone: da skype a whatsapp e wechat                            |
| 20- musica gratis   | 47- gli over-the-top   |
| 21- le reti da cui passa internet   | 48- internet: marketing, dati, algoritmi   |
| 22- torri crollanti   | 49- intelligenza artificiale e audiovisivi digitali                                    |
| 23- la telefonia cellulare  | 50- Gli "influencer"   |
| 24- videogiochi   | 51- La comunicazione politica nell'era social  |
| 25- mondi virtuali  | 52- Fake news e disinformazione  |
| 26- internet 2.0. il protagonismo dell'utente. lo spirito wiki. wikipedia. i blog | 53- Realtà virtuale e realtà aumentata   |
| 27- internet 2.0. l'era di google   | 54- Conclusione del corso  |

### 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 in 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):
  - Enrico Menduni: *Radio e televisione nel XX secolo*, Bari, Laterza, 2016.

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

ELEMENTI DI MARKETING E DIGITAL ADVERTISING STRATEGY	
Settore Scientifico Disciplinare	ECON-07/A
Anno di corso	III Anno
Tipologia di attività formativa	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Vincenzo Filetti
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 trasferire una conoscenza specifica sui principali modelli teorici del digital marketing e dell'innovazione, enfatizzando la relazione e l'interdipendenza tra innovazione e processi di digitalizzazione.

Il corso intende rileggere i tradizionali modelli di gestione aziendale in considerazione delle principali direttrici di intervento che caratterizzano la strategia digitale di un'azienda, tenendo conto delle interconnessioni e della componente relazione che sussiste tra presenza online, digital advertising e social media.

Particolare attenzione è dedicata alle azioni che le aziende devono avviare o sviluppare per gestire un percorso di *transizione-trasformazione* digitale, finalizzato a essere competitivi nei mercati di riferimento, con l'obiettivo di creare valore per il cliente/utente finale.

Infine, il corso si pone l'obiettivo di prendere in considerazione i fenomeni emergenti, proponendo non solo i recenti modelli teorici da applicare in un contesto economico digitale, ma enfatizzando gli elementi operativi che le aziende, tradizionali o innovative (ad esempio le startup), adottano per il proprio modello di business (anche con alcuni riferimenti ai mercati esteri).

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

L'insegnamento intende fornire le conoscenze utili per comprendere le modalità che le imprese adottano per essere competitive nello scenario digitale, tenendo conto del mutato contesto di riferimento e anche delle differenti tipologie di aziende, da quelle tradizionali che attuano una strategia di *transizione-trasformazione* digitale a quelle che possono essere definite imprese native digitali.

Specifica attenzione è dedicata al tema dell'innovazione, come processo integrato per la definizione e lo sviluppo di una strategia digitale che le imprese devono prendere in considerazione per approcciare in modo corretto il mercato, in funzione di un approccio di marketing che include - in modo integrato - presenza online, tecniche di digital advertising e social media.

Attraverso lo studio di tali tematiche lo studente sarà in grado di comprendere il percorso che porta il management alla creazione di valore per l'impresa in uno scenario digitale in completo mutamento, che sta condizionando e indirizzando gli orientamenti strategici delle aziende.

### **Capacità di applicare conoscenza e comprensione**

Alla fine del corso gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- 1) leggere e interpretare i fenomeni dello scenario digitale attuale;
- 2) conoscere e discutere i principali modelli teorici del marketing digitale e i principali paradigmi dell'innovazione;
- 3) conoscere i differenti approcci di applicazione della strategia di marketing digitale adottate dalle aziende dalle pmi e dalle imprese native digitale;
- 4) conoscere e applicare gli strumenti operativi di base per assumere le decisioni relative alla gestione della presenza online di un'azienda;
- 5) conoscere e applicare le principali regole per la progettazione di una strategia di digital advertising;
- 6) conoscere gli strumenti e le metodologie da adottare per la progettazione di una strategia di social media marketing, con particolare riferimento ai canali di maggior interesse per le aziende;
- 7) conoscere e comprendere l'impatto del digitale in alcuni specifici settori e interpretare in modo critico i trend di sviluppo dei processi di digitalizzazione;
- 8) applicare le conoscenze acquisite in modo integrato.

### **Autonomia di giudizio**

L'autonomia di giudizio dello studente è strettamente correlata alla riflessione critica sullo studio delle videolezioni e dei materiali didattici messi a disposizione. Tale capacità dovrà essere applicata nella preparazione dell'esame finale.

Lo studente, inoltre, anche attraverso il confronto con i casi di studio e la discussione nella aula virtuali in occasione delle video conferenze, potrà sviluppare la propria capacità di giudizio e di proposta in relazione agli elementi che caratterizzano le imprese negli scenari competitivi digitali.

### **Abilità comunicative**

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

Lo sviluppo di tali abilità comunicative, è supportata dalla didattica interattiva e da momenti di videoconferenza programmati sulla base dello stato di avanzamento del programma. La stessa prova finale d'esame, nella modalità orale, è un momento utile per stimolare lo sviluppo delle abilità comunicative dello studente.

### **Capacità di apprendimento**

La capacità di apprendimento sarà stimolata mediante la somministrazione di esercitazioni operative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Concorrono a sviluppare la capacità di apprendimento anche i supporti didattici integrativi (casi aziendali, esercitazioni scritte, momenti di aula virtuale), soprattutto per i risultati connessi alle capacità applicative.

## Programma didattico

- |   |   |
|---|---|
| 1 - Contesto- micro e macro - ambiente  | 27 - Open innovation  |
| 2 - Risorse tangibili e intangibili: il capitale sociale                        | 28 - Scenario digitale  |
| 3 - Skills e competenze al servizio del management                              | 29 - Modelli di business  |
| 4 - Proattività, reattività e vantaggio competitivo                             | 30 - Le imprese native digitali: le startup                             |
| 5 - Decision-making process e compiti del management                            | 31 - Le startup e la trasformazione digitale                            |
| 6 - Processo decisionale per lo sviluppo dell'approccio di marketing management | 32 - Evoluzione del web   |
| 7 - Innovation management definizioni e punti cardine                           | 33 - Il consumatore digitale  |
| 8 - Innovation management: Problemi di definizione                              | 34 - ECommerce  |
| 9 - Management innovativo. Modelli di innovazione                               | 35 - I modelli di eCommerce che hanno rivoluzionato l'economia digitale |
| 10 - Innovare il processo di gestione   | 36 - Mobile e APP economy   |
| 11 - Management in pratica applicazioni in diversi ambiti                       | 37 - Dietro le quinte. Competenze web                                   |
| 12 - Gestione d'impresa: differenze tra paesi                                   | 38 - Web data analytics   |
| 13 - Imprenditorialità: rinnovare gli approcci imprenditoriali                  | 39 - Digital Marketing Plan e digital strategy                          |
| 14 - Gestione d'impresa e imprenditorialità tecnologica                         | 40 - Copy strategy e produzione   |
| 15 - Gestione d'impresa e innovazione di prodotto                               | 41 - Digital advertising. I principali modelli                          |
| 16 - Dalla strategia alla tattica   | 42 - Digital advertising. Formati e azioni                              |
| 17 - L'analisi strategica: caratteristiche e definizioni                        | 43 - Keyword, self adv e concessionarie                                 |
| 18 - La pianificazione strategica   | 44 - Dietro le quinte. Competenze digital adv                           |
| 19 - Gli schemi organizzativi   | 45 - Evoluzione del digitale. Programmatic Advertising                  |
| 20 - La progettazione organizzativa   | 46 - Modelli alternativi e innovativi di marketing digitale             |
| 21 - Ecosistema digitale  | 47 - Metriche di digital marketing e digital advertising                |
| 22 - Marketing digitale. Teorie e modelli                                       | 48 - Digital advertising in Cina  |
| 23 - Marketing digitale. Dal modello SOSTAC alle 5 S                            | 49 - Ecosistema social media  |
| 24 - Innovazione e digitale. Paradigmi e modelli                                | 50 - Facebook. Il social di cittadinanza                                |
| 25 - Disruptive innovation  | 51 - Instagram. Dal photo sharing allo shopping                         |
| 26 - Lean management  | 52 - LinkedIn. La community social professionale                        |
|   | 53 - YouTube. Video sharing e video advertising                         |
|   | 54 - TikTok. Un algoritmo per i marketers                               |

## 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.

### **Criteria 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.

DIGITAL AND SOCIAL MEDIA MANAGEMENT	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GSPS-06/A
<b>Anno di corso</b>	III Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Tito Vagni
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 propone di fornire le basi teorico-metodologiche e gli strumenti operativi fondamentali per lo sviluppo di strategie di comunicazione digitale attraverso i social media.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Al termine dell'Insegnamento lo studente dovrà:

- conoscere la molteplicità delle possibilità offerte dal mercato del lavoro per occuparsi della comunicazione attraverso i social media, delle relative competenze necessarie e degli strumenti utili allo svolgimento della specifica professione;
- conoscere il panorama degli strumenti di Social Media Marketing, gli ambiti ad esso collegati
- all'interno di una strategia di comunicazione più ampia.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Acquisire competenze di:

- branding
- strategie di comunicazione online
- creazione di contenuti digitali (testuali e visuali)

#### Autonomia di giudizio

Questo avverrà attraverso la riflessione critica sulle dinamiche e gli avvenimenti e lo studio delle videolezioni. Tale capacità dovrà essere applicata nella preparazione dell'esame finale

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

## Capacità di apprendimento

Le capacità acquisite dallo studente costituiranno, in riferimento alla componente pratica, parte fondamentale di quella formazione multidisciplinare prevista dagli obiettivi formativi complessivi del corso di laurea.

## Programma didattico

1 - lezione introduttiva al corso	28 - lo storytelling
2 - i big data	29 - visual storytelling e instagram
3 - le analisi sui big data	30 - content strategy e instagram
4 - tra big data e digital marketing	31 - biografie e instagram
5 - dalle analisi qualitative alle analisi quantitative: il marketing digitale	32 - engagement e instagram
6 - antropologia digitale	33 - il marketing 4.0
7 - e-participation	34 - instagram: cos'e', quando nasce e perche'
8 - e-participation e pubblica amministrazione	35 - le strategie per l'influencer marketing
9 - la sharing economy e i social media	36 - perche' fare l'influencer?
10 - le applicazioni mobili: dal management allo studio di caso	37 - diventiamo influencer: piano editoriale
11 - smart city e sostenibilita'	38 - brevi cenni legislativi con riferimento a instagram
12 - dal marketing tradizionale al marketing digitale	39 - l'utilizzo dei video e delle fotografie
13 - il buy cycle	40 - il social media marketing per il turismo
14 - digital strategy: che cos'e' e a cosa serve	41 - il turismo 2.0
15 - il piano editoriale per la digital strategy	42 - meta o viaggio 2.0
16 - i punti di debolezza della digital strategy	43 - il digital marketing turistico integrato
17 - i punti di forza della digital strategy	44 - la comunicazione 2.0 nel turismo
18 - la metodologia boar2rd	45 - lo storytelling nel turismo 2.0
19 - esempi di digital strategy	46 - il content marketing per il turismo 2.0
20 - il piano strategico: marketing e comunicazione	47 - i blogger
21 - il percorso ciclico	48 - le recensioni
22 - le cinque w	49 - web marketing e e-mail marketing
23 - mobile marketing	50 - viral marketing nel turismo 2.0
24 - il content marketing	51 - social marketing strategy nel turismo 2.0
25 - la costruzione dei contenuti	52 - l'informazione e l'accoglienza turistica 2.0
26 - il modello personas	53 - la community nel turismo 2.0
27 - la pubblicizzazione dei contenuti	54 - il mobile nel turismo

## 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.

DIRITTO PUBBLICO, DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GIUR-05/A
<b>Anno di corso</b>	III Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Giovanni Panebianco, Raffaele Squitieri
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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'inquadramento sistematico dei temi dell'informazione e della comunicazione nell'ambito dell'ordinamento costituzionale e sovranazionale.

La comprensione delle istituzioni del diritto pubblico, con particolare riferimento ai settori dell'informazione e della comunicazione, nell'ambito dei rapporti economici e della libertà di manifestazione del pensiero.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente, con l'ausilio degli strumenti offerti dalla piattaforma, dovrà dimostrare effettiva conoscenza degli istituti illustrati nelle varie lezioni che compongono il programma d'esame.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

L'ascolto delle videolezioni e lo studio dei relativi materiali consentiranno agli studenti di padroneggiare gli strumenti del diritto pubblico, anche in relazione ai settori specifici dell'informazione e della comunicazione.

#### Autonomia di giudizio

La prova d'esame dovrà misurare la capacità dello studente di elaborare in maniera autonoma ed originale i contenuti del corso, ponendo in collegamento tra loro le varie parti del programma.

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

#### Capacità di apprendimento

Lo studente dovrà dimostrare un'effettiva comprensione degli argomenti illustrati nelle videolezioni, in modo non già mnemonico, ma affinando il proprio pensiero critico, come richiede lo studio del diritto.

## Programma didattico

- |  |  |
|--|--|
| 1 - L'ordinamento giuridico  | 29 - Le libertà individuali  |
| 2 - Il concetto di Stato   | 30 - La libertà di riunione e la libertà di associazione                               |
| 3 - Lo Stato e le sue forme  | 31 - Le libertà collettive   |
| 4 - Forme di governo   | 32 - Le situazioni soggettive costituzionalmente rilevanti                             |
| 5 - Il diritto e le sue fonti  | 33 - L'emersione e la tutela dei nuovi diritti   |
| 6 - Il sistema delle fonti   | 34 - La tutela dell'ambiente nella Costituzione  |
| 7 - Il livello costituzionale delle fonti                                      | 35 - La tutela dei beni culturali e l'istruzione                                       |
| 8 - La Costituzione repubblicana   | 36 - I diritti familiari   |
| 9 - La Costituzione e le leggi per attuarla                                    | 37 - I diritti dei lavoratori  |
| 10 - La funzione legislativa   | 38 - La Costituzione economica   |
| 11 - Le antinomie  | 39 - I partiti politici  |
| 12 - La legge e gli atti aventi forza di legge dello Stato                     | 40 - La libertà di iniziativa economica privata  |
| 13 - Gli atti aventi forza di legge  | 41 - I rapporti civili   |
| 14 - I decreti legislativi   | 42 - I doveri nella Costituzione   |
| 15 - I decreti-legge   | 43 - I doveri del cittadino  |
| 16 - La riserva di legge   | 44 - La Pubblica Amministrazione   |
| 17 - Le Regioni e le fonti regionali   | 45 - Il principio del buon andamento dell'amministrazione                              |
| 18 - Le fonti del diritto regionale  | 46 - Il Parlamento   |
| 19 - I regolamenti: una categoria eterogenea                                   | 47 - Il Governo  |
| 20 - I regolamenti dell'esecutivo  | 48 - Il Presidente della Repubblica nel nostro sistema costituzionale                  |
| 21 - Le istituzioni comunitarie e le loro fonti                                | 49 - Gli organi ausiliari  |
| 22 - Il diritto dell'Unione europea e i rapporti con l'ordinamento interno     | 50 - La libertà di manifestazione del pensiero e la libertà di stampa                  |
| 23 - Le autonomie territoriali   | 51 - Il settore radiotelevisivo e le leggi di sistema                                  |
| 24 - Il principio democratico: democrazia diretta e democrazia rappresentativa | 52 - Processi di convergenza tecnologica e Codice delle comunicazioni elettroniche     |
| 25 - Referendum ed altri istituti di democrazia diretta                        | 53 - Il diritto di accesso a Internet. Democrazia e pluralismo in e attraverso la rete |
| 26 - I diritti fondamentali  | 54 - La disciplina per il teatro e il cinema   |
| 27 - Il principio di laicità   |  |
| 28 - La libertà personale e la libertà di domicilio                            |  |

## 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: Comunicazione e Giornalismo con Rcs Academy - Corriere della Sera

Anno	Attività	SSD	Insegnamento	CFU
I	BASE	PHIL-04/B	Semiotica Generale *	9
	BASE	HIST-03/A	Storia Contemporanea *	6
	BASE	GSPS-05/A	Metodologia della ricerca nella società digitale *	12
	BASE	GSPS-06/A	Sociologia della comunicazione *	12
	CARATTERIZZANTI	PEMM-01/B	Semiotica dei Media *	9
	CARATTERIZZANTI	ECON-08/A	Comunicazione interna nell'organizzazione aziendale *	6
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Abilità informatiche e telematiche	3
II	BASE	GSPS-08/A	Processi economici e produttivi delle Media Company *	6
	BASE	INF-05/A	Search Engine Optimization	9
	CARATTERIZZANTI	CEAR-10/A	Tecniche della rappresentazione digitale	9
	CARATTERIZZANTI	ARTE-01/D	Arti visuali e nuove tecnologie rappresentative *	9
	CARATTERIZZANTI	PAED-02/B	Tecnologie digitali e processi cognitivi	12
	AFFINI	COMP-01/A	Narratologia e storytelling *	9
	AFFINI	PSIC-04/A	Community management	9
III	CARATTERIZZANTI	PEMM-01/B	Audiovisivi digitali *	9
	CARATTERIZZANTI	ECON-07/A	Elementi di Marketing e Digital Advertising Strategy *	9
	CARATTERIZZANTI	GSPS-06/A	Digital and Social Media Management *	9
	CARATTERIZZANTI	GIUR-05/A	Diritto pubblico, dell'informazione e della comunicazione	9
	ALTRE ATTIVITÀ	-	A scelta dello studente	12
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Ulteriori conoscenze linguistiche	3
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	3
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Prova Finale	6
<b>TOTALE</b>				<b>180</b>

\* Gli insegnamenti contrassegnati con un asterisco appartenenti a questo curriculum sono integrati con una serie di testimonianze sviluppate e realizzate in collaborazione con RCS Academy- Corriere della Sera.

### 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.

SEMIOTICA GENERALE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PHIL-04/B
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Marialaura Agnello
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 offre conoscenze e competenze in semiotica. Le lezioni presentate introducono ai principali autori e teorie della disciplina. E, attraverso casi studio concreti, rendono gli studenti capaci di usare metodi, concetti e strumenti di analisi dei significati di testi verbali, visivi, verbosivi e multimediali. Sul versante della ricezione gli studenti sapranno individuare i valori, le modalità, le strategie comunicative e i livelli (cognitivo, passionale e sensoriale) sottesi ai testi; sul versante della produzione sapranno elaborare testi, discorsi e pratiche di comunicazione efficaci, le cui forme del contenuto abbiano spessore, siano mirate allo scopo e vengano veicolate da forme dell'espressione congrue, chiare e di impatto.

### Risultati di apprendimento attesi

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Dimostrare di aver acquisito e compreso le conoscenze di base sugli autori, sulla teoria e la metodologia della semiotica, sui concetti e gli strumenti utili ad analizzare i significati di testi verbali, visivi, verbo visivi e multimediali.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Analizzare con metodo semiotico testi di forme espressive e generi diversi, per coglierne i valori, le strategie, i livelli e i significati sottesi. Saper produrre una comunicazione efficace, che mostri coerenza interna e congruenza tra le forme del contenuto scelte e le forme dell'espressione manifestate.

#### Autonomia di giudizio

Confrontare il metodo di analisi della semiotica con altri approcci di descrizione della comunicazione. Esprimere giudizio critico sui testi analizzati. Riconoscerne i gradi di veridizione.

### **Abilità comunicative**

Esporre con chiarezza e capacità di articolazione, i valori, i significati, le strategie e i livelli (cognitivo, passionale e sensoriale) dei testi analizzati.

### **Capacità di apprendimento**

Dimostrare di aver appreso come analizzare e produrre testi verbali, visivi, verbosivi e multimediali con metodo semiotico.

## **Programma didattico**

- |   |  |
|---|--|
| 1 - Presentazione e struttura del corso                             | 31 - La cornice  |
| 2 - Quando è semiotica. Cogliere le differenze                      | 32 - Il figurativo e il plastico                         |
| 3 - Segni e simboli   | 33 - Il formato. Le categorie metriche                   |
| 4 - Ferdinand de Saussure (1857-1913)                               | 34 - Lo spazio. Le categorie topologiche                 |
| 5 - Significante e significato                                      | 35 - Linee, contorni e geometrie. Le categorie eidetiche |
| 6 - Langue e parole   | 36 - Il colore. Le categorie cromatiche                  |
| 7 - Sincronico e Diacronico   | 37 - La luce   |
| 8 - Sintagma e paradigma  | 38 - Materiali e sostanze. Le categorie testurali        |
| 9 - Espressione e contenuto   | 39 - Il semisimbolico                                    |
| 10- Il valore   | 40 - La veridizione                                      |
| 11- Louis Hjelmslev. La linguistica strutturale                     | 41 - Esercitazione                                       |
| Percentuale di avanzamento  | 42 - Roland Barthes. La semiotica come discorso critico  |
| 12 - Esercitazione  | 43 - Miti d'oggi   |
| 13 - Algirdas Julien Greimas. La semiotica strutturale e generativa | 44 - La retorica   |
| 14 - Il testo   | 45 - Studium/Punctum                                     |
| 15 - I quattro livelli: descrizione, metodo, teoria, epistemologia  | 46 - Il lettering e la grafica                           |
| 16 - La semantica fondamentale                                      | 47 - Media e rimediazioni                                |
| 17 - Il quadrato semiotico  | 48 - Umberto Eco. La semiotica interpretativa            |
| 18 - Il percorso generativo del senso                               | 49 - Icona/Indice/Simbolo                                |
| 19 - Le modalita'   | 50 - Apocalittici e integrati                            |
| 20 - La narrativa'  | 51 - Jurij Lotman. Semiotica della cultura               |
| 21 - Le strategie della comunicazione                               | 52 - La traduzione                                       |
| 22 - L'enunciazione   | 53 - Esercitazione                                       |
| 23 - Spazi, tempi, attori   | 54 - Lezione conclusiva                                  |
| 24 - L'aspettualita'  |  |
| 25 - Il punto di vista  |  |
| 26 - Le passioni  |  |
| 27 - L' estesia   |  |
| 28 - Gestualità e prossemica  |  |
| 29 - Esercitazione n. 2   |  |
| 30 - Temi e figure  |  |

### **TESTIMONIANZE DI RCS ACADEMY**

- 1 - Dalla scrittura alla televisione: come cambia il linguaggio
- 2 - Dalla scrittura alla televisione: il ruolo dell'autore TV

## **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.

STORIA CONTEMPORANEA	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	HIST-03/A
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	6 CFU
<b>Docente</b>	Mattia Giuseppe Granata, Benedetta Panchetti
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 esamina le tappe principali della storia contemporanea italiana e globale dall'inizio del Novecento agli eventi più recenti.

Lo studente sarà in grado di collocare ogni evento storico nel suo svolgersi temporale e di esaminarne cause e conseguenze.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

dei principali nodi tematici della storia contemporanea italiana, europea ed internazionale, con riferimento agli aspetti politici, economici, sociali, culturali e alle loro interazioni. Gli studenti conseguono tali conoscenze di base attraverso la frequenza delle lezioni e lo studio dei testi.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

attraverso la ricostruzione di origini, contesti, esiti ed influenze dei principali avvenimenti che hanno segnato la storia contemporanea dalla Rivoluzione francese ad oggi.

#### Autonomia di giudizio

attraverso la riflessione critica sulle dinamiche e gli avvenimenti. Tale capacità dovrà essere applicata nella preparazione dell'esame finale.

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

#### Capacità di apprendimento

Le capacità acquisite dallo studente costituiranno, in riferimento alla componente storica, parte fondamentale di quella formazione multidisciplinare prevista dagli obiettivi formativi complessivi del corso di laurea

## Programma didattico

- |   |  |
|---|--|
| 1 - Trailer: il corso di Storia Contemporanea           | 22 - I nuovi conflitti                                       |
| 2 - La Storia Contemporanea                             | 23 - Crisi e cambiamenti                                     |
| 3 - Il lungo Ottocento                                  | 24 - La fine delle dittature                                 |
| 4 - La società industriale                              | 25 - Gli anni Ottanta in Italia                              |
| 5 - Risorgimento, Unità d'Italia e Unificazione Tedesca | 26 - Un nuovo ordine internazionale                          |
| 6 - Imperialismo e colonialismo                         | 27 - La Globalizzazione                                      |
| 7 - L'Italia tra due secoli                             | 28 - Il nuovo millennio                                      |
| 8 - Oltre l'Europa: Americhe e Oriente                  | 29 - Gli USA: da Bush a Trump                                |
| 9 - La Grande Guerra                                    | 30 - Gli anni duemila in Italia                              |
| 10 - Il dopoguerra: democrazie e dittature              | 31 - Una nuova epoca   |
| 11 - L'Italia fascista                                  | 32 - La crisi economica dopo il 2007/08: conseguenze globali |
| 12 - La Germania Nazista                                | 33 - La crisi delle istituzioni                              |
| 13 - Gli Usa: "anni ruggenti" e New Deal                | 34 - L'Europa di oggi e di ieri                              |
| 14 - La crisi del 1929                                  | 35 - La parabola della comunicazione istituzionale           |
| 15 - La Seconda Guerra mondiale                         | 36 - La crisi delle istituzioni                              |
| 16 - Le Resistenze                                      |  |
| 17 - La Ricostruzione italiana                          | <b>TESTIMONIANZE RCS ACADEMY</b>                             |
| 18 - La Guerra fredda                                   | 1 - Scrivere di storia                                       |
| 19 - La Decolonizzazione                                | 2 - L'IA e la nuova competizione tra Stati                   |
| 20 - La Guerra fredda nel mondo                         | 3 - La storia dell'intelligenza artificiale                  |
| 21 - Verso l'Europa Unita                               |  |

## 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.

METODOLOGIA DELLA RICERCA NELLA SOCIETÀ DIGITALE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GSPS-05/A
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	12 CFU
<b>Docente</b>	Alessandro Fabbri
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 la finalità di fornire una conoscenza sufficientemente ampia, diversificata ed approfondita della ricerca sociale, a partire dai suoi fondamenti metodologici fino alle principali tecniche specifiche impiegate nelle scienze sociali.

Più in dettaglio, un primo obiettivo consiste nell'illustrazione e nella spiegazione delle concezioni ontologiche, epistemologiche e metodologiche sviluppatesi nell'ambito delle scienze sociali (con particolare riferimento alla sociologia) fin dalla loro origine, e delle loro connessioni con il più generale sviluppo della conoscenza in Occidente a partire dall'Età Moderna.

Un secondo obiettivo consiste nell'esposizione dei due principali approcci metodologici sviluppati dagli scienziati sociali, ossia l'approccio qualitativo e l'approccio quantitativo, e conseguentemente nell'analisi delle tecniche di ricerca sociale create e praticate nell'ambito di tali approcci e coerentemente con essi, evidenziando le loro potenzialità di impiego (o "spendibilità") nei più diversi contesti della vita sociale, dall'attività economica intesa in senso stretto a quella delle istituzioni pubbliche e di Terzo Settore.

Un terzo ed ultimo obiettivo specifico consiste infine nella presentazione sintetica dei cambiamenti determinati nella società dalla rivoluzione informatica, o rivoluzione digitale, e conseguentemente nell'analisi dell'impatto di tale rivoluzione sulla ricerca sociale, consistente sia nella trasformazione di tecniche tradizionali, sia nello sviluppo di nuovi metodi e nuove tecniche (in particolare la netnografia).

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenza e capacità di comprensione delle basi teoriche della ricerca sociale, ossia dei suoi concetti e delle sue categorie fondamentali, nonché delle sue applicazioni pratiche, ossia dei suoi approcci metodologici e delle sue tecniche, sia di carattere tradizionale sia basate sulla digitalizzazione della società o da essa influenzate.

### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di applicare tale conoscenza e comprensione all'analisi ed all'osservazione consapevole della realtà sociale (dell'Occidente moderno e della contemporaneità), nella prospettiva di uno sviluppo di competenze finalizzate alla raccolta, all'elaborazione ed all'interpretazione di dati funzionale al proprio percorso lavorativo.

### Autonomia di giudizio

sviluppo di riflessioni critiche sulla ricerca sociale, sulle sue basi teoriche e sulle sue applicazioni pratiche, su pregi e difetti dei due approcci metodologici e sui vantaggi offerti dalla loro ricomposizione, nonché sui punti di forza e di debolezza della digitalizzazione.

### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

### Capacità di apprendimento

Si richiede da parte degli studenti una modalità critica di apprendimento in grado di bilanciare capacità teorica, attenzione e sensibilità verso l'osservazione concreta dell'evoluzione e dell'applicazione della ricerca sociale.

## Programma didattico

- |   |  |
|---|--|
| 1 - Questioni di metodo                               | 35 - Il focus group  |
| 2 - Metodo e metodologia                              | 36 - L'uso dei documenti                                     |
| 3 -Il problema della conoscenza                       | 37 - Il Metodo Delphi  |
| 4 -Il rapporto tra pensiero e linguaggio              | 38 - La Nominal Group Technique                              |
| 5 -Discipline formali e scienza                       | 39 -La Grounded Theory                                       |
| 6 -I concetti   | 40 -I Metodi Creativi  |
| 7 - Le strutture concettuali                          | 41 -Micro-macro link   |
| 8 - Gli asserti                                       | 42 -I legami sociali e la comunicazione                      |
| 9 - La fallacia assertoria                            | 43 - Il concetto di patchwork mediale                        |
| 10 - Approcci standard alla scienza                   | 44 -Gli usi sociali del web                                  |
| 11 - Il metodo dell'associazione                      | 45 - Il digitale in Italia                                   |
| 12 - I paradigmi della ricerca sociale                | 46 - Capire la cultura online                                |
| 13 -Tre questioni di fondo                            | 47 -Sociologia digitale                                      |
| 14 - Positivismo,neopositivismo e pos -positivismo    | 48 -La Network Analysis                                      |
| 15 - Interpretativismo                                | 49 -La web survey  |
| 16 - Radicalizzazioni e critiche                      | 50 -I big data   |
| 17 - Paradigma neopositivista                         | 51 - La netnografia: una sintesi introduttiva                |
| 18 - Paradigma interpretativo                         | 52 - Il metodo della netnografia                             |
| 19 - Ricerche quantitative e qualitative              | 53 -Pianificazione e ingresso                                |
| 20 - L'analisi dei dati quantitativi e qualitativi    | 54 - Il campo d'indagine                                     |
| 21 - La realtà sociale                                | 55 - Raccolta dati   |
| 22 - Causalità e covariazione                         | 56 -L'analisi dei dati                                       |
| 23 - L'esperienza nelle scienze sociali               | 57 - Caso di studio  |
| 24 - L'inchiesta campionaria                          | 58 - Globalizzazione e glocalizzazione.                      |
| 25-Modalità di rilevazione nell'inchiesta campionaria | Verso un'analisi del contesto                                |
| 26 - Le procedure di campionamento                    | 59- La società digitale: caratteristiche postmoderne         |
| 27 - La tecnica delle scale                           | 60 -Digitalizzazione: il linguaggio dei nuovi media.         |
| 28 - La fedeltà dei dati                              | Presupposti per la ricerca                                   |
| 29 - L'analisi monovariata                            | 61 -Verso un'epistemologia del digitale                      |
| 30- Le relazioni fra le variabili                     | 62 -Forme e professioni della ricerca nella società digitale |
| 31 - L'analisi bivariata                              | 63 - La mixed methods research                               |
| 32 -Le fonti statistiche ufficiali                    | 64 - La sociologia sanitaria                                 |
| 33 - L'osservazione partecipante                      | 65 - La sociologia del welfare e del Terzo Settore           |
| 34 - L'intervista qualitativa                         |  |

- 66 - Caso di studio: una ricerca qualitativa
- 67 - Caso di studio: una ricerca mixed methods
- 68 - Caso di studio: una ricerca quantitativa
- 69 - Intervista al professor Roberto Cipriani
- 70 - Intervista alla professoressa Stefania Capogna
- 71 - Intervista alla dottoressa Martina Lippolis
- 72 - Conclusioni

#### TESTIMONIANZE RCS ACADEMY

- 1 - Le ricerche di mercato nel flow del processo di Marketing Management
- 2 - Il Sistema Informativo di Marketing e le sue Fonti
- 3 - Il funnel delle Ricerche di Marketing
- 4 - Le ricerche di mercato ai tempi della digital transformation

### 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.

SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GSPS-06/A
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	12 CFU
<b>Docente</b>	Stefania Fragapane
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 un inquadramento teorico complessivo sulla sociologia della comunicazione, a partire dagli autori classici che hanno definito il concetto di modernità, fino alle concettualizzazioni più avanzate relative ai media digitali. Un obiettivo ulteriore è quello di offrire strumenti teorici, ma anche di tipo applicativo, che possano essere utili per l'analisi sociocomunicativa della società contemporanea in quanto società complessa. Verranno inoltre fornite conoscenze di base sulle principali teorie dei media della comunicazione con un approfondimento sulla realtà dei social media, sul mondo dell'informazione e con un particolare interesse per l'informazione culturale, temi fondamentali per una visione ampia e articolata della realtà comunicativa contemporanea, essenziale per i futuri professionisti della comunicazione. Un tema di approfondimento sarà la comunicazione politica e il ruolo che svolgono i media digitali tra narrazione, storytelling e data journalism e il loro rapporto con i media mainstream.

### Risultati di apprendimento specifici

#### **Conoscenza e capacità di comprensione**

Gli studenti dovranno conseguire delle forme e dei linguaggi della comunicazione nella società complessa attraverso l'acquisizione di competenze sui principali modelli e teorie di riferimento in ambito comunicativo. Gli studenti conseguono tali conoscenze di base attraverso la frequenza delle lezioni e lo studio dei testi.

#### **Capacità di applicare conoscenza e comprensione**

Gli studenti dovranno conseguire capacità di applicare conoscenza e comprensione attraverso l'abilità ad analizzare i linguaggi dell'informazione e le diverse tipologie di fruizione.

#### **Autonomia di giudizio**

Gli studenti dovranno acquisire l'abilità di riflessione critica sulle dinamiche evolutive della relazione tra nuove tecnologie mediali e società e sulle trasformazioni in atto delle forme della comunicazione interpersonale mediata in pubblico. Tale capacità di giudizio dovrà essere applicata nella preparazione dell'esame finale.

## Abilità comunicative

Gli studenti avranno la possibilità, attraverso l'esposizione del materiale didattico e le lezioni, di argomentare utilizzando un linguaggio appropriato coerentemente con le lezioni erogate.

## Capacità di apprendimento

Agli studenti vien richiesto di adottare un metodo di apprendimento critico capace di connettere competenze teoriche e analisi empirica, orientandosi alla specificazione di un pensiero autonomo.

## Programma didattico

- 1 - La comunicazione interpersonale
- 2 - La comunicazione di massa
- 3 - La nascita dei mezzi di comunicazione di massa
- 4 - Introduzione alle teorie dei media
- 5 - La teoria ipodermica
- 6 - L'approccio della persuasione
- 7 - L'approccio degli effetti limitati
- 8 - Il funzionalismo e l'approccio: usi e gratificazioni
- 9 - Teoria critica e teoria culturologica
- 10 - I Cultural Studies
- 11 - Le teorie comunicative
- 12 - La spirale del silenzio
- 13 - La teoria della coltivazione
- 14 - La teoria dell'agenda setting
- 15 - Limiti e integrazioni dell'agenda setting
- 16 - Il newsmaking
- 17 - Modernità e comunicazione
- 18 - La Rete: origini e fasi di sviluppo
- 19 - La dimensione macro della Rete: la teoria della network society
- 20 - La dimensione macro della Rete: lavoro e potere
- 21 - La dimensione micro della Rete: relazioni e vita quotidiana
- 22 - La Rete e il capitale sociale
- 23 - Gli usi sociali del Web
- 24 - Problemi aperti e questioni etiche della Rete
- 25 - I divari digitali
- 26 - Il digitale in Italia
- 27 - I nuovi linguaggi della televisione
- 28 - La radio nell'era digitale
- 29 - Media e minori
- 30 - Generazioni Always On
- 31 - Promuovere le competenze digitali dei minori
- 32 - Giornalismo e media digitali
- 33 - Il citizen journalism
- 34 - Il brand journalism
- 35 - L'hate speech
- 36 - Fake news e disinformazione
- 37 - Iniziative e strumenti di contrasto alla disinformazione
- 38 - I concetti della sociologia: società, sfera pubblica e opinione pubblica
- 39 - Sociologia della politica e comunicazione politica
- 40 - La disintermediazione nella società contemporanea fra mainstream e social network
- 41 - Personalizzazione e disintermediazione nella comunicazione politica
- 42 - Il potere dell'algorithm e la comunicazione politica e sociale
- 43 - Lo spazio della politica nell'informazione digitale
- 44 - Big data e predictive analytics
- 45 - Going public e fast politics
- 46 - Cambiamenti delle culture politiche e comunicazione digitale
- 47 - Il ruolo dei social media nella narrazione politica
- 48 - La social media politics
- 49 - La leadership e la comunicazione
- 50 - Comunicazione sociale e media
- 51 - Immaginari della politica. La serialità televisiva
- 52 - Le categorie del marketing politico
- 53 - Il campaigning elettorale e la campagna permanente
- 54 - Il pubblico, le narrazioni, la serialità in tv
- 55 - I talk politici e le differenze tra radio e tv
- 56 - Immaginari della politica. Videogiochi e gamification
- 57 - Dalla spirale del silenzio al framing e al clima d'opinione
- 58 - L'opinione pubblica nell'età della digitalizzazione
- 59 - Lo storytelling e la politica narrativa
- 60 - Cultura, media e consumo
- 61 - La mappa dei consumi culturali in Europa
- 62 - I festival culturali
- 63 - Il marketing culturale
- 64 - Media tradizionali e media digitali per il marketing culturale
- 65 - Le strategie di comunicazione e marketing culturale
- 66 - Il consumo sostenibile e responsabile
- 67 - Gli eventi dedicati alla sostenibilità
- 68 - Il Food tra cultura e comunicazione
- 69 - Case history sul mondo del Food: trend di consumo e made in Italy nel settore enogastronomico
- 70 - Case history: il design industriale italiano
- 71 - Case history: Communication, fashion and food
- 72 - Case history: Il turismo sostenibile

### TESTIMONIANZE RCS ACADEMY

- 1 - Parlare di politica sui social
- 2 - La scrittura inclusiva

## 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.

SEMIOTICA DEI MEDIA	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PEMM-01/B
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Enrico Barbetti
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 una introduzione alle principali teorie semiotiche e la loro applicazione ai prodotti mediali.

Al termine del corso gli studenti avranno appreso le principali teorie e avranno la capacità di applicare la metodologia semiotica ai prodotti mass-mediatici.

### Risultati di apprendimento specifici

#### **Conoscenza e capacità di comprensione**

Il corso vuole fornire gli strumenti necessari alla conoscenza dello sviluppo del linguaggio audiovisivo e semeiotico con particolare riferimento alle nuove tecnologie.

#### **Capacità di applicare conoscenza e comprensione**

Gli interventi di carattere teorico, storico e culturale saranno supportati da numerosi casi oggettivi, in modo tale da permettere allo studente di verificare nella prassi professionale il risultato del suo apprendimento.

#### **Autonomia di giudizio**

Lo studio dei diversi linguaggi della semiotica impone una analisi attenta e rigorosa dei contenuti e delle forme che, come spettatore, implicano una conoscenza critica in grado di garantire una autonomia di giudizio e di confronto all'interno del proprio contesto culturale e sociale.

#### **Abilità comunicative**

L'immagine nelle sue forme più tecnologiche, cinema, audiovisivo e digitale, rappresenta una forma di comunicazione tra le più frequentate. L'analisi semiotica permetterà di conoscerla e di comunicarla nelle sue forme più reali e comunicative in grado di garantire allo studente una proprietà molto concreta e produttiva della grammatica e della terminologica dei diversi linguaggi.

#### **Capacità di apprendimento**

La capacità di apprendimento sarà sviluppata attraverso esercitazioni applicazioni supportate dalla visione di opere e documenti audiovisivi in grado di mostrare lo sviluppo del linguaggio e delle teorie di lettura semeiotica.

## Programma didattico

- |   |   |
|---|---|
| 1- La semiotica   | 32 - I formati  |
| 2 -Ferdinand de Saussure: langue e parole                   | 33 - La scomposizione e l'analisi   |
| 3 - Ferdinand de Saussure: la semiologia                    | 34 -Lo spot pubblicitario, l'advertising televisivo: un genere pervasivo            |
| 4 - Ferdinand de Saussure: la lingua come sistema di valori | 35 - La segmentazione del testo   |
| 5 - Hjelmslev: la lingua come struttura                     | 36 - Punti di ascolto e punti di vista  |
| 6 - Hjelmslev: espressione e contenuto                      | 37 - La posizione del narratore   |
| 7 -Hjelmslev: asse del processo e asse del sistema          | 38 - L'enunciazione: il prodotto e la marca   |
| 8 - Greimas: le categorie semantiche                        | 39 - Il ritmo e la tessitura audiovisiva  |
| 9 - Greimas: le strutture discorsive                        | 40 - Le strategie promozionali  |
| 10 - Greimas: il quadrato semiotico                         | 41 - La retorica pubblicitaria  |
| 11 - Greimas: il modello attanziale                         | 42 - Il giornale: un testo complesso  |
| 12 - Roland Barthes: etnologia della società di massa       | 43 - L'ingresso di un nuovo soggetto editoriale                                     |
| 13 - Roland Barthes: il mito                                | 44 - La struttura e la prima pagina   |
| 14 - Umberto Eco: i lavori presemiotici                     | 45 - L'apparato iconografico  |
| 15 - Umberto Eco: testo, autore modello, lettore modello    | 46 - Le strategie enunciative   |
| 16 - Lotman: la semiotica della cultura                     | 47 - La dimensione narrativa  |
| 17 -Tecnologia e media                                      | 48 -Il talk show a contenuto informativo, un macrogenere in costante trasformazione |
| 18 - Come si informano gli italiani?                        | 49 - Il formato e la collocazione   |
| 19 - L'avvento del digitale                                 | 50 - Il set televisivo  |
| 20 - La network society                                     | 51 - I partecipanti: caratteristiche e ruoli  |
| 21 - La connective society                                  | 52 - La struttura   |
| 22 -La platform society                                     | 53 - Il dibattito   |
| 23 -Diffusione del digitale                                 | 54 - Il quadro partecipativo e l'enunciazione televisiva                            |
| 24 - Il digitale in Italia                                  |   |
| 25 - Social media in Italia                                 |   |
| 26 - La convergenza   |   |
| 27 - Lo sguardo semiotico sui testi mediali                 |   |
| 28 - Le "architetture" dei testi mediali                    |   |
| 29 - I linguaggi  |   |
| 30 - I generi   |   |
| 31 - Classificare i prodotti culturali                      |   |

### TESTIMONIANZE RCS ACADEMY

- 1 - Dalla scrittura alla televisione: come cambia il linguaggio
- 2 - Dalla scrittura alla televisione: il ruolo dell'autore tv

## 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.

COMUNICAZIONE INTERNA NELL'ORGANIZZAZIONE AZIENDALE	
Settore Scientifico Disciplinare	ECON-08/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Mauro Meda
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 un inquadramento teorico e applicativo sull'organizzazione aziendale con particolare attenzione alla progettazione e al ruolo della comunicazione all'interno delle organizzazioni.

Il percorso prevede un approccio teorico ed operativo che consente agli studenti di approfondire la natura poliedrica e complessa del fenomeno comunicativo quale variabile fondamentale per un efficace funzionamento dei modelli organizzativi.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso offre allo studente gli strumenti per la comprensione dei principali aspetti della complessità organizzativa che possono essere affrontati conoscendo i concetti base della progettazione organizzativa e i meccanismi operativi di cui essa si avvale.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

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 per comprendere i principi alla base dell'organizzazione aziendale con particolare attenzione alla progettazione e al ruolo della comunicazione organizzativa.

#### Autonomia di giudizio

Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella comprensione dei principi alla base della progettazione organizzativa attraverso la conoscenza e la padronanza degli schemi di riferimento teorici che si sono evoluti nel tempo con riferimento in particolar modo alla comunicazione. Al termine del corso lo studente sarà in grado di valutare i principali aspetti legati alla progettazione organizzativa, spiegare le i diversi aspetti della comunicazione organizzativa con riferimento ai processi di digitalizzazione.

### **Abilità comunicative**

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

### **Capacità di apprendimento**

I concetti assimilati attraverso le videolezioni saranno arricchiti e rielaborati dallo studente attraverso la somministrazione di esercitazioni, rese disponibili sulla piattaforma finalizzate anche a monitorare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Altri strumenti didattici integrativi online, quali documenti, articoli di riviste costituiranno un supporto per migliorare e sviluppare la capacità di apprendimento.

## **Programma didattico**

- |  |   |
|--|---|
| 1 - Elementi di Organizzazione Aziendale                   | 22 - La Struttura organizzativa Ibrida                              |
| 2 - Importanza delle Organizzazioni                        | 23 - Cambiamento Organizzativo                                      |
| 3 - La cultura organizzativa                               | 24 - Evoluzione della funzione Risorse umane                        |
| 4 - La Prospettiva dei sistemi aperti                      | 25 - Il processo di formazione                                      |
| 5 - Le organizzazioni come sistemi aperti                  | 26 - Analisi e progettazione del lavoro                             |
| 6 - La teoria delle contingenze                            | 27 - Pianificazione delle risorse umane                             |
| 7 - La teoria delle dipendenze dalle risorse               | 28 - Reclutamento delle risorse umane                               |
| 8 - La teoria dei costi di transazione                     | 29 - Valutare il contributo delle persone                           |
| 9 - La teoria modernista                                   | 30 - La valutazione delle prestazioni                               |
| 10 - La teoria neo-modernista                              | 31 - La valutazione delle posizioni                                 |
| 11 - Evoluzione della teoria manageriale                   | 32 - La valutazione del potenziale                                  |
| 12 - La teoria post-moderna                                | 33 - La valorizzazione delle risorse umane attraverso la leadership |
| 13 - Elementi di Progettazione Organizzativa               | 34 - Le teorie contingenti della leadership                         |
| 14 - Elementi di progettazione Organizzativa               | 35 - Il modello Full Range della Leadership                         |
| 15 - La struttura organizzativa ed il Modello di Mintzberg | 36 - Prospettive sulla leadership                                   |
| 16 - Le Strutture organizzative Elementari                 |   |
| 17 - La Struttura organizzativa Funzionale                 | <b>TESTIMONIANZE RCS ACADEMY</b>                                    |
| 18 - La Struttura organizzativa Divisionale                | 1 - Change management - Prima parte                                 |
| 19 - La Struttura organizzativa a Matrice                  | 2 - Change management - Seconda parte                               |
| 20 - La Struttura organizzativa Orizzontale                | 3 - Come Costruire una Leadership Efficace al giorno d'oggi         |
| 21 - La Struttura organizzativa a Rete                     |   |

## **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):
  - A cura di: Alberto Felice De Toni, Gaetano Fausto Esposito, Mauro Meda - Strategie e politiche di formazione nelle imprese familiari

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

PROCESSI ECONOMICI E PRODUTTIVI DELLE MEDIA COMPANYY	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GSPS-08/A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	6 CFU
<b>Docente</b>	Federico Favaretto
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 competenze di fondo sui mercati dei media e su vari aspetti delle media companies. Il corso introduce gli studenti a nozioni economiche di base per poi comprendere i vari aspetti specifici, approfonditi con un respiro sia internazionale che italiano.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Padroneggiare i concetti microeconomici di base. Inquadrare le problematiche delle media companies sotto più aspetti. Apprendere la metodologia di analisi economica rispetto ai media.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

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 per comprendere i principi alla base dei processi economici e produttivi delle media company.

#### Autonomia di giudizio

Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella comprensione dei principi alla base dei processi economici e produttivi delle media company attraverso la conoscenza e la padronanza degli schemi di riferimento teorici che si sono evoluti nel tempo con riferimento in particolar modo alla comunicazione. Al termine del corso lo studente sarà in grado di valutare i principali aspetti legati ai processi economici, allo scopo di spiegare i diversi aspetti della comunicazione delle media company.

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

## Capacità di apprendimento

I concetti assimilati attraverso le videolezioni saranno arricchiti e rielaborati dallo studente attraverso la somministrazione di esercitazioni, rese disponibili sulla piattaforma finalizzate anche a monitorare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Altri strumenti didattici integrativi online, quali documenti, articoli di riviste costituiranno un supporto per migliorare e sviluppare la capacità di apprendimento.

## Programma didattico

- |   |  |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Introduzione</li> <li>2- Introduzione ai concetti economici di base.</li> <li>3- La produzione, i suoi fattori, il cambiamento tecnologico.</li> <li>4- Microeconomia: domanda e offerta</li> <li>5- Esercitazione Domanda e Offerta</li> <li>6- Microeconomia: introduzione ai mercati perfetti (1)</li> <li>7- Microeconomia: introduzione ai mercati perfetti (2)</li> <li>8- Esercitazione Mercati Perfetti</li> <li>9- Microeconomia: Monopolio</li> <li>10- Esercitazione Monopolio</li> <li>11- Media companies come enti economici e di business (1)</li> <li>12- Media companies: proprietà intellettuale e copyright</li> <li>13- Media companies: marchi, brevetti e reputazione</li> <li>14- Modelli di business per le media companies</li> <li>15- Catene del valore per le media companies</li> <li>16- Processi economici che influenzano le media companies</li> <li>17- Globalizzazione dei prodotti e servizi delle media companies</li> <li>18- Competizione fra media companies</li> <li>19- Lo sviluppo delle grandi media companies</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>20- Financial management delle media companies: i nuovi prodotti e credit management</li> <li>21- Indicatori di salute finanziaria ed economica per le media companies</li> <li>22- Gli effetti dei media: populism (1). Introduzione</li> <li>23- Gli effetti dei media: populism (2). Un modello di scelte sui bailout bancari.</li> <li>24- Gli effetti dei media: populism (3). La paura degli immigrati.</li> <li>25- I media e la rivoluzione digitale: lo scenario italiano</li> <li>26- Il sistema di telecomunicazione nel suo complesso</li> <li>27- Pubblicità: introduzione (1)</li> <li>28- Pubblicità (2): Shaver (2004)</li> <li>29- Pubblicità (3): Evans (2009)</li> <li>30- Social media</li> <li>31- Televisione (1): il caso italiano</li> <li>32- Televisione (2): caso internazionale.</li> <li>33- Editoria</li> <li>34- Giornali</li> <li>35- Cinema.</li> <li>36- Conclusione</li> </ol> <p><b>TESTIMONIANZE RCS ACADEMY</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1-Processi economici e produttivi delle media company</li> </ol> |
|---|--|

## 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):
  - Estratti) Doyle, Gillian (2013), *Understanding media economics*. 2nd edition. London: Sage.
  - (Estratti) Robert G. Picard. *The Economics and Financing of Media Companies*, 2nd edition. New York: Fordham University Press, 2011.

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

SEARCH ENGINE OPTIMIZATION	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	IINF-05/A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Fabio Pompei, Claudio Loconsole
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 Search Engine Optimization (S.E.O.) - Search Engine Optimization - "ottimizzazione per i motori di ricerca", intende fornire una panoramica delle strategie e pratiche volte ad aumentare la visibilità di un contenuto Internet migliorandone la posizione nei risultati dei motori di ricerca, nei risultati non a pagamento (organici).

Il corso affronterà:

- SEO on page e SEO off page
- il tema dell'ottimizzazione della struttura dei siti, del codice HTML, dei contenuti testuali, la gestione dei link in entrata ed in uscita.
- lo studio degli algoritmi di Google per facilitare l'indicizzazione
- inquadramento teorico complessivo sulla sociologia della comunicazione
- Search Engine Marketing (marketing attraverso i motori di ricerca) - disciplina più ampia che incorpora la SEO
- Search engine advertising (SEA) - pagamento diretto ai motori di ricerca per comparire nei risultati
- la scelta delle keyword

Verranno fornite, inoltre, conoscenze di base sulle principali tecniche di Link Building e Guest Blogging e verranno affrontati taluni aspetti legali concernenti il governo di Internet (in termini sostanziali e processuali), tutela della riservatezza sul web, responsabilità dei provider e disinformazione online.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenza e capacità di comprensione dei termini e delle tecniche di SEO

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di applicare conoscenza e comprensione attraverso l'abilità di analizzare i contesti.

### **Autonomia di giudizio**

Autonomia di giudizio attraverso l'abilità di analizzare i casi e di applicare dei pattern (studiati durante il corso e acquisiti).

### **Abilità comunicative**

Gli studenti dovranno attraverso l'esposizione, argomentare le scelte fatte utilizzando un linguaggio appropriato coerentemente con le lezioni erogate.

### **Capacità di apprendimento**

Agli studenti viene richiesto di adottare un metodo di apprendimento critico capace di connettere competenze teoriche e analisi empirica, orientandosi alla specificazione di un pensiero autonomo.

## **Programma didattico**

- |  |   |
|--|---|
| 1 - Storia del calcolo automatico - dalle origini all'800  | 31 - Siti multilingua per la SEO  |
| 2 - Il Novecento   | 32- Copywriting e persuasione sul web   |
| 3 - Codifica e rappresentazione dell'informazione numerica | 33 - Strategie off page   |
| 4 - Algebra del calcolatore                                | 34 - Google e i servizi dei motori di ricerca   |
| 5 - Le immagini  | 35 - Evoluzione del posizionamento  |
| 6 - La compressione dei dati                               | 36 - SEO e penalizzazioni   |
| 7 - Video  | 37 - Black Hat e Tool SEO   |
| 8 - Architettura di un elaboratore                         | 38 - Esempi SEO   |
| 9 - il Microprocessore                                     | 39 - SEO per Wordpress  |
| 10 - La Motherboard  | 40 - I Contenuti  |
| 11 - La memoria  | 41 -Google deve dimenticare? Il diritto all'oblio sul web   |
| 12 - Memoria secondaria                                    | 42 -Azioni a tutela dell'oblio: aspetti processuali sottesi alla cancellazione delle informazioni personali sul web   |
| 13 - Il sistema operativo                                  | 43 -L'importanza dei dati nell'ecosistema digitale  |
| 14 - Evoluzione dei sistemi operativi                      | 44 -Aspetti problematici relativi al governo dei dati sul web   |
| 15 - Architettura dei sistemi operativi                    | 45 -La responsabilizzazione dei provider per i contenuti illeciti   |
| 16 - Il web e le reti                                      | 46 -Introduzione alle fake  |
| 17 - Modelli e architetture di rete                        | 47 -Le pratiche scorrette per aumentare gli accessi ai siti: il caso delle fake news                                  |
| 18 - Segnale e canale di comunicazione                     | 48 - Introduzione al lead journey e customer journey  |
| 19 - Reti e mezzi trasmissivi                              | 49 - Infomarketing: come creare informazioni e content per attrarre, acquisire, nutrire leads e tramutarli in clienti |
| 20 - Internet  | 50 -SEO, aspetti legali e privacy   |
| 21 - Introduzione alle basi di dati                        | 51- I consulenti SEO e la contrattualistica   |
| 22 - Introduzione alla SEO                                 | 52- La privacy nel diritto delle tecnologie   |
| 23 - HTML: concetti di base                                | 53- SEO, Web reputation   |
| 24 - HTML 5  | 54 -SEO: privacy, analytics e cookie  |
| 25 - Motori di ricerca e le loro funzionalità              |   |
| 26 - Strategia, pianificazione e Web Marketing             |   |
| 27 - L'inizio dell'ottimizzazione on page                  |   |
| 28 - Siti web ottimizzati SEO                              |   |
| 29 - Web project SEO                                       |   |
| 30 - Ottimizzazione di un web project SEO                  |   |

## **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):
  - SEO e SEM. Guida avanzata al Web marketing" di Marco Maltraversi.
  - "Il valore dei dati nell'ecosistema digitale" - 2019, EDITORIALE NOVANTA di Alessandro Alongi e Fabio Pompei
  - "FakeDemocracy" - 2020, EDITORIALE NOVANTA di Alessandro Alongi e Fabio Pompei
  - "L'arte della SEO" di Nereo Sciutto, Enrico Chiodino, Nico Guzzi Valentina Orlandi e Gabriele Toschi

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

TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	CEAR-10/A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Valentina Pirritano
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 è di fornire agli allievi sia gli strumenti culturali e critici, sia quelli operativi per effettuare scelte consapevoli nell'ambito della rappresentazione digitale finalizzata al controllo e alla comunicazione del progetto. Per conseguire tale obiettivo, alle lezioni, in cui verranno illustrati i principali aspetti della disciplina, attraverso una selezione di casi studio ed approfondimenti storico critici. Sarà inoltre sviluppata un'attività esercitativa, in cui verranno selezionate ed illustrate le procedure di alcuni fra i principali software per il disegno, la grafica e l'elaborazione di immagini. Al termine dell'insegnamento gli studenti dovranno conoscere le principali tendenze della rappresentazione e comunicazione digitale del progetto, con particolare attenzione agli aspetti innovativi dei linguaggi e delle tecnologie, dovranno essere in grado di assumere posizioni critiche rispetto a metodologie e tecniche utilizzate in ambito internazionale, dovranno padroneggiare i principali strumenti di produzione, dovranno scegliere il linguaggio e le tecniche più consone alla rappresentazione di un progetto da loro elaborato.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Padroneggiare i concetti e le tecniche di base della rappresentazione digitale.

Inquadrare e risolvere le problematiche della rappresentazione digitale.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Questo insegnamento si propone di fornire agli studenti le conoscenze sul panorama teorico disciplinare della rappresentazione digitale - in continua evoluzione - e le abilità (ossia le capacità di applicare le conoscenze) che potranno impiegare in ogni esperienza didattica e professionale in cui la rappresentazione digitale si configuri come strumento di conoscenza, ideazione, comunicazione. In particolare, dovranno conoscere i metodi della rappresentazione e comunicazione visiva ed essere capaci di rappresentare l'esistente ed il progetto mediante tecniche innovative riferite agli stadi più avanzati della rappresentazione digitale.

## Autonomia di giudizio

Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella comprensione dei principi alla base delle tecniche di rappresentazione digitale attraverso la conoscenza e la padronanza degli schemi di riferimento teorici che si sono evoluti nel tempo con riferimento in particolar modo alla comunicazione visiva.

## Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

## Capacità di apprendimento

Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi, ricerche e sperimentazioni in modo da allenare in maniera sempre più precisa la propria attitudine alla rappresentazione e narrazione del progetto, fino alla codifica di un proprio metodo di comunicazione.

## Programma didattico

- 1 - Introduzione: "tutto è progetto"
- 2 - Fondamenti: la griglia grafica
- 3 - Fondamenti: la tipografia e il font
- 4 - Fondamenti: l'illustrazione
- 5-Fondamenti: fotografia, fotomontaggio e infografica
- 6 -Fondamenti: la gerarchia e il layout
- 7 - La Creatività
- 8 - Il Colore
- 9 -L'evoluzione della grafica: Il poster dalle origini fino all'Art Deco
- 10- L'evoluzione della grafica: Il poster dall'Art Deco ad oggi
- 11 - Storia della Grafica: la diffusione della comunicazione nel XIX secolo
- 12 - Storia della Grafica: la grafica Liberty
- 13 -Storia della Grafica: dal Liberty alle avanguardie
- 14 -Storia della Grafica: la geometrizzazione dello spazio: De Stijl e il Bauhaus
- 15 -Storia della Grafica: Progettare per la società di massa
- 16 - Storia della Grafica: l'art déco e il primo dopoguerra
- 17 -Storia della Grafica: l'età dell'informazione: dal 1969 agli anni 90
- 18 -Storia della Grafica: la grafica aziendale
- 19 - Storia della Grafica: l'evoluzione del manifesto e della grafica aziendale
- 20 -Storia della Grafica: la rivoluzione digitale
- 21 -Storia della Grafica: esperienze visuali in Italia e Op Art
- 22 -Storia della Grafica: la civiltà dell'immagine
- 23 -Storia della Grafica: il progetto grafico dal secondo dopoguerra
- 24 -Su Videolezioni: Storia della grafica: la grafica editoriale
- 25 - Adobe Illustrator: nozioni iniziali
- 26 - Adobe Illustrator: basi
- 27 - Adobe Illustrator: gli strumenti di creazione
- 28 - Adobe Illustrator: gestione della grafica vettoriale e del testo
- 29 - Adobe Illustrator: gli strumenti di selezione
- 30 - Adobe Illustrator: strumenti di modifica e visualizzazione
- 31 - Adobe Illustrator: tavole da disegno e gestione colori e campioni
- 32 - Adobe Illustrator: la sfumatura, i livelli e le maschere di ritaglio
- 33 - Adobe Illustrator: ultime funzionalità
- 34 - Adobe Photoshop: introduzione
- 35 - Adobe Photoshop: basi
- 36 - Adobe Photoshop: i livelli
- 37 - Adobe Photoshop: operazioni sui livelli: i metodi di fusione
- 38 - Adobe Photoshop: i livelli di regolazione: valori tonali e regolazione della correzione del colore
- 39 - Adobe Photoshop: i livelli di regolazione: filtri colore e ultimi livelli
- 40 - Adobe Photoshop: gli strumenti
- 41 - Adobe Photoshop: i pennelli
- 42 - Adobe Photoshop: maschere di livelli e mockup
- 43 - Adobe Indesign: nozioni iniziali
- 44 - Adobe Indesign: basi
- 45 - Adobe Indesign: opzioni barra applicazione
- 46 - Adobe Indesign: i pannelli e le pagine
- 47 - Adobe Indesign: livelli e collegamenti
- 48 - Adobe Indesign: cornici, forme e Tracciati
- 49 -Adobe Indesign: strumenti di trasformazione e visualizzazione
- 50 - Adobe Indesign: pannello carattere e pannello Campioni
- 51 -Adobe Indesign: stili di testo e pannello verifica preliminare
- 52 - Adobe Indesign: pannelli Glifi, Allinea, Traccia, Effetti e Sfumatura
- 53 - Adobe Indesign: l'esportazione
- 54 - Adobe Indesign: creazione Pacchetto e PDF interattivo

## 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.

### **Criteria 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):
  - Quentin Newark, Introduzione alla grafica, 2a edizione, Logos , 2006.
  - Riccardo Falcinelli, Critica Portatile al Visual Design, Einaudi, 2018.
  - Gianni Latino, Graphic design. Guida alla progettazione grafica, LetteraVentidue, 2011
  - Editado Por, Fashion Now, Taschen, 2005.
  - AZ DESIGN, mondadori Arte, 2008.
  - Lucienne Roberts, The Designer And The Grid, Rotovision, 2005.
  - Gavin Ambrose, Paul Harris, Grids for Graphic Designers, Ava Pub Sa; 3 edizione, 2021.
  - Ellen Lupton (Autore), M. Brazzali (a cura di), R. Decarli (a cura di), Caratteri, testo, gabbia. Guida critica alla progettazione grafica with the collaboration of Zanichelli, 2010.
  - Simon Garfield, June, Sei proprio il mio typo. La vita segreta dei caratteri tipografici. Tea editrice 2015.

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

ARTI VISUALI E NUOVE TECNOLOGIE RAPPRESENTATIVE	
Settore Scientifico Disciplinare	ARTE-01/D
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
Numero di crediti	9 CFU
Docente	Lucia Panetti
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 avviare gli studenti alla comprensione delle principali materie che gravitano intorno alle arti visuali, quali la museologia, la critica d'arte e il restauro nei loro fondamentali principi. La conoscenza di tali materie fornirà un ottimo strumento atto al buono e sapiente uso della comunicazione e delle multimedialità.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso intende sviluppare le tematiche principali di critica artistica e restauro sia sul piano storico della loro evoluzione sia attraverso esempi pratici trattando parallelamente i fondamentali principi della museologia dando così un quadro storico dell'evoluzione del museo, delle sue funzioni e la conoscenza degli aspetti tecnici e gestionali di base con un particolare focus sulla comunicazione interna ed esterna.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Le videolezioni sono modulate per fornire allo studente una solida base conoscitiva dell'ambiente museale, delle opere in esso conservate e delle pratiche di restauro applicate, in modo da fornire competenze culturali e metodologiche per potersi orientare nel mondo delle arti visuali.

#### Autonomia di giudizio

Il corso sarà modulato su lezioni teoriche sui principali fondamenti delle materie suddette ed altre che si fonderanno su aspetti più metodologici e pratici, esaminando esempi specifici.

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

## Capacità di apprendimento

I concetti e gli strumenti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine del percorso di studi. In tal modo riuscirà a beneficiare di una conoscenza più consapevole delle arti visuali e dei loro luoghi di conservazione ed esposizione.

## Programma didattico

- |   |   |
|---|---|
| <p>1- Introduzione alla storia dell'arte italiana e la coscienza storica dell'arte attraverso la letteratura artistica</p> <p>2- Dai Comacini a Dante</p> <p>3- Il Trecento tra Firenze e Siena</p> <p>4 - L'Italia del Rinascimento e la storiografia artistica</p> <p>5- L'Italia del Cinquecento e le dissomiglianti vie dell'arte</p> <p>6- Giorgio Vasari presenta l'arte italiana tra il 1550 e il 1568</p> <p>7- Focus: Raffaello maestro dell'arte italiana</p> <p>8- Focus: La diffusione del raffaellismo dopo la sua morte</p> <p>9- Le scuole seicentesche</p> <p>10- Focus: La scuola classicista e i caravaggeschi</p> <p>11- Focus: Giovan Battista Salvi-una voce fuori dal coro</p> <p>12- Luigi Lanzi e "il sistema di scuole"</p> <p>13- Dall'Ottocento ad oggi passando attraverso la critica di Roberto Longhi, Federico Zeri e Andrea Emiliani</p> <p>14- Storia del restauro: dagli antichi alle botteghe del Seicento e del Settecento</p> <p>15- Il restauro dall'Ottocento ad oggi: l'importanza di Cesare Brandi</p> <p>16-Focus: il problema del restauro dell'arte contemporanea</p> <p>17- La professione del restauratore</p> <p>18- Focus: la diagnostica e le principali tecnologie</p> <p>19- Che cosa si intende per museologia e le materie affini ad essa</p> <p>20- I tesori sacri e profani</p> <p>21- Focus: Firenze. Il tesoro di Lorenzo il Magnifico</p> <p>22- Il culto dell'antico</p> <p>23- Focus: Roma. Musei Capitolini</p> <p>24- La magia degli studioli</p> <p>25- Focus: Urbino e Gubbio. Studioli di Federico da Montefeltro</p> <p>26- La "via aerea e protetta"</p> <p>27- Focus: le Gallerie di Palazzo Ducale di Mantova e la Tribuna degli Uffizi a Firenze</p> <p>28- Le gallerie barocche</p> <p>29- Focus: Roma. Galleria Borghese</p> <p>30- L' "utile" e il "capriccio"</p> | <p>31- Focus: Torino. Venaria Reale</p> <p>32- Migrazioni e vendite</p> <p>33- Focus: Napoli. Museo nazionale di Capodimonte</p> <p>34- Le raccolte papali: Città del Vaticano e la Pinacoteca Vaticana</p> <p>35- Il modello universale: il caso del Musée national du Louvre</p> <p>36_Musei nazionali: il caso della National Gallery di Londra</p> <p>37-Accademie e soppressioni: il caso dell'Accademia di Brera</p> <p>38- I musei civici: il caso di Verona</p> <p>39- L'interesse per l'arte moderna</p> <p>40- Focus: Trieste. Museo Revoltella</p> <p>41-Le collezioni dinastiche: il caso di San Pietroburgo</p> <p>42-Arte e industria: il caso del Museo nazionale del Bargello a Firenze</p> <p>43- La casa-museo: a Milano il museo Poldi Pezzoli</p> <p>44- Oltre l'oceano: il caso del MET di New York</p> <p>45- Il rinnovamento museale in Italia: la Galleria di Palazzo Bianco a Genova</p> <p>46- Il museo contemporaneo: The Solomon R. Guggenheim Museum di New York</p> <p>47- Lo spazio del museo: museografia e psicologia museale</p> <p>48- Catalogazione e schedatura conservativa delle opere attraverso l'uso dell'immagine e della tecnologia</p> <p>49- La percezione del contesto museale</p> <p>50- Il ruolo dell'illuminazione nel museo e la sua conservazione</p> <p>51- Comunicazione museale e ruolo educativo del museo</p> <p>52- I new media e il museo</p> <p>53- Il museo tra società e territorio</p> <p>54 -Strategie per lo sviluppo del museo</p> <p><b>TESTIMONIANZE RCS ACADEMY</b></p> <p>1 - Linguaggi interattivi</p> <p>2 - Linguaggi immersivi</p> <p>3 - Le prossime frontiere: AI e Metaverso</p> <p>4 - Play! Il ruolo dei video nella comunicazione giornalistica</p> <p>5 - Il potere delle immagini - visual communications</p> |
|---|---|

## 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):
  - A. Pinelli, La storia dell'arte. Istruzioni per l'uso, edizione Laterza, 2014.
  - L. Sciolla, Sociologia dei processi culturali, edizione Feltrinelli.
  - L. Cataldo e M. Paraventi, Il museo oggi. Linee guida per una museologia contemporanea, Milano, 2007.
  - A. Conti, Storia del restauro e della conservazione delle opere d'arte, Firenze, 2002.
  - F. Bologna, La coscienza storica dell'arte d'Italia, Torino, 1982.

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

TECNOLOGIE DIGITALI E PROCESSI COGNITIVI	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PAED-02/B
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	12 CFU
<b>Docente</b>	Carlo Infante
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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

La digital transformation riguarda sia l'ambito specifico, il "cosa", sia il "come" ovvero i metodi, e quindi l'innovazione di processo, attraverso cui l'invenzione tecnologica si rivela nell'impatto sociale.

Si tratta di un ampio sguardo su uno spazio di ricerca in cui vengono sondati i termini culturali, sia sensoriali sia epistemologici, dei processi cognitivi in relazione ai nuovi linguaggi tecnologici.

La digital transformation rileva una sperimentazione che si estende al di là dei protocolli informatici e ingegneristici per invadere la sfera antropologica, culturale nel senso più ampio. Ciò comporta l'utilizzo strategico delle tecnologie, per arrivare ad una definizione compiuta di culture digitali in grado di avviarci verso un'innovazione adattiva capace di armonizzare l'avanzamento tecnologico con l'evoluzione umana.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso consentirà allo studente di acquisire le conoscenze della psicologia dell'educazione applicate al settore del digitale. In particolare, lo studente apprenderà le basi teoriche e le problematiche del processo di digitalizzazione e acquisirà i concetti di learning object, learning analytics, realtà virtuale, Moocs, ecc. applicati alle diverse piattaforme di apprendimento virtuale. Inoltre, comprenderà le tipologie di progettazione psicoeducativa che possono essere utilizzate a seconda dei contesti, degli utenti e degli obiettivi di apprendimento.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Attraverso la partecipazione al corso, lo studente maturerà la capacità di utilizzare gli approcci teorici ai processi cognitivi in relazione alle tecnologie digitali in maniera applicativa. In particolare, saprà progettare, implementare e realizzare contenuti didattici opportunamente organizzati per l'e-learning, progettare e sviluppare interventi e-learning, progettare e sviluppare strumenti di valutazione nelle piattaforme di apprendimento. Inoltre, apprenderà come poter utilizzare strumenti non marcatamente deputati al supporto dei processi di apprendimento (ad esempio, i social network) per lo sviluppo di interventi di e-learning.

### **Autonomia di giudizio**

Attraverso attività interattive, simulazioni, role playing virtuali, e-portfoli, ecc., gli studenti matureranno quella capacità critica e di giudizio che consentirà loro di riconoscere e supportare i processi psico-sociali legati alle esperienze digitali.

### **Abilità comunicative**

Andare oltre l'acquisizione dei temi dell'insegnamento per essere in grado di esporre in modo efficace il valore d'uso dell'informazione acquisita. Ciò dovrà svilupparsi sia in sede orale, con un ragionamento compiuto, sensato e d'impatto, sia in sede scritta con un testo da cui rilevare l'essenza della propria esperienza cognitiva.

### **Capacità di apprendimento**

L'apprendimento auspicato dovrà sottendere la capacità di progettazione sulla base dei temi scelti.

## **Programma didattico**

- |   |   |
|---|---|
| 1 - Tag cloud della digital transformation        | 37 - Big data                                   |
| 2 - Il medium è il messaggio                      | 38 - Design thinking                            |
| 3 - Il linguaggio e la tecnologia                 | 39 - L'informazione siamo noi                   |
| 4 - La mediamorfosi della scrittura               | 40 - Cloud computing                            |
| 5 - Dai mass-media al personal media              | 41 - Cyber security                             |
| 6 - Lo sviluppo di Internet                       | 42 - Sentiment Analysis                         |
| 7 - Interattività, ipermedialità, connettività    | 43 - Open data                                  |
| 8 - Interfaccia come soglia                       | 44 - Internet of things                         |
| 9 - Ipermedialità combinatoria                    | 45 - Tutto è già interconnesso                  |
| 10 - Intelligenza connettiva                      | 46 - La topologia della rete                    |
| 11 - Convergenza dei media                        | 47 - Smart Home                                 |
| 12 - Interaction design                           | 48 - Smart grid                                 |
| 13 - Realtà virtuali                              | 49 - Trusted computing e neutralità della rete  |
| 14 - Nuovo paradigma cognitivo                    | 50 - Technology for all                         |
| 15 - Vertigine immersiva                          | 51 - Digital divide                             |
| 16 - Simulazione come apprendimento esperienziale | 52 - Smart city                                 |
| 17 - Mondi Attivi e Second Life                   | 53 - Smart community                            |
| 18 - Realtà aumentate                             | 54 - Geolocalizzazione                          |
| 19 - La rivoluzione del web 2.0                   | 55 - Social innovation                          |
| 20 - Blog: autori di sé stessi                    | 56 - Intelligenza artificiale                   |
| 21 - Innovazione adattiva                         | 57 - Machine learning                           |
| 22 - L'avvento dei social media                   | 58 - Knowledge management                       |
| 23 - L'Instant blogging                           | 59 - Meme                                       |
| 24 - Disintermediazione                           | 60 - Post Umano                                 |
| 25 - L'edutainment                                | 61 - Quantum Computing                          |
| 26 - Culture digitali                             | 62 - La nuova rete del valore                   |
| 27 - Cittadinanza educativa                       | 63 - Open Innovation                            |
| 28 - Cooperazione ludico-educativa in rete        | 64 - Reputation Capital                         |
| 29 - Mappe esperienziali                          | 65 - Long Tail                                  |
| 30 - Urban Experience                             | 66 - Swarm Intelligence                         |
| 31 - Web come nuovo spazio pubblico               | 67 - Corpo Esteso                               |
| 32 - Cittadinanza digitale                        | 68 - Ambienti sensibili                         |
| 33 - Etica open source                            | 69 - La politica e la poetica delle reti        |
| 34 - Changemaking                                 | 70 - Tecnologie abilitanti della partecipazione |
| 35 - Resilienza urbana                            | 71 - L'ecologia della mente                     |
| 36 - Performing Media                             | 72 - Pensiero-azione glocal                     |

## 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.

### **Criteria 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.

NARRATOLOGIA E STORYTELLING	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	COMP-01/A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine X Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Oriella Esposito
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 esplorare le teorie fondanti della narratologia moderna, le loro implicazioni socioculturali e le conseguenti applicazioni pratiche necessarie al processo di analisi di un testo creativo inizialmente considerato solo nella sua dimensione letteraria e poi esteso fino ai confini della comunicazione audiovisiva e del web.

Dalla pagina allo schermo, dalla parola scritta allo schermo digitale fino alla sequenza cinematografica e seriale, verranno identificati gli strumenti metodologici, le strutture minime, i codici narrativi ed estetici utili a decostruire e interpretare testi, oggetti e messaggi, giungendo presto alla definizione dei confini e delle prospettive di uno storytelling contemporaneo che vede l'audiovisivo nella sua funzione artistica, culturale, sociale, ludica e produttivo-commerciale.

### Risultati di apprendimento specifici

#### **Conoscenza e capacità di comprensione**

L'insegnamento fornirà agli studenti un solido bagaglio di competenze teorico-pratiche relative sia alle principali direttrici della narratologia e dello storytelling, che alle dinamiche artistiche e di mercato dell'industria dello spettacolo, tra prospettive autoriali, tendenze produttive classiche e crossmedialità.

#### **Capacità di applicare conoscenza e comprensione**

Nel corso saranno esposti numerosi casi applicativi che permetteranno allo studente di rintracciare, nella pratica, lo studio teorico effettuato, facendo propri strumenti di indagine necessari a chi si confronta con l'interpretazione di un oggetto creativo. In particolare, ci si avvarrà di chiari esempi di analisi del testo letterario, filmico, seriale e digitale, sia in prospettiva storica che in un'ottica più contemporanea.

#### **Autonomia di giudizio**

I numerosi esempi presentati durante il corso permetteranno agli studenti di acquisire consapevolezza, autonomia analitica e padronanza di teorie e linguaggi tecnici, in modo da

potersi dedicare professionalmente allo studio delle narrazioni, dello storytelling e dell'engagement spettatoriale in funzione artistico-produttiva e di mercato.

### **Abilità comunicative**

Lo studente sarà messo in grado di acquisire un linguaggio scientifico appropriato con una terminologia specialistica. Imparerà anche a presentare con efficacia i suoi elaborati e le sue esposizioni orali.

### **Capacità di apprendimento**

La capacità di apprendimento sarà stimolata attraverso la somministrazione di esercitazioni applicative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata anche a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Altri strumenti didattici integrativi online, quali documenti, articoli di riviste e link a siti e social network, permetteranno di migliorare e sviluppare la capacità di apprendimento.

## **Programma didattico**

- |  |   |
|--|---|
| 1 - Presentazione e struttura del corso  | 31 - La narrazione classica   |
| 2 - Principi generali della comunicazione (letteraria)                           | 32 - La narrazione moderna  |
| 3 - Variazione di persona, voce, punto di vista                                  | 33 - Un nuovo strumento di narrativa popolare: la televisione                         |
| 4 - Le forme del testo letterario  | 34 - I linguaggi della televisione  |
| 5 - Questione di struttura   | 35 - Format e narrazioni televisive   |
| 6 - L'espressione del testo letterario   | 36 - La televisione tra contenitore e infotainment                                    |
| 7 - Avantesto e Intertestualità  | 37 - La narrazione del Reality  |
| 8 - L'importanza del contenuto   | 38 - Per una storia della serialità   |
| 9 - Fabula, intreccio e funzioni narrative                                       | 39 - La serialità televisiva come nuova frontiera narrativa                           |
| 10 - Lo schema di Propp e la Morfologia della fiaba                              | 40 - Twin Peaks e l'anno zero della serialità contemporanea                           |
| 11 - La nascita della narratologia   | 41 - Lo stile HBO   |
| 12 - Strutture e sentieri del testo. Todorov, Eco e Chatman                      | 42 - La serialità pay: il modello Sky   |
| 13 - Testo, discorso, finzione e realtà - Verso il visuale                       | 43 - Dalla tv di palinsesto allo "switch off"   |
| 14 - Christopher Vogler e Il viaggio dell'eroe                                   | 44 - La tv del web: Il mercato dei nuovi narratori digitali                           |
| 15 - Christopher Booker The seven basic plots                                    | 45 - Il caso Netflix: le origini  |
| 16 - Centralità degli archetipi per la costruzione di storie                     | 46 - Gli effetti di Netflix sul mercato televisivo e sulla filiera cinematografica... |
| 17 - Gli archetipi alla base dei racconti identitari                             | 47 - L'interazione con il fandom e l'effetto nostalgia in Netflix                     |
| 18 - Il film tra storia e testo  | 48 - La narrazione visuale brandizzata Amazon   |
| 19 - L'evoluzione storica dell'analisi filmica                                   | 49 - La Quality TV di Amazon  |
| 20 - Elementi di analisi del testo filmico                                       | 50 - Amazon e l'arma del Pilot nel contesto internazionale e italiano                 |
| 21 - Il profilmico   | 51 - Il linguaggio del suono  |
| 22 - Il filmico  | 52 - La scrittura in radio  |
| 23 - L'inquadratura come scrittura del visibile                                  | 53 - Il narratore radiofonico   |
| 24 - Il sonoro   | 54 - La radio nel web: il podcasting  |
| 25 - Il montaggio - decoupage classico   |   |
| 26 - Dal montaggio-re al montaggio moderno                                       | <b>TESTIMONIANZE RCS ACADEMY</b>  |
| 27 - Il tempo del racconto   | 1 - Immaginario e analisi fenomenologico-visiva                                       |
| 28 - Enunciatore e spettatore tra identificazione e polarizzazione dello sguardo | 2 - Coinvolgere lo spettatore   |
| 29 - Il personaggio come soggetto e le modalità della sua narrazione             | 3 - A chi ci rivolgiamo?  |
| 30 - Azioni e avvenimenti nel testo filmico                                      |   |

## **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 in 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):
  - C. Segre, Avviamento all'analisi del testo letterario, Einaudi, Torino 1999
  - Ambrosini, Cardone, Cuccu, Introduzione al linguaggio del film, Carocci Editore, Roma 2010
  - G. Pescatore, Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV, Carocci Editore, Roma 2018

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

COMMUNITY MANAGEMENT	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PSIC-04/ A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine X Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Giulia Gagliardini
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 agli studenti principi teorici e competenze pratiche provenienti dagli ambiti di studio della psicologia dei gruppi e della psicologia della comunicazione, essenziali per il community management. Gli studenti saranno così capaci di analizzare, gestire e coordinare i processi comunicativi e le relazioni sociali all'interno delle community, con particolare attenzione alle community sul web e ai social.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Alla fine del corso, gli studenti disporranno delle conoscenze generali riguardanti i seguenti temi (trattati all'interno di specifici moduli delineati nel programma didattico):

- Ambito di studio del community management e figura del community manager;
- Funzionamento della comunicazione umana, con particolare attenzione alla comunicazione nelle community (modulo "Psicologia della comunicazione")
- Processi psicologici che si attivano nei gruppi e funzioni di leadership del community manager (modulo "Psicodinamica dei gruppi").

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Alla fine del corso, gli studenti disporranno di competenze concrete riguardanti:

- Analisi, gestione e coordinazione delle dinamiche di gruppo che prendono corpo nelle community online, attraverso funzioni di leadership efficace;
- Analisi, gestione e coordinazione dei processi comunicativi delle community online, nelle loro forme funzionali e disfunzionali;
- Analisi, gestione e coordinazione dei conflitti all'interno delle community online;
- Competenze relazionali utili al community manager.

#### Autonomia di giudizio

Alla fine del corso, le conoscenze e competenze pratiche sviluppate dagli studenti consentiranno a questi ultimi di saper gestire in forma autonoma, competente e sicura la complessità dei processi interpersonali osservabili nelle community.

### **Abilità comunicative**

Alla fine del corso, ci si attende che gli studenti abbiano sviluppato abilità comunicative specifiche per lo svolgimento di attività attinenti al settore del community management, che tengano conto delle dinamiche interpersonali e gruppali che le caratterizzano, come anche delle caratteristiche individuali dei soggetti partecipanti alle interazioni. Inoltre, l'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato per la disciplina oggetto del corso.

### **Capacità di apprendimento**

Gli studenti saranno in grado di elaborare in forma autonoma i concetti principali della psicologia dei gruppi e della psicologia della comunicazione, e saranno competenti nell'applicare in forma flessibile tali concetti al contesto del community management.

## **Programma didattico**

### **ASPETTI PSICOLOGICI DI BASE**

- 1 - Il contributo della psicoanalisi
- 2 - L'inconscio
- 3 - I meccanismi di difesa
- 4 - Personalità: Tratti e stili
- 5 - Il contributo del comportamentismo
- 6 - Il contributo dell'approccio cognitivo
- 7 - Il ruolo della percezione
- 8 - Il ruolo dell'attenzione
- 9 - Il ruolo della memoria
- 10 - Ragionamento e irrazionalità
- 11 - Giudizio e decisione
- 12 - Psicodinamica dell'intelligenza e delle intelligenze
- 13 - Autostima, autoefficacia, assertività
- 14 - Emozioni, mentalizzazione affettiva e intelligenza emotiva
- 15 - L'identità di genere
- 16 - La motivazione

### **QUESTIONI PSICOLOGICHE COLLEGATE ALLA COMUNICAZIONE E ALLE RELAZIONI**

- 1 - La mentalizzazione
- 2 - L'attaccamento
- 3 - Rappresentazioni e schemi
- 4 - Credenze e scopi
- 5 - Le attribuzioni
- 6 - I sistemi motivazionali interpersonali
- 7 - Psicodinamica della personalità paranoide
- 8 - Psicodinamica della personalità schizoide e della personalità schizotipica
- 9 - Psicodinamica della personalità antisociale e psicopatica
- 10 - Psicodinamica della personalità borderline

- 11 - Psicodinamica della personalità istrionica
- 12 - Psicodinamica della personalità narcisistica
- 13 - Psicodinamica della personalità dipendente e della personalità evitante
- 14 - Psicodinamica della personalità ossessivo-compulsiva
- 15 - Prospettive sulla comunicazione umana
- 16 - Psicodinamica della fobia sociale
- 17 - Psicodinamica dell'aggressività
- 18 - Psicodinamica della gruppaltà
- 19 - Psicodinamica della comunicazione non verbale
- 20 - Psicodinamica della prosocialità

### **PARTE INTEGRATIVA**

- 1 - I primi passi nel web
- 2 - Web marketing e comunicazione
- 3 - Approcci alla comunicazione web
- 4 - La reputazione online
- 5 - La comunicazione mediata dal computer
- 6 - La costruzione dell'identità online
- 7 - I nuovi movimenti della società in rete
- 8 - Dai mass media ai social media
- 9 - Blog la dimensione dialogica
- 10 - Wiki gli spazi della collaborazione
- 11 - Social network la componente relazionale
- 12 - Youtube e Twitter
- 13 - Linguaggi digitali e la literacy
- 14 - Cultura partecipativa e comunità di apprendimento
- 15 - L'autorità per la garanzia nelle comunicazioni
- 16 - New media e privacy
- 17 - La policy della commissione europea sulle reti
- 18 - Il dibattito sulla Net Neutrality

## **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):
  - Chéreau, M. (2011). Community management: come rendere le web community le migliori alleate delle aziende. FrancoAngeli.
  - Vellastro, V. (2016). Psicologia della comunicazione. Un manuale aggiornato. FrancoAngeli.

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

AUDIOVISIVI DIGITALI	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PEMM-01/B
<b>Anno di corso</b>	III Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Enrico Menduni
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 introdurre gli studenti all'acquisizione di elementi audiovisivi digitali determinati dall'avvento del cinema, della radio, della televisione e delle incidenze.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso intende fornire le conoscenze necessarie a comprendere la transizione alle tecnologie digitali che si è dispiegata nella seconda metà del Novecento e che si è diffusa largamente anche attraverso la rete Internet, negli stessi anni aperti all'uso civile. Su questi presupposti il nostro secolo ha sviluppato una digitalizzazione pressoché completa dei media, la cui comprensione è particolarmente importante comprendere in un corso di laurea in Scienze della comunicazione.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Nel corso sono presentati numerosi casi applicativi che affiancano l'analisi teorica e la ricostruzione storica della digitalizzazione, al fine di permettere allo studente di applicare quanto appreso con lo studio delle videolezioni (esse stesse, per la loro natura, un esempio di audiovisivo digitale) e di poter usare consapevolmente le tecnologie digitali, traendone i migliori risultati.

#### Autonomia di giudizio

Lo studio degli audiovisivi digitali, che vedono il grande pubblico, e lo stesso studente, in una posizione di produttore di contenuti, e non solo di spettatore, comportano responsabilità ed equilibrio; gli esempi addotti nel corso permetteranno allo studente di acquisire una responsabile autonomia di giudizio, in modo da comprendere quali strumenti sono applicabili ai temi di suo interesse, e quali sono le soluzioni più appropriate.

## Abilità comunicative

L'audiovisivo è da sempre componente forte della comunicazione e la digitalizzazione ne ha accresciuto la diffusione e le potenzialità. Lo studente sarà messo in grado di acquisire un linguaggio tecnico appropriato e una terminologia specialistica adeguata, ma anche di imparare a presentare adeguatamente i prodotti che andrà a realizzare.

## Capacità di apprendimento

La capacità di apprendimento sarà stimolata attraverso la proposizione di videolezioni di carattere teorico insieme ad altre dedicate ad applicazioni significativamente, lasciando spazio all'iniziativa degli studenti.

## Programma didattico

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>1- Presentazione e struttura del corso</li> <li>2- introduzione agli audiovisivi digitali</li> <li>3- due concetti essenziali: analogico e digitale</li> <li>4- il Novecento, il secolo dei media analogici. tecnologie e usi sociali</li> <li>5- la digitalizzazione dei media: stampa, fotografia, musica riprodotta</li> <li>6- la digitalizzazione dei media audiovisivi</li> <li>7- nascita del calcolatore elettronico analogico</li> <li>8- computer in guerra: gli usi militari dei calcolatori elettronici</li> <li>9- i computer mainframe</li> <li>10- ict, information and communication technology</li> <li>11- nascita del personal computer</li> <li>12- microprocessori, androidi, cloni</li> <li>13- il pc: un nuovo strumento per la crescita personale</li> <li>14- sistemi operativi, interfacce, applicazioni</li> <li>15- il computer audiovisivo e multimediale: suoni, immagini, video</li> <li>16- alle origini di internet</li> <li>17- il world wide web</li> <li>18- la posta elettronica</li> <li>19- i siti web</li> <li>20- musica gratis</li> <li>21- le reti da cui passa internet</li> <li>22- torri crollanti</li> <li>23- la telefonia cellulare</li> <li>24- videogiochi</li> <li>25- mondi virtuali</li> <li>26- internet 2.0. il protagonismo dell'utente. lo spirito wiki. wikipedia. i blog</li> <li>27- internet 2.0. l'era di google</li> <li>28- internet 2.0. il commercio elettronico. da ebay ad amazon. transazioni on line ssl</li> <li>29- l'ipod e itunes</li> <li>30- dal cellulare allo smartphone. internet mobile, adsl, wi-fi</li> <li>31- lo smartphone, un dispositivo multifunzionale</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>32- un matrimonio riuscito: smartphone e fotografia</li> <li>33- l'editoria di fronte a internet</li> <li>34- case editrici, lettura e podcast</li> <li>35- la tv: diventata digitale, la radio - in transizione</li> <li>36- il cinema digitale</li> <li>37- la nuova serialità nell'evoluzione dei sistemi televisivi</li> <li>38- il fandom</li> <li>39- cosa sono i social network</li> <li>40- vivere connessi</li> <li>41- youtube, flickr, instagram</li> <li>42- twitter</li> <li>43- la musica digitale</li> <li>44- Netflix. Le nuove modalità di offerta</li> <li>45- realtà virtuale e realtà aumentata</li> <li>46- comunicare via smartphone: da skype a whatsapp e wechat</li> <li>47- gli over-the-top</li> <li>48- internet: marketing, dati, algoritmi</li> <li>49- intelligenza artificiale e audiovisivi digitali</li> <li>50- Gli "influencer"</li> <li>51- La comunicazione politica nell'era social</li> <li>52- Fake news e disinformazione</li> <li>53- Realtà virtuale e realtà aumentata</li> <li>54- Conclusione del corso</li> </ul> <p><b>TESTIMONIANZE RCS ACADEMY</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1-GenAI: Un Assaggio delle Sue Infinite Applicazioni</li> <li>2-ChatGPT: la parola del momento - Text to Text: come sfruttare l'Intelligenza Artificiale Generativa in modo consapevole ed efficace</li> <li>3-Da parole a pixel - Text to Image: la nuova frontiera AI based per la generazione e manipolazione di immagini</li> <li>4-Il ruolo dei podcast nell'informazione giornalistica</li> </ul> |
|--|---|

## 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):
  - Enrico Menduni: *Radio e televisione nel XX secolo*, Bari, Laterza, 2016.

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

ELEMENTI DI MARKETING E DIGITAL ADVERTISING STRATEGY	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	ECON-07/A
<b>Anno di corso</b>	III Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Vincenzo Filetti
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 trasferire una conoscenza specifica sui principali modelli teorici del digital marketing e dell'innovazione, enfatizzando la relazione e l'interdipendenza tra innovazione e processi di digitalizzazione.

Il corso intende rileggere i tradizionali modelli di gestione aziendale in considerazione delle principali direttrici di intervento che caratterizzano la strategia digitale di un'azienda, tenendo conto delle interconnessioni e della componente relazione che sussiste tra presenza online, digital advertising e social media.

Particolare attenzione è dedicata alle azioni che le aziende devono avviare o sviluppare per gestire un percorso di *transizione-trasformazione* digitale, finalizzato a essere competitivi nei mercati di riferimento, con l'obiettivo di creare valore per il cliente/utente finale.

Infine, il corso si pone l'obiettivo di prendere in considerazione i fenomeni emergenti, proponendo non solo i recenti modelli teorici da applicare in un contesto economico digitale, ma enfatizzando gli elementi operativi che le aziende, tradizionali o innovative (ad esempio le startup), adottano per il proprio modello di business (anche con alcuni riferimenti ai mercati esteri).

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

L'insegnamento intende fornire le conoscenze utili per comprendere le modalità che le imprese adottano per essere competitive nello scenario digitale, tenendo conto del mutato contesto di riferimento e anche delle differenti tipologie di aziende, da quelle tradizionali che attuano una strategia di transizione-trasformazione digitale a quelle che possono essere definite imprese native digitali.

Specificata attenzione è dedicata al tema dell'innovazione, come processo integrato per la definizione e lo sviluppo di una strategia digitale che le imprese devono prendere in considerazione per approcciare in modo corretto il mercato, in funzione di un approccio di marketing che include - in modo integrato - presenza online, tecniche di digital advertising e social media.

Attraverso lo studio di tali tematiche lo studente sarà in grado di comprendere il percorso che porta il management alla creazione di valore per l'impresa in uno scenario digitale in completo mutamento, che sta condizionando e indirizzando gli orientamenti strategici delle aziende.

### **Capacità di applicare conoscenza e comprensione**

Alla fine del corso gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- 1) leggere e interpretare i fenomeni dello scenario digitale attuale;
- 2) conoscere e discutere i principali modelli teorici del marketing digitale e i principali paradigmi dell'innovazione;
- 3) conoscere i differenti approcci di applicazione della strategia di marketing digitale adottate dalle aziende dalle pmi e dalle imprese native digitale;
- 4) conoscere e applicare gli strumenti operativi di base per assumere le decisioni relative alla gestione della presenza online di un'azienda;
- 5) conoscere e applicare le principali regole per la progettazione di una strategia di digital advertising;
- 6) conoscere gli strumenti e le metodologie da adottare per la progettazione di una strategia di social media marketing, con particolare riferimento ai canali di maggior interesse per le aziende;
- 7) conoscere e comprendere l'impatto del digitale in alcuni specifici settori e interpretare in modo critico i trend di sviluppo dei processi di digitalizzazione;
- 8) applicare le conoscenze acquisite in modo integrato.

### **Autonomia di giudizio**

L'autonomia di giudizio dello studente è strettamente correlata alla riflessione critica sullo studio delle videolezioni e dei materiali didattici messi a disposizione. Tale capacità dovrà essere applicata nella preparazione dell'esame finale.

Lo studente, inoltre, anche attraverso il confronto con i casi di studio e la discussione nella aula virtuali in occasione delle video conferenze, potrà sviluppare la propria capacità di giudizio e di proposta in relazione agli elementi che caratterizzano le imprese negli scenari competitivi digitali.

### **Abilità comunicative**

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

Lo sviluppo di tali abilità comunicative, è supportata dalla didattica interattiva e da momenti di videoconferenza programmati sulla base dello stato di avanzamento del programma. La stessa prova finale d'esame, nella modalità orale, è un momento utile per stimolare lo sviluppo delle abilità comunicative dello studente.

### **Capacità di apprendimento**

La capacità di apprendimento sarà stimolata mediante la somministrazione di esercitazioni operative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Concorrono a sviluppare la capacità di apprendimento anche i supporti didattici integrativi (casi aziendali, esercitazioni scritte, momenti di aula virtuale), soprattutto per i risultati connessi alle capacità applicative.

## Programma didattico

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>1 - Contesto- micro e macro - ambiente</li> <li>2 - Risorse tangibili e intangibili: il capitale sociale</li> <li>3 - Skills e competenze al servizio del management</li> <li>4 - Proattività, reattività e vantaggio competitivo</li> <li>5 - Decision-making process e compiti del management</li> <li>6 - Processo decisionale per lo sviluppo dell'approccio di marketing management</li> <li>7 - Innovation management definizioni e punti cardine</li> <li>8 - Innovation management: Problemi di definizione</li> <li>9 - Management innovativo. Modelli di innovazione</li> <li>10 - Innovare il processo di gestione</li> <li>11 - Management in pratica applicazioni in diversi ambiti</li> <li>12 - Gestione d'impresa: differenze tra paesi</li> <li>13 - Imprenditorialità: rinnovare gli approcci imprenditoriali</li> <li>14 - Gestione d'impresa e imprenditorialità tecnologica</li> <li>15 - Gestione d'impresa e innovazione di prodotto</li> <li>16 - Dalla strategia alla tattica</li> <li>17 - L'analisi strategica: caratteristiche e definizioni</li> <li>18 - La pianificazione strategica</li> <li>19 - Gli schemi organizzativi</li> <li>20 - La progettazione organizzativa</li> <li>21 - Ecosistema digitale</li> <li>22 - Marketing digitale. Teorie e modelli</li> <li>23 - Marketing digitale. Dal modello SOSTAC alle 5 S</li> <li>24 - Innovazione e digitale. Paradigmi e modelli</li> <li>25 - Disruptive innovation</li> <li>26 - Lean management</li> <li>27 - Open innovation</li> <li>28 - Scenario digitale</li> <li>29 - Modelli di business</li> <li>30 - Le imprese native digitali: le startup</li> <li>31 - Le startup e la trasformazione digitale</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>32 - Evoluzione del web</li> <li>33 - Il consumatore digitale</li> <li>34 - ECommerce</li> <li>35 - I modelli di eCommerce che hanno rivoluzionato l'economia digitale</li> <li>36 - Mobile e APP economy</li> <li>37 - Dietro le quinte. Competenze web</li> <li>38 - Web data analytics</li> <li>39 - Digital Marketing Plan e digital strategy</li> <li>40 - Copy strategy e produzione</li> <li>41 - Digital advertising. I principali modelli</li> <li>42 - Digital advertising. Formati e azioni</li> <li>43 - Keyword, self adv e concessionarie</li> <li>44 - Dietro le quinte. Competenze digital adv</li> <li>45 - Evoluzione del digitale. Programmatic Advertising</li> <li>46 - Modelli alternativi e innovativi di marketing digitale</li> <li>47 - Metriche di digital marketing e digital advertising</li> <li>48 - Digital advertising in Cina</li> <li>49 - Ecosistema social media</li> <li>50 - Facebook. Il social di cittadinanza</li> <li>51 - Instagram. Dal photo sharing allo shopping</li> <li>52 - LinkedIn. La community social professionale</li> <li>53 - YouTube. Video sharing e video advertising</li> <li>54 - TikTok. Un algoritmo per i marketers</li> </ul> <p><b>TESTIMONIANZE RCS ACADEMY</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 - Facebook e le sue tante anime</li> <li>2 - Youtube</li> <li>3 - LinkedIn</li> <li>4 - Il Mondo di X</li> <li>5 - TikTok</li> <li>6 - Instagram</li> <li>7 - Twitch</li> </ul> |
|---|---|

## 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.

DIGITAL AND SOCIAL MEDIA MANAGEMENT	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GSPS-06/A
<b>Anno di corso</b>	III Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Tito Vagni
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 propone di fornire le basi teorico-metodologiche e gli strumenti operativi fondamentali per lo sviluppo di strategie di comunicazione digitale attraverso i social media.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Al termine dell'Insegnamento lo studente dovrà:

- conoscere la molteplicità delle possibilità offerte dal mercato del lavoro per occuparsi della comunicazione attraverso i social media, delle relative competenze necessarie e degli strumenti utili allo svolgimento della specifica professione;
- conoscere il panorama degli strumenti di Social Media Marketing, gli ambiti ad esso collegati
- all'interno di una strategia di comunicazione più ampia.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Acquisire competenze di:

- branding
- strategie di comunicazione online
- creazione di contenuti digitali (testuali e visuali)

#### Autonomia di giudizio

Questo avverrà attraverso la riflessione critica sulle dinamiche e gli avvenimenti e lo studio delle videolezioni. Tale capacità dovrà essere applicata nella preparazione dell'esame finale

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

## Capacità di apprendimento

Le capacità acquisite dallo studente costituiranno, in riferimento alla componente pratica, parte fondamentale di quella formazione multidisciplinare prevista dagli obiettivi formativi complessivi del corso di laurea.

## Programma didattico

- |   |   |
|---|---|
| 1 - lezione introduttiva al corso   | 31 - biografie e instagram  |
| 2 - i big data  | 32 - engagement e instagram   |
| 3 - le analisi sui big data   | 33 - il marketing 4.0   |
| 4 - tra big data e digital marketing  | 34 - instagram: cos'e', quando nasce e perche'  |
| 5 - dalle analisi qualitative alle analisi quantitative:<br>il marketing digitale | 35 - le strategie per l'influencer marketing  |
| 6 - antropologia digitale   | 36 - perche' fare l'influencer?   |
| 7 - e-participation   | 37 - diventiamo influencer: piano editoriale  |
| 8 - e-participation e pubblica amministrazione                                    | 38 - brevi cenni legislativi con riferimento a<br>instagram   |
| 9 - la sharing economy e i social media   | 39 - l'utilizzo dei video e delle fotografie  |
| 10 - le applicazioni mobili: dal management allo<br>studio di caso                | 40 - il social media marketing per il turismo   |
| 11 - smart city e sostenibilita'  | 41 - il turismo 2.0   |
| 12 - dal marketing tradizionale al marketing digitale                             | 42 - meta o viaggio 2.0   |
| 13 - il buy cycle   | 43 - il digital marketing turistico integrato   |
| 14 - digital strategy: che cos'e' e a cosa serve                                  | 44 - la comunicazione 2.0 nel turismo   |
| 15 - il piano editoriale per la digital strategy                                  | 45 - lo storytelling nel turismo 2.0  |
| 16 - i punti di debolezza della digital strategy                                  | 46 - il content marketing per il turismo 2.0  |
| 17 - i punti di forza della digital strategy                                      | 47 - i blogger  |
| 18 - la metodologia boar2rd   | 48 - le recensioni  |
| 19 - esempi di digital strategy   | 49 - web marketing e e-mail marketing   |
| 20 - il piano strategico: marketing e comunicazione                               | 50 - viral marketing nel turismo 2.0  |
| 21 - il percorso ciclico  | 51 - social marketing strategy nel turismo 2.0  |
| 22 - le cinque w  | 52 - l'informazione e l'accoglienza turistica 2.0   |
| 23 - mobile marketing   | 53 - la community nel turismo 2.0   |
| 24 - il content marketing   | 54 - il mobile nel turismo  |
| 25 - la costruzione dei contenuti   |   |
| 26 - il modello personas  | <b>TESTIMONIANZE RCS ACADEMY</b>  |
| 27 - la pubblicizzazione dei contenuti  | 1 - Dalla carta all'AI: da mensile a sistema<br>multimediale. Opportunità nella comunicazione e<br>nei media del futuro |
| 28 - lo storytelling  |   |
| 29 - visual storytelling e instagram  |   |
| 30 - content strategy e instagram   |   |

## 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.

DIRITTO PUBBLICO, DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GIUR-05/A
<b>Anno di corso</b>	III Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Giovanni Panebianco, Raffaele Squitieri
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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'inquadramento sistematico dei temi dell'informazione e della comunicazione nell'ambito dell'ordinamento costituzionale e sovranazionale.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente, con l'ausilio degli strumenti offerti dalla piattaforma, dovrà dimostrare effettiva conoscenza degli istituti illustrati nelle varie lezioni che compongono il programma d'esame.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

L'ascolto delle videolezioni e lo studio dei relativi materiali consentiranno agli studenti di padroneggiare gli strumenti del diritto pubblico, anche in relazione ai settori specifici dell'informazione e della comunicazione.

#### Autonomia di giudizio

La prova d'esame dovrà misurare la capacità dello studente di elaborare in maniera autonoma ed originale i contenuti del corso, ponendo in collegamento tra loro le varie parti del programma.

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

#### Capacità di apprendimento

Lo studente dovrà dimostrare un'effettiva comprensione degli argomenti illustrati nelle videolezioni, in modo non già mnemonico, ma affinando il proprio pensiero critico, come richiede lo studio del diritto.

## Programma didattico

- |  |  |
|--|--|
| 1 - L'ordinamento giuridico  | 29 - Le libertà individuali  |
| 2 - Il concetto di Stato   | 30 - La libertà di riunione e la libertà di associazione                               |
| 3 - Lo Stato e le sue forme  | 31 - Le libertà collettive   |
| 4 - Forme di governo   | 32 - Le situazioni soggettive costituzionalmente rilevanti                             |
| 5 - Il diritto e le sue fonti  | 33 - L'emersione e la tutela dei nuovi diritti   |
| 6 - Il sistema delle fonti   | 34 - La tutela dell'ambiente nella Costituzione  |
| 7 - Il livello costituzionale delle fonti                                      | 35 - La tutela dei beni culturali e l'istruzione                                       |
| 8 - La Costituzione repubblicana   | 36 - I diritti familiari   |
| 9 - La Costituzione e le leggi per attuarla                                    | 37 - I diritti dei lavoratori  |
| 10 - La funzione legislativa   | 38 - La Costituzione economica   |
| 11 - Le antinomie  | 39 - I partiti politici  |
| 12 - La legge e gli atti aventi forza di legge dello Stato                     | 40 - La libertà di iniziativa economica privata  |
| 13 - Gli atti aventi forza di legge  | 41 - I rapporti civili   |
| 14 - I decreti legislativi   | 42 - I doveri nella Costituzione   |
| 15 - I decreti-legge   | 43 - I doveri del cittadino  |
| 16 - La riserva di legge   | 44 - La Pubblica Amministrazione   |
| 17 - Le Regioni e le fonti regionali   | 45 - Il principio del buon andamento dell'amministrazione                              |
| 18 - Le fonti del diritto regionale  | 46 - Il Parlamento   |
| 19 - I regolamenti: una categoria eterogenea                                   | 47 - Il Governo  |
| 20 - I regolamenti dell'esecutivo  | 48 - Il Presidente della Repubblica nel nostro sistema costituzionale                  |
| 21 - Le istituzioni comunitarie e le loro fonti                                | 49 - Gli organi ausiliari  |
| 22 - Il diritto dell'Unione europea e i rapporti con l'ordinamento interno     | 50 - La libertà di manifestazione del pensiero e la libertà di stampa                  |
| 23 - Le autonomie territoriali   | 51 - Il settore radiotelevisivo e le leggi di sistema                                  |
| 24 - Il principio democratico: democrazia diretta e democrazia rappresentativa | 52 - Processi di convergenza tecnologica e Codice delle comunicazioni elettroniche     |
| 25 - Referendum ed altri istituti di democrazia diretta                        | 53 - Il diritto di accesso a Internet. Democrazia e pluralismo in e attraverso la rete |
| 26 - I diritti fondamentali  | 54 - La disciplina per il teatro e il cinema   |
| 27 - Il principio di laicità   |  |
| 28 - La libertà personale e la libertà di domicilio                            |  |

## 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.

### 3. Curriculum: Comunicazione e Social Media per la P.A.

Anno	Attività	SSD	Insegnamento	CFU
I	BASE	PHIL-04/B	Semiotica Generale	9
	BASE	HIST-03/A	Storia Contemporanea	6
	BASE	GSPS-05/A	Metodologia della ricerca nella PA digitale	12
	BASE	GSPS-06/A	Sociologia della comunicazione	12
	CARATTERIZZANTI	PEMM-01/B	Semiotica dei Media per la PA	9
	CARATTERIZZANTI	ECON-08/A	Comunicazione interna nell'organizzazione aziendale	6
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Abilità informatiche e telematiche	3
II	BASE	GSPS-08/A	Processi economici e produttivi delle Media Company	6
	BASE	INF-05/A	Search Engine Optimization	9
	CARATTERIZZANTI	CEAR-10/A	Tecniche della rappresentazione digitale	9
	CARATTERIZZANTI	ARTE-01/D	Arti visuali e nuove tecnologie rappresentative	9
	CARATTERIZZANTI	PAED-02/B	Tecnologie digitali e processi cognitivi	12
	AFFINI	COMP-01/A	Narratologia e storytelling per la PA	9
	AFFINI	PSIC-04/A	Community management	9
III	CARATTERIZZANTI	PEMM-01/B	Audiovisivi digitali	9
	CARATTERIZZANTI	ECON-07/A	Elementi di Marketing e Digital Advertising Strategy	9
	CARATTERIZZANTI	GSPS-06/A	Digital and Social Media Management per la PA	9
	CARATTERIZZANTI	GIUR-05/A	Diritto pubblico, dell'informazione e della comunicazione	9
	ALTRE ATTIVITÀ	-	A scelta dello studente	12
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Ulteriori conoscenze linguistiche	3
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	3
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Prova Finale	6
<b>TOTALE</b>				<b>180</b>

SEMIOTICA GENERALE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PHIL-04/B
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Marialaura Agnello
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 offre conoscenze e competenze in semiotica. Le lezioni presentate introducono ai principali autori e teorie della disciplina. E, attraverso casi studio concreti, rendono gli studenti capaci di usare metodi, concetti e strumenti di analisi dei significati di testi verbali, visivi, verbosivi e multimediali. Sul versante della ricezione gli studenti sapranno individuare i valori, le modalità, le strategie comunicative e i livelli (cognitivo, passionale e sensoriale) sottesi ai testi; sul versante della produzione sapranno elaborare testi, discorsi e pratiche di comunicazione efficaci, le cui forme del contenuto abbiano spessore, siano mirate allo scopo e vengano veicolate da forme dell'espressione congrue, chiare e di impatto.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Dimostrare di aver acquisito e compreso le conoscenze di base sugli autori, sulla teoria e la metodologia della semiotica, sui concetti e gli strumenti utili ad analizzare i significati di testi verbali, visivi, verbosivi e multimediali.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Analizzare con metodo semiotico testi di forme espressive e generi diversi, per coglierne i valori, le strategie, i livelli e i significati sottesi. Saper produrre una comunicazione efficace, che mostri coerenza interna e congruenza tra le forme del contenuto scelte e le forme dell'espressione manifestate.

#### Autonomia di giudizio

Confrontare il metodo di analisi della semiotica con altri approcci di descrizione della comunicazione. Esprimere giudizio critico sui testi analizzati. Riconoscerne i gradi di veridizione.

#### Abilità comunicative

Esporre con chiarezza e capacità di articolazione, i valori, i significati, le strategie e i livelli (cognitivo, passionale e sensoriale) dei testi analizzati.

## Capacità di apprendimento

Dimostrare di aver appreso come analizzare e produrre testi verbali, visivi, verbovisivi e multimediali con metodo semiotico.

### Programma didattico

- |  |   |
|--|---|
| 55- Presentazione e struttura del corso                            | 82- Gestualità e prossemica                             |
| 56- Quando è semiotica. Cogliere le differenze                     | 83- Esercitazione N 2                                   |
| 57- Segni e simboli  | 84- Temi e figure                                       |
| 58- Ferdinand de Saussure. La linguistica strutturale              | 85- Il figurativo e il plastico                         |
| 59- Significanti e Significato                                     | 86- La cornice  |
| 60- Langue e parole  | 87- Il formato. Le categorie metriche                   |
| 61- Sintagma e Paradigma   | 88- Lo spazio. Le categorie topologiche                 |
| 62- Sincronico e Diacronico  | 89- Linee, contorni e geometrie. Le categorie eidetiche |
| 63- Il valore  | 90- Il colore. Le categorie cromatiche                  |
| 64- Louis Hjelmslev. La linguistica strutturale                    | 91- La luce   |
| 65- Espressione e Contenuto  | 92- Materiali e sostanze. Le categorie testurali        |
| 66- Esercitazione  | 93- Il semisimbolico                                    |
| 67- Algirdas Julien Greimas. La semiotica strutturale e generativa | 94- La veridizione                                      |
| 68- Il testo   | 95- Esercitazione                                       |
| 69- I quattro livelli: analisi, metodo, teoria, epistemologia      | 96- Roland Barthes. La semiotica come discorso critico  |
| 70- La semantica fondamentale                                      | 97- Miti d'oggi   |
| 71- Il quadrato semiotico  | 98- La retorica   |
| 72- Il percorso generativo del senso                               | 99- Studium/Punctum                                     |
| 73- La narratività   | 100- Il lettering e la grafica                          |
| 74- Le modalità  | 101- Media e rimediazioni                               |
| 75- Le strategie di comunicazione                                  | 102- Umberto Eco. La semiotica interpretativa           |
| 76- L'enunciazione   | 103- Icona/Indice/Simbolo                               |
| 77- Spazi, tempi e attori  | 104- Apocalittici e integrati                           |
| 78- L'aspettualità   | 105- Jurij Lotman. Semiotica della cultura              |
| 79- Il punto di vista  | 106- La traduzione                                      |
| 80- Le passioni  | 107- Esercitazione                                      |
| 81- L'estesia  | 108- Lezione conclusiva                                 |

### 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.

STORIA CONTEMPORANEA	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	HIST-03/A
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	6 CFU
<b>Docente</b>	Mattia Giuseppe Granata, Benedetta Panchetti
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 i principali nodi tematici della storia contemporanea in una prospettiva di lungo periodo, a partire dalla Rivoluzione francese per arrivare alla globalizzazione e al nuovo assetto multipolare sorto dopo la fine della Guerra fredda.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenza e capacità di comprensione dei principali nodi tematici della storia contemporanea italiana, europea ed internazionale, con riferimento agli aspetti politici, economici, sociali, culturali e alle loro interazioni. Gli studenti conseguono tali conoscenze di base attraverso la frequenza delle lezioni e lo studio dei testi.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Attraverso la ricostruzione di origini, contesti, esiti ed influenze dei principali avvenimenti che hanno segnato la storia contemporanea dalla Rivoluzione francese ad oggi.

#### Autonomia di giudizio

Attraverso la riflessione critica sulle dinamiche e gli avvenimenti. Tale capacità dovrà essere applicata nella preparazione dell'esame finale

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

#### Capacità di apprendimento

Le capacità acquisite dallo studente costituiranno, in riferimento alla componente storica, parte fondamentale di quella formazione multidisciplinare prevista dagli obiettivi formativi complessivi del corso di laurea

## Programma didattico

- |   |  |
|---|--|
| 1 - Trailer: il corso di Storia Contemporanea         | 19 - La Decolonizzazione                                     |
| 2 - La Storia Contemporanea                           | 20 - La Guerra fredda nel mondo                              |
| 3 - Il lungo Ottocento                                | 21 - Verso l'Europa Unita                                    |
| 4 - La società industriale                            | 22 - I nuovi conflitti                                       |
| 5-Risorgimento, Unità d'Italia e Unificazione Tedesca | 23 - Crisi e cambiamenti                                     |
| 6 - Imperialismo e colonialismo                       | 24 - La fine delle dittature                                 |
| 7 - L'Italia tra due secoli                           | 25 - Gli anni Ottanta in Italia                              |
| 8 - Oltre l'Europa: Americhe e Oriente                | 26 - Un nuovo ordine internazionale                          |
| 9 - La Grande Guerra                                  | 27 - La Globalizzazione                                      |
| 10 - Il dopoguerra: democrazie e dittature            | 28 - Il nuovo millennio                                      |
| 11 - L'Italia fascista                                | 29 - Gli USA: da Bush a Trump                                |
| 12 - La Germania Nazista                              | 30 - Gli anni duemila in Italia                              |
| 13 - Gli Usa: "anni ruggenti" e New Deal              | 31 - Una nuova epoca   |
| 14 - La crisi del 1929                                | 32 - La crisi economica dopo il 2007/08: conseguenze globali |
| 15 - La Seconda Guerra mondiale                       | 33 - La crisi delle istituzioni                              |
| 16 - Le Resistenze                                    | 34 - L'Europa di oggi e di ieri                              |
| 17 - La Ricostruzione italiana                        | 35 - La parabola della comunicazione istituzionale           |
| 18 - La Guerra fredda                                 | 36 - La crisi delle istituzioni                              |

## 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.

METODOLOGIA DELLA RICERCA NELLA SOCIETÀ DIGITALE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GSPS-05/A
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	12 CFU
<b>Docente</b>	Alessandro Fabbri
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 la finalità di fornire una conoscenza sufficientemente ampia, diversificata ed approfondita della ricerca sociale, a partire dai suoi fondamenti metodologici fino alle principali tecniche specifiche impiegate nelle scienze sociali.

Più in dettaglio, un primo obiettivo consiste nell'illustrazione e nella spiegazione delle concezioni ontologiche, epistemologiche e metodologiche sviluppatesi nell'ambito delle scienze sociali (con particolare riferimento alla sociologia) fin dalla loro origine, e delle loro connessioni con il più generale sviluppo della conoscenza in Occidente a partire dall'Età Moderna.

Un secondo obiettivo consiste nell'esposizione dei due principali approcci metodologici sviluppati dagli scienziati sociali, ossia l'approccio qualitativo e l'approccio quantitativo, e conseguentemente nell'analisi delle tecniche di ricerca sociale create e praticate nell'ambito di tali approcci e coerentemente con essi, evidenziando le loro potenzialità di impiego (o "spendibilità") nei più diversi contesti della vita sociale, dall'attività economica intesa in senso stretto a quella delle istituzioni pubbliche e di Terzo Settore.

Un terzo ed ultimo obiettivo specifico consiste infine nella presentazione sintetica dei cambiamenti determinati nella società dalla rivoluzione informatica, o rivoluzione digitale, e conseguentemente nell'analisi dell'impatto di tale rivoluzione sulla ricerca sociale, consistente sia nella trasformazione di tecniche tradizionali, sia nello sviluppo di nuovi metodi e nuove tecniche (in particolare la netnografia).

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenza e capacità di comprensione delle basi teoriche della ricerca sociale, ossia dei suoi concetti e delle sue categorie fondamentali, nonché delle sue applicazioni pratiche, ossia dei suoi approcci metodologici e delle sue tecniche, sia di carattere tradizionale sia basate sulla digitalizzazione della società o da essa influenzate.

### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di applicare tale conoscenza e comprensione all'analisi ed all'osservazione consapevole della realtà sociale (dell'Occidente moderno e della contemporaneità), nella prospettiva di uno sviluppo di competenze finalizzate alla raccolta, all'elaborazione ed all'interpretazione di dati funzionale al proprio percorso lavorativo.

### Autonomia di giudizio

Sviluppo di riflessioni critiche sulla ricerca sociale, sulle sue basi teoriche e sulle sue applicazioni pratiche, su pregi e difetti dei due approcci metodologici e sui vantaggi offerti dalla loro ricomposizione, nonché sui punti di forza e di debolezza della digitalizzazione.

### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

### Capacità di apprendimento

Si richiede da parte degli studenti una modalità critica di apprendimento in grado di bilanciare capacità teorica, attenzione e sensibilità verso l'osservazione concreta dell'evoluzione e dell'applicazione della ricerca sociale.

## Programma didattico

- |   |  |
|---|--|
| 1 - Questioni di metodo                                 | 35 - Il focus group  |
| 2 - Metodo e metodologia                                | 36 - L'uso dei documenti   |
| 3 - Il problema della conoscenza                        | 37 - Il Metodo Delphi  |
| 4 - Il rapporto tra pensiero e linguaggio               | 38 - La Nominal Group Technique  |
| 5 - Discipline formali e scienza                        | 39 - La Grounded Theory  |
| 6 - I concetti  | 40 - I Metodi Creativi   |
| 7 - Le strutture concettuali                            | 41 - Micro-macro link  |
| 8 - Gli asserti   | 42 - I legami sociali e la comunicazione   |
| 9 - La fallacia assertoria                              | 43 - Il concetto di patchwork mediale  |
| 10 - Approcci standard alla scienza                     | 44 - Gli usi sociali del web   |
| 11 - Il metodo dell'associazione                        | 45 - Il digitale in Italia   |
| 12 - I paradigmi della ricerca sociale                  | 46 - Capire la cultura online  |
| 13 - Tre questioni di fondo                             | 47 - Sociologia digitale   |
| 14 - Positivismo, neopositivismo e post-positivismo     | 48 - La Network Analysis   |
| 15 - Interpretativismo                                  | 49 - La web survey   |
| 16 - Radicalizzazioni e critiche                        | 50 - I big data  |
| 17 - Paradigma neopositivista                           | 51 - La netnografia: una sintesi introduttiva                                    |
| 18 - Paradigma interpretativo                           | 52 - Il metodo della netnografia   |
| 19 - Ricerche quantitative e qualitative                | 53 - Pianificazione e ingresso   |
| 20 - L'analisi dei dati quantitativi e qualitativi      | 54 - Il campo d'indagine   |
| 21 - La realtà sociale                                  | 55 - Raccolta dati   |
| 22 - Causalità e covariazione                           | 56 - L'analisi dei dati  |
| 23 - L'esperimento nelle scienze sociali                | 57 - Caso di studio  |
| 24 - L'inchiesta campionaria                            | 58 - Globalizzazione e glocalizzazione. Verso un'analisi del contesto            |
| 25 - Modalità di rilevazione nell'inchiesta campionaria | 59 - La società digitale: caratteristiche postmoderne                            |
| 26 - Le procedure di campionamento                      | 60 - Digitalizzazione: il linguaggio dei nuovi media. Presupposti per la ricerca |
| 27 - La tecnica delle scale                             | 61 - Verso un'epistemologia del digitale   |
| 28 - La fedeltà dei dati                                | 62 - Forme e professioni della ricerca nella società digitale                    |
| 29 - L'analisi monovariata                              | 63 - La mixed methods research   |
| 30 - Le relazioni fra le variabili                      | 64 - La sociologia sanitaria   |
| 31 - L'analisi bivariata                                | 65 - La sociologia del welfare e del Terzo Settore                               |
| 32 - Le fonti statistiche ufficiali                     | 66 - Caso di studio: una ricerca qualitativa                                     |
| 33 - L'osservazione partecipante                        |  |
| 34 - L'intervista qualitativa                           |  |

67 - Caso di studio: una ricerca mixed methods

68 - Caso di studio: una ricerca quantitativa

69 - Intervista al professor Roberto Cipriani

70 - Intervista alla professoressa Stefania Capogna

71 - Intervista alla dottoressa Martina Lippolis

72 - 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 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.

SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GSPS-06/A
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	12 CFU
<b>Docente</b>	Stefania Fragapane
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 un inquadramento teorico complessivo sulla sociologia della comunicazione, a partire dagli autori classici che hanno definito il concetto di modernità, fino alle concettualizzazioni più avanzate relative ai media digitali. Un obiettivo ulteriore è quello di offrire strumenti teorici, ma anche di tipo applicativo, che possano essere utili per l'analisi sociocomunicativa della società contemporanea in quanto società complessa. Verranno inoltre fornite conoscenze di base sulle principali teorie dei media della comunicazione con un approfondimento sulla realtà dei social media, sul mondo dell'informazione e con un particolare interesse per l'informazione culturale, temi fondamentali per una visione ampia e articolata della realtà comunicativa contemporanea, essenziale per i futuri professionisti della comunicazione. Un tema di approfondimento sarà la comunicazione politica e il ruolo che svolgono i media digitali tra narrazione, storytelling e data journalism e il loro rapporto con i media mainstream.

### Risultati di apprendimento specifici

#### **Conoscenza e capacità di comprensione**

Gli studenti dovranno conseguire delle forme e dei linguaggi della comunicazione nella società complessa attraverso l'acquisizione di competenze sui principali modelli e teorie di riferimento in ambito comunicativo. Gli studenti conseguono tali conoscenze di base attraverso la frequenza delle lezioni e lo studio dei testi.

#### **Capacità di applicare conoscenza e comprensione**

Gli studenti dovranno conseguire capacità di applicare conoscenza e comprensione attraverso l'abilità ad analizzare i linguaggi dell'informazione e le diverse tipologie di fruizione.

#### **Autonomia di giudizio**

Gli studenti dovranno acquisire l'abilità di riflessione critica sulle dinamiche evolutive della relazione tra nuove tecnologie mediali e società e sulle trasformazioni in atto delle forme della comunicazione interpersonale mediata in pubblico. Tale capacità di giudizio dovrà essere applicata nella preparazione dell'esame finale.

## Abilità comunicative

Gli studenti avranno la possibilità, attraverso l'esposizione del materiale didattico e le lezioni, di argomentare utilizzando un linguaggio appropriato coerentemente con le lezioni erogate.

## Capacità di apprendimento

Agli studenti vien richiesto di adottare un metodo di apprendimento critico capace di connettere competenze teoriche e analisi empirica, orientandosi alla specificazione di un pensiero autonomo.

## Programma didattico

- |  |  |
|--|--|
| 1 - La comunicazione interpersonale  | 41 - Personalizzazione e disintermediazione nella comunicazione politica                           |
| 2 - La comunicazione di massa  | 42 - Il potere dell'algoritmo e la comunicazione politica e sociale                                |
| 3 - La nascita dei mezzi di comunicazione di massa                                     | 43 - Lo spazio della politica nell'informazione digitale   |
| 4 - Introduzione alle teorie dei media   | 44 - Big data e predictive analytics   |
| 5 - La teoria ipodermica   | 45 - Going public e fast politics  |
| 6 - L'approccio della persuasione  | 46 - Cambiamenti delle culture politiche e comunicazione digitale                                  |
| 7 - L'approccio degli effetti limitati   | 47 - Il ruolo dei social media nella narrazione politica   |
| 8 - Il funzionalismo e l'approccio: usi e gratificazioni                               | 48 - La social media politics  |
| 9 - Teoria critica e teoria culturologica  | 49 - La leadership e la comunicazione  |
| 10 - I Cultural Studies  | 50 - Comunicazione sociale e media   |
| 11 - Le teorie comunicative  | 51 - Immaginari della politica. La serialità televisiva  |
| 12 - La spirale del silenzio   | 52 - Le categorie del marketing politico   |
| 13 - La teoria della coltivazione  | 53 - Il campaigning elettorale e la campagna permanente  |
| 14 - La teoria dell'agenda setting   | 54 - Il pubblico, le narrazioni, la serialità in tv  |
| 15 - Limiti e integrazioni dell'agenda setting   | 55 - I talk politici e le differenze tra radio e tv  |
| 16 - Il newsmaking   | 56 - Immaginari della politica. Videogiochi e gamification   |
| 17 - Modernità e comunicazione   | 57 - Dalla spirale del silenzio al framing e al clima d'opinione                                   |
| 18 - La Rete: origini e fasi di sviluppo   | 58 - L'opinione pubblica nell'età della digitalizzazione   |
| 19 - La dimensione macro della Rete: la teoria della network society                   | 59 - Lo storytelling e la politica narrativa   |
| 20 - La dimensione macro della Rete: lavoro e potere                                   | 60 - Cultura, media e consumo  |
| 21 - La dimensione micro della Rete: relazioni e vita quotidiana                       | 61 - La mappa dei consumi culturali in Europa  |
| 22 - La Rete e il capitale sociale   | 62 - I festival culturali  |
| 23 - Gli usi sociali del Web   | 63 - Il marketing culturale  |
| 24 - Problemi aperti e questioni etiche della Rete                                     | 64 - Media tradizionali e media digitali per il marketing culturale                                |
| 25 - I divari digitali   | 65 - Le strategie di comunicazione e marketing culturale   |
| 26 - Il digitale in Italia   | 66 - Il consumo sostenibile e responsabile   |
| 27 - I nuovi linguaggi della televisione   | 67 - Gli eventi dedicati alla sostenibilità  |
| 28 - La radio nell'era digitale  | 68 - Il Food tra cultura e comunicazione   |
| 29 - Media e minori  | 69 - Case history sul mondo del Food: trend di consumo e made in Italy nel settore enogastronomico |
| 30 - Generazioni Always On   | 70 - Case history: il design industriale italiano  |
| 31 - Promuovere le competenze digitali dei minori                                      | 71 - Case history: Communication, fashion and food   |
| 32 - Giornalismo e media digitali  | 72 - Case history: Il turismo sostenibile  |
| 33 - Il citizen journalism   |  |
| 34 - Il brand journalism   |  |
| 35 - L'hate speech   |  |
| 36 - Fake news e disinformazione   |  |
| 37 - Iniziative e strumenti di contrasto alla disinformazione                          |  |
| 38 - I concetti della sociologia: società, sfera pubblica e opinione pubblica          |  |
| 39 - Sociologia della politica e comunicazione politica                                |  |
| 40 - La disintermediazione nella società contemporanea fra mainstream e social network |  |

## 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.

SEMIOTICA DEI MEDIA PER LA PA	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PEMM-01/B
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Enrico Barbetti
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 offre conoscenze e competenze in semiotica. Le lezioni presentate introducono ai principali autori e teorie della disciplina e, attraverso casi studio concreti, rendono gli studenti capaci di usare metodi, concetti e strumenti di analisi dei significati di testi verbali, visivi, verbosivi e multimediali. Sul versante della ricezione, gli studenti sapranno individuare i valori, le modalità, le strategie comunicative e i livelli (cognitivo, passionale e sensoriale) sottesi ai testi; sul versante della produzione, sapranno elaborare testi, discorsi e pratiche di comunicazione efficaci, le cui forme del contenuto abbiano spessore, siano mirate allo scopo e vengano veicolate da forme dell'espressione congrue, chiare e di impatto. Particolare attenzione sarà dedicata anche all'applicazione di queste competenze nel contesto della Pubblica Amministrazione, con l'obiettivo di migliorare la qualità e l'efficacia della comunicazione istituzionale rivolta ai cittadini.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Al termine del corso, lo studente possiede una buona padronanza dei concetti base della semiotica e dei linguaggi mediali, con particolare riferimento al loro uso nella comunicazione pubblica. È in grado di riconoscere e spiegare le strutture simboliche e comunicative che costruiscono il senso nei testi, nei media digitali e nei prodotti istituzionali. Ha maturato una consapevolezza teorica utile a decifrare i messaggi destinati al cittadino in contesti istituzionali.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo studente sa utilizzare gli strumenti analitici della semiotica per comprendere e progettare contenuti mediali orientati alla comunicazione pubblica. È capace di leggere e interpretare testi visivi, audiovisivi e digitali, cogliendone il funzionamento interno e il potenziale comunicativo. Sa elaborare messaggi coerenti con i valori della PA e con le aspettative del pubblico, valorizzando chiarezza, inclusività e trasparenza.

### **Autonomia di giudizio**

Lo studente sviluppa una visione critica nei confronti dei messaggi mediatici, soprattutto quelli veicolati dalle istituzioni. È in grado di riflettere con indipendenza e consapevolezza sul modo in cui vengono costruiti i contenuti e sul loro impatto culturale e sociale. Riesce a valutare scelte comunicative, individuando eventuali distorsioni, manipolazioni o limiti e suggerendo miglioramenti.

### **Abilità comunicative**

Lo studente sa esprimersi con chiarezza e precisione, sia nel parlare che nello scrivere, ed è in grado di trasmettere informazioni complesse in modo comprensibile anche a un pubblico non esperto. Sa usare linguaggi diversi (verbale, visivo, digitale) in modo efficace, adattando tono e forma a seconda del contesto e del mezzo utilizzato. È capace di presentare riflessioni e analisi in modo ordinato e coerente.

### **Capacità di apprendimento**

Lo studente è in grado di aggiornarsi autonomamente, integrando conoscenze nuove e rimanendo al passo con l'evoluzione dei linguaggi mediali e delle tecniche di comunicazione digitale. Dimostra curiosità, spirito critico e apertura verso nuovi approcci, ed è in grado di trasferire quanto appreso in situazioni lavorative o progettuali legate alla comunicazione istituzionale.

## **Programma didattico**

Il programma didattico è strutturato nelle seguenti macroaree:

- |  |   |
|--|---|
| 1 - Fondamenti della semiotica               | 5 - Testi mediali e architetture discorsive |
| 2 - Modelli e strumenti di analisi semiotica | 6 - Semiotica della pubblicità              |
| 3 - Semiotica della cultura e dei media      | 7 - Semiotica del giornale e della stampa   |
| 4 - Media digitali e trasformazioni sociali  | 8 - Televisione e format partecipativi      |

## **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.

COMUNICAZIONE INTERNA NELL'ORGANIZZAZIONE AZIENDALE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	ECON-08/A
<b>Anno di corso</b>	I Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	6 CFU
<b>Docente</b>	Mauro Meda
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 un inquadramento teorico e applicativo sull'organizzazione aziendale con particolare attenzione alla progettazione e al ruolo della comunicazione all'interno delle organizzazioni.

Il percorso prevede un approccio teorico ed operativo che consente agli studenti di approfondire la natura poliedrica e complessa del fenomeno comunicativo quale variabile fondamentale per un efficace funzionamento dei modelli organizzativi.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso offre allo studente gli strumenti per la comprensione dei principali aspetti della complessità organizzativa che possono essere affrontati conoscendo i concetti base della progettazione organizzativa e i meccanismi operativi di cui essa si avvale.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

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 per comprendere i principi alla base dell'organizzazione aziendale con particolare attenzione alla progettazione e al ruolo della comunicazione organizzativa.

#### Autonomia di giudizio

Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella comprensione dei principi alla base della progettazione organizzativa attraverso la conoscenza e la padronanza degli schemi di riferimento teorici che si sono evoluti nel tempo con riferimento in particolar modo alla comunicazione. Al termine del corso lo studente sarà in grado di valutare i principali aspetti legati alla progettazione organizzativa, spiegare le i diversi aspetti della comunicazione organizzativa con riferimento ai processi di digitalizzazione.

## Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

## Capacità di apprendimento

I concetti assimilati attraverso le videolezioni saranno arricchiti e rielaborati dallo studente attraverso la somministrazione di esercitazioni, rese disponibili sulla piattaforma finalizzate anche a monitorare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Altri strumenti didattici integrativi online, quali documenti, articoli di riviste costituiranno un supporto per migliorare e sviluppare la capacità di apprendimento.

## Programma didattico

- |  |   |
|--|---|
| 1 - Elementi di Organizzazione Aziendale                   | 19 - La Struttura organizzativa a Matrice                           |
| 2 - Importanza delle Organizzazioni                        | 20 - La Struttura organizzativa Orizzontale                         |
| 3 - La cultura organizzativa                               | 21 - La Struttura organizzativa a Rete                              |
| 4 - La prospettiva dei sistemi aperti                      | 22 - La Struttura organizzativa Ibrida                              |
| 5 - Le organizzazioni come sistemi aperti                  | 23 - Cambiamento Organizzativo                                      |
| 6 - La teoria delle contingenze                            | 24 - Evoluzione della funzione Risorse umane                        |
| 7 - La teoria delle dipendenze dalle risorse               | 25 - Il processo di formazione                                      |
| 8 - La teoria dei costi di transazione                     | 26 - Analisi e progettazione del lavoro                             |
| 9 - La teoria modernista                                   | 27 - Pianificazione delle risorse umane                             |
| 10 - La teoria neo-modernista                              | 28 - Reclutamento delle risorse umane                               |
| 11 - Evoluzione della teoria manageriale                   | 29 - Valutare il contributo delle persone                           |
| 12 - La teoria post-moderna                                | 30 - La valutazione delle prestazioni                               |
| 13 - Elementi di Progettazione Organizzativa               | 31 - La valutazione delle posizioni                                 |
| 14 - Elementi di progettazione Organizzativa               | 32 - La valutazione del potenziale                                  |
| 15 - La struttura organizzativa ed il Modello di Mintzberg | 33 - La valorizzazione delle risorse umane attraverso la leadership |
| 16 - Le Strutture organizzative Elementari                 | 34 - Le teorie contingenti della leadership                         |
| 17 - La Struttura organizzativa Funzionale                 | 35 - Il modello Full Range della Leadership                         |
| 18 - La Struttura organizzativa Divisionale                | 36 - Prospettive sulla leadership                                   |

## 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):
  - A cura di: Alberto Felice De Toni, Gaetano Fausto Esposito, Mauro Meda - Strategie e politiche di formazione nelle imprese familiari

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

PROCESSI ECONOMICI E PRODUTTIVI DELLE MEDIA COMPANYY	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GSPS-08/A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	6 CFU
<b>Docente</b>	Federico Favaretto
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 competenze di fondo sui mercati dei media e su vari aspetti delle media companies. Il corso introduce gli studenti a nozioni economiche di base per poi comprendere i vari aspetti specifici, approfonditi con un respiro sia internazionale che italiano.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Padroneggiare i concetti microeconomici di base.

Inquadrare le problematiche delle media companies sotto più aspetti.

Apprendere la metodologia di analisi economica rispetto ai media.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

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 per comprendere i principi alla base dei processi economici e produttivi delle media company.

#### Autonomia di giudizio

Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella comprensione dei principi alla base dei processi economici e produttivi delle media company attraverso la conoscenza e la padronanza degli schemi di riferimento teorici che si sono evoluti nel tempo con riferimento in particolar modo alla comunicazione. Al termine del corso lo studente sarà in grado di valutare i principali aspetti legati ai processi economici, allo scopo di spiegare i diversi aspetti della comunicazione delle media company.

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

## Capacità di apprendimento

I concetti assimilati attraverso le videolezioni saranno arricchiti e rielaborati dallo studente attraverso la somministrazione di esercitazioni, rese disponibili sulla piattaforma finalizzate anche a monitorare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Altri strumenti didattici integrativi online, quali documenti, articoli di riviste costituiranno un supporto per migliorare e sviluppare la capacità di apprendimento.

## Programma didattico

- |  |  |
|--|--|
| 37- Introduzione   | 55- Lo sviluppo delle grandi media companies   |
| 38- Introduzione ai concetti economici di base.                  | 56- Financial management delle media companies: i nuovi prodotti e credit management |
| 39- La produzione, i suoi fattori, il cambiamento tecnologico.   | 57- Indicatori di salute finanziaria ed economica per le media companies             |
| 40- Microeconomia: domanda e offerta                             | 58- Gli effetti dei media: populism (1). Introduzione                                |
| 41- Esercitazione Domanda e Offerta                              | 59- Gli effetti dei media: populism (2). Un modello di scelte sui bailout bancari.   |
| 42- Microeconomia: introduzione ai mercati perfetti (1)          | 60- Gli effetti dei media: populism (3). La paura degli immigrati.                   |
| 43- Microeconomia: i mercati perfetti (2)                        | 61- I media e la rivoluzione digitale: lo scenario italiano                          |
| 44- Esercitazione Mercati Perfetti                               | 62- Il sistema di telecomunicazione nel suo complesso                                |
| 45- Microeconomia: Monopolio                                     | 63- Pubblicità: introduzione (1)   |
| 46- Esercitazione Monopolio                                      | 64- Pubblicità (2): Shaver (2004)  |
| 47- Media companies come enti economici e di business (1)        | 65- Pubblicità (3): Evans (2009)   |
| 48- Media companies: proprietà intellettuale e copyright         | 66- Social media   |
| 49- Media companies: marchi, brevetti e reputazione              | 67- Televisione (1): il caso italiano  |
| 50- Modelli di business per le media companies                   | 68- Televisione (2): caso internazionale.  |
| 51- Catene del valore per le media companies                     | 69- Editoria   |
| 52- Processi economici che influenzano le media companies        | 70- Giornali   |
| 53- Globalizzazione dei prodotti e servizi delle media companies | 71- Cinema.  |
| 54- Competizione fra media companies                             | 72- Conclusione  |

## 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):
  - (Estratti) Doyle, Gillian (2013), *Understanding media economics*. 2nd edition. London: Sage.
  - (Estratti) Robert G. Picard. *The Economics and Financing of Media Companies*, 2nd edition. New York: Fordham University Press, 2011.

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

SEARCH ENGINE OPTIMIZATION	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	IINF-05/A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base X Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Fabio Pompei Claudio Loconsole
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 Search Engine Optimization (S.E.O.) - Search Engine Optimization - "ottimizzazione per i motori di ricerca", intende fornire una panoramica delle strategie e pratiche volte ad aumentare la visibilità di un contenuto Internet migliorandone la posizione nei risultati dei motori di ricerca, nei risultati non a pagamento (organici).

Il corso affronterà:

- SEO on page e SEO off page
- il tema dell'ottimizzazione della struttura dei siti, del codice HTML, dei contenuti testuali, la gestione dei link in entrata ed in uscita.
- lo studio degli algoritmi di Google per facilitare l'indicizzazione
- inquadramento teorico complessivo sulla sociologia della comunicazione
- Search Engine Marketing (marketing attraverso i motori di ricerca) - disciplina più ampia che incorpora la SEO
- search engine advertising (SEA) - pagamento diretto ai motori di ricerca per comparire nei risultati
- la scelta delle keyword

Verranno fornite, inoltre, conoscenze di base sulle principali tecniche di Link Building e Guest Blogging e verranno affrontati taluni aspetti legali concernenti il governo di Internet (in termini sostanziali e processuali), tutela della riservatezza sul web, responsabilità dei provider e disinformazione online.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenza e capacità di comprensione dei termini e delle tecniche di SEO

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di applicare conoscenza e comprensione attraverso l'abilità di analizzare i contesti.

### **Autonomia di giudizio**

Autonomia di giudizio attraverso l'abilità di analizzare i casi e di applicare dei pattern (studiati durante il corso e acquisiti).

### **Abilità comunicative**

Gli studenti dovranno attraverso l'esposizione, argomentare le scelte fatte utilizzando un linguaggio appropriato coerentemente con le lezioni erogate.

### **Capacità di apprendimento**

Agli studenti viene richiesto di adottare un metodo di apprendimento critico capace di connettere competenze teoriche e analisi empirica, orientandosi alla specificazione di un pensiero autonomo.

## **Programma didattico**

- |  |  |
|--|--|
| 1 - Storia del calcolo automatico - dalle origini all'800  | 31 - Siti multilingua per la SEO   |
| 2 - Il Novecento   | 32- Copywriting e persuasione sul web  |
| 3 - Codifica e rappresentazione dell'informazione numerica | 33 - Strategie off page  |
| 4 - Algebra del calcolatore                                | 34 - Google e i servizi dei motori di ricerca  |
| 5 - Le immagini  | 35 - Evoluzione del posizionamento   |
| 6 - La compressione dei dati                               | 36 - SEO e penalizzazioni  |
| 7 - Video  | 37 - Black Hat e Tool SEO  |
| 8 - Architettura di un elaboratore                         | 38 - Esempi SEO  |
| 9 - il Microprocessore                                     | 39 - SEO per Wordpress   |
| 10 - La Motherboard  | 40 - I Contenuti   |
| 11 - La memoria  | 41 -Google deve dimenticare? Il diritto all'oblio sul web  |
| 12 - Memoria secondaria                                    | 42 -Azioni a tutela dell'oblio: aspetti processuali sottesi alla cancellazione delle informazioni personali sul web (Intervista con A. Alongi)       |
| 13 - Il sistema operativo                                  | 43 -L'importanza dei dati nell'ecosistema digitale   |
| 14 - Evoluzione dei sistemi operativi                      | 44 -Aspetti problematici relativi al governo dei dati sul web  |
| 15 - Architettura dei sistemi operativi                    | 45 -La responsabilizzazione dei provider per i contenuti illeciti  |
| 16 - Il web e le reti                                      | 46 -Introduzione alle fake news  |
| 17 - Modelli e architetture di rete                        | 47 -Le pratiche scorrette per aumentare gli accessi ai siti: il caso delle fake news   |
| 18 - Segnale e canale di comunicazione                     | 48 - Introduzione al lead journey e customer journey   |
| 19 - Reti e mezzi trasmissivi                              | 49 - Infomarketing: come creare informazioni e content per attrarre, acquisire, nutrire leads e tramutarli in clienti (Intervista con Mik Cosentino) |
| 20 - Internet  | 50 -SEO, aspetti legali e privacy  |
| 21 - Introduzione alle basi di dati                        | 51- I consulenti SEO e la contrattualistica  |
| 22 - Introduzione alla SEO                                 | 52- La privacy nel diritto delle tecnologie  |
| 23 - HTML: concetti di base                                | 53- SEO, Web reputation  |
| 24 - HTML 5  | 54 -SEO: privacy, analytics e cookie   |
| 25 - Motori di ricerca e le loro funzionalità              |  |
| 26 - Strategia, pianificazione e Web Marketing             |  |
| 27 - L'inizio dell'ottimizzazione on page                  |  |
| 28 - Siti web ottimizzati SEO                              |  |
| 29 - Web project SEO                                       |  |
| 30 - Ottimizzazione di un web project SEO                  |  |

## **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 in 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.

### **Criteria 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):
  - SEO e SEM. Guida avanzata al Web marketing" di Marco Maltraversi. "Il valore dei dati nell'ecosistema digitale" - 2019, EDITORIALE NOVANTA di Alessandro Alongi e Fabio Pompei
  - "FakeDemocracy" - 2020, EDITORIALE NOVANTA di Alessandro Alongi e Fabio Pompei
  - "L'arte della SEO" di Nereo Sciutto, Enrico Chiodino, Nico Guzzi Valentina Orlandi e Gabriele Toschi.

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

TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	CEAR-10/A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Valentina Pirritano
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 è di fornire agli allievi sia gli strumenti culturali e critici, sia quelli operativi per effettuare scelte consapevoli nell'ambito della rappresentazione digitale finalizzata al controllo e alla comunicazione del progetto. Per conseguire tale obiettivo, alle lezioni, in cui verranno illustrati i principali aspetti della disciplina, attraverso una selezione di casi studio ed approfondimenti storico critici. Sarà inoltre sviluppata un'attività esercitativa, in cui verranno selezionate ed illustrate le procedure di alcuni fra i principali software per il disegno, la grafica e l'elaborazione di immagini. Al termine dell'insegnamento gli studenti dovranno conoscere le principali tendenze della rappresentazione e comunicazione digitale del progetto, con particolare attenzione agli aspetti innovativi dei linguaggi e delle tecnologie, dovranno essere in grado di assumere posizioni critiche rispetto a metodologie e tecniche utilizzate in ambito internazionale, dovranno padroneggiare i principali strumenti di produzione, dovranno scegliere il linguaggio e le tecniche più consone alla rappresentazione di un progetto da loro elaborato.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Padroneggiare i concetti e le tecniche di base della rappresentazione digitale.  
Inquadrare e risolvere le problematiche della rappresentazione digitale.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Questo insegnamento si propone di fornire agli studenti le conoscenze sul panorama teorico disciplinare della rappresentazione digitale - in continua evoluzione - e le abilità (ossia le capacità di applicare le conoscenze) che potranno impiegare in ogni esperienza didattica e professionale in cui la rappresentazione digitale si configuri come strumento di conoscenza, ideazione, comunicazione. In particolare, dovranno conoscere i metodi della rappresentazione e comunicazione visiva ed essere capaci di rappresentare l'esistente ed il progetto mediante tecniche innovative riferite agli stadi più avanzati della rappresentazione digitale.

## Autonomia di giudizio

Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella comprensione dei principi alla base delle tecniche di rappresentazione digitale attraverso la conoscenza e la padronanza degli schemi di riferimento teorici che si sono evoluti nel tempo con riferimento in particolar modo alla comunicazione visiva.

## Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

## Capacità di apprendimento

Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi, ricerche e sperimentazioni in modo da allenare in maniera sempre più precisa la propria attitudine alla rappresentazione e narrazione del progetto, fino alla codifica di un proprio metodo di comunicazione.

## Programma didattico

- |  |   |
|--|---|
| 1 - Introduzione: "tutto è progetto"   | 28 - Adobe Illustrator: gestione della grafica vettoriale e del testo                                   |
| 2 - Fondamenti: la griglia grafica   | 29 - Adobe Illustrator: gli strumenti di selezione  |
| 3 - Fondamenti: la tipografia e il font  | 30 - Adobe Illustrator: strumenti di modifica e visualizzazione   |
| 4 - Fondamenti: l'illustrazione  | 31 - Adobe Illustrator: tavole da disegno e gestione colori e campioni                                  |
| 5-Fondamenti: fotografia, fotomontaggio e infografica                              | 32 - Adobe Illustrator: la sfumatura, i livelli e le maschere di ritaglio                               |
| 6 -Fondamenti: la gerarchia e il layout  | 33 - Adobe Illustrator: ultime funzionalità   |
| 7 - La Creatività  | 34 - Adobe Photoshop: introduzione  |
| 8 - Il Colore  | 35 - Adobe Photoshop: basi  |
| 9 -L'evoluzione della grafica: Il poster dalle origini fino all'Art Deco           | 36 - Adobe Photoshop: i livelli   |
| 10- L'evoluzione della grafica: Il poster dall'Art Deco ad oggi                    | 37 - Adobe Photoshop: operazioni sui livelli: i metodi di fusione                                       |
| 11 - Storia della Grafica: la diffusione della comunicazione nel XIX secolo        | 38 - Adobe Photoshop: i livelli di regolazione: valori tonali e regolazione della correzione del colore |
| 12 - Storia della Grafica: la grafica Liberty                                      | 39 - Adobe Photoshop: i livelli di regolazione: filtri colore e ultimi livelli                          |
| 13 -Storia della Grafica: dal Liberty alle avanguardie                             | 40 - Adobe Photoshop: gli strumenti   |
| 14 -Storia della Grafica: la geometrizzazione dello spazio: De Stijle e il Bauhaus | 41 - Adobe Photoshop: i pennelli  |
| 15 -Storia della Grafica: Progettare per la società di massa                       | 42 - Adobe Photoshop: maschere di livelli e mockup  |
| 16 - Storia della Grafica: l'art déco e il primo dopoguerra                        | 43 - Adobe Indesign: nozioni iniziali   |
| 17 -Storia della Grafica: l'età dell'informazione: dal 1969 agli anni 90           | 44 - Adobe Indesign: basi   |
| 18 -Storia della Grafica: la grafica aziendale                                     | 45 - Adobe Indesign: opzioni barra applicazione   |
| 19 - Storia della Grafica: l'evoluzione del manifesto e della grafica aziendale    | 46 - Adobe Indesign: i pannelli e le pagine   |
| 20 -Storia della Grafica: la rivoluzione digitale                                  | 47 - Adobe Indesign: livelli e collegamenti   |
| 21 -Storia della Grafica: esperienze visuali in Italia e Op Art                    | 48 - Adobe Indesign: cornici, forme e Tracciati   |
| 22 -Storia della Grafica: la civiltà dell'immagine                                 | 49 -Adobe Indesign: strumenti di trasformazione e visualizzazione                                       |
| 23 -Storia della Grafica: il progetto grafico dal secondo dopoguerra               | 50 - Adobe Indesign: pannello carattere e pannello Campioni   |
| 24 - Storia della grafica: la grafica editoriale                                   | 51 -Adobe Indesign: stili di testo e pannello verifica preliminare                                      |
| 25 - Adobe Illustrator: nozioni iniziali   | 52 - Adobe Indesign: pannelli Glifi, Allinea, Traccia, Effetti e Sfumatura                              |
| 26 - Adobe Illustrator: basi   | 53 - Adobe Indesign: l'esportazione   |
| 27 - Adobe Illustrator: gli strumenti di creazione                                 | 54 - Adobe Indesign: creazione Pacchetto e PDF interattivo  |

## 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):
  - Quentin Newark, Introduzione alla grafica, 2a edizione, Logos, 2006.
  - Riccardo Falcinelli, Critica Portatile al Visual Design, Einaudi, 2018.
  - Gianni Latino, Graphic design. Guida alla progettazione grafica, LetteraVentidue, 2011
  - Editado Por, Fashion Now, Taschen, 2005.
  - AZ DESIGN, mondadori Arte, 2008.
  - Lucienne Roberts, The Designer And The Grid, Rotovision, 2005.
  - Gavin Ambrose, Paul Harris, Grids for Graphic Designers, Ava Pub Sa; 3 edizione, 2021.
  - Ellen Lupton (Autore), M. Brazzali (a cura di), R. Decarli (a cura di), Caratteri, testo, gabbia. Guida critica alla progettazione grafica with the collaboration of Zanichelli, 2010.
  - Simon Garfield, June, Sei proprio il mio typo. La vita segreta dei caratteri tipografici. Tea editrice 2015.
  - Adrian Frutiger (Autore), G. Lussu (a cura di), D. Turchi (a cura di), S. Magrini (Traduttore), Segni & simboli. Disegno, progetto e significato, Stampa Alternativa & Graffiti, 1996.
  - Timothy Samara, Charles Coulston, Guida agli stili tipografici. Il Castello, 2006.
  - Julius Wiedemann, Illustration now! Fashion., Taschen, 2017.
  - Julius Wiedemann, Illustration now! Taschen, 2011.
  - Steven Heller e Gail Anderson, Il libro del Graphic Design, Vallardi, 2018.
  - Bruno Munari, Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive, Laterza, 2019

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

ARTI VISUALI E NUOVE TECNOLOGIE RAPPRESENTATIVE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	ARTE-01/D
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Lucia Panetti
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 avviare gli studenti alla comprensione delle principali materie che gravitano intorno alle arti visuali, quali la museologia, la critica d'arte e il restauro nei loro fondamentali principi. La conoscenza di tali materie fornirà un ottimo strumento atto al buono e sapiente uso della comunicazione e delle multimedialità.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso intende sviluppare le tematiche principali di critica artistica e restauro sia sul piano storico della loro evoluzione sia attraverso esempi pratici trattando parallelamente i fondamentali principi della museologia dando così un quadro storico dell'evoluzione del museo, delle sue funzioni e la conoscenza degli aspetti tecnici e gestionali di base con un particolare focus sulla comunicazione interna ed esterna.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Le videolezioni sono modulate per fornire allo studente una solida base conoscitiva dell'ambiente museale, delle opere in esso conservate e delle pratiche di restauro applicate, in modo da fornire competenze culturali e metodologiche per potersi orientare nel mondo delle arti visuali.

#### Autonomia di giudizio

Il corso sarà modulato su lezioni teoriche sui principali fondamenti delle materie suddette ed altre che si fonderanno su aspetti più metodologici e pratici, esaminando esempi specifici.

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

## Capacità di apprendimento

I concetti e gli strumenti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine del percorso di studi. In tal modo riuscirà a beneficiare di una conoscenza più consapevole delle arti visuali e dei loro luoghi di conservazione ed esposizione.

## Programma didattico

- 1- Introduzione alla storia dell'arte italiana e la coscienza storica dell'arte attraverso la letteratura artistica
- 2- Dai Comacini a Dante
- 3- Il Trecento tra Firenze e Siena
- 4 - L'Italia del Rinascimento e la storiografia artistica
- 5 – La seconda metà del Quattrocento a Firenze
- 6- Giorgio Vasari presenta l'arte italiana tra il 1550 e il 1568
- 7- Focus: Raffaello maestro dell'arte italiana
- 8- Focus: La diffusione del raffaellismo dopo la sua morte
- 9- Le scuole seicentesche
- 10- Focus: La scuola classicista e i caravaggeschi
- 11- Focus: Giovan Battista Salvi-una voce fuori dal coro
- 12- Luigi Lanzi e "il sistema di scuole"
- 13- Dall'Ottocento ad oggi passando attraverso la critica di Roberto Longhi, Federico Zeri e Andrea Emiliani
- 14- Storia del restauro: dagli antichi alle botteghe del Seicento e del Settecento
- 15- Il restauro dall'Ottocento ad oggi: l'importanza di Cesare Brandi
- 16- La professione del restauratore
- 17-Focus: il problema del restauro dell'arte contemporanea
- 18- Focus: la diagnostica e le principali tecnologie
- 19- Che cosa si intende per museologia e le materie affini ad essa
- 20- I tesori sacri e profani
- 21- Focus: Firenze. Il tesoro di Lorenzo il Magnifico
- 22- Il culto dell'antico
- 23- Focus: Roma. Musei Capitolini
- 24- La magia degli studioli
- 25- Focus: Urbino e Gubbio. Studioli di Federico da Montefeltro
- 26- La "via aerea e protetta"
- 27- Focus: le Gallerie di Palazzo Ducale di Mantova e la Tribuna degli Uffizi a Firenze
- 28- Le gallerie barocche
- 29- Focus: Roma. Galleria Borghese
- 30- L' "utile" e il "capriccio"
- 31- Focus: Torino. Venaria Reale
- 32- Migrazioni e vendite
- 33- Focus: Napoli. Museo nazionale di Capodimonte
- 34- Le raccolte papali: Città del Vaticano e la Pinacoteca Vaticana
- 35- Il modello universale: il caso del Musée national du Louvre
- 36- Musei nazionali: il caso della National Gallery di Londra
- 37- Accademie e soppressioni: il caso della dell'accademia di Brera
- 38- I musei civici: il caso di Verona
- 39- L'interesse per l'arte moderna
- 40- Focus: Trieste. Museo Revoltella
- 41- Le collezioni dinastiche: il caso di San Pietroburgo
- 42- Arte e industria: il caso del Museo nazionale del Bargello a Firenze
- 43- La casa-museo: a Milano il museo Poldi Pezzoli
- 44- Oltre l'oceano: il caso del MET di New York
- 45- Il rinnovamento museale in Italia: la Galleria di Palazzo Bianco a Genova
- 46- Il museo contemporaneo: The Solomon R. Guggenheim Museum di New York
- 47- Lo spazio del museo: museografia e psicologia museale
- 48- Catalogazione e schedatura conservativa delle opere attraverso l'uso dell'immagine e della tecnologia
- 49- La percezione del contesto museale
- 50- Il ruolo dell'illuminazione nel museo e la sua conservazione
- 51- Comunicazione museale e ruolo educativo del museo
- 52- I new media e il museo
- 53- Il museo tra società e territorio
- 54- Strategie per lo sviluppo del museo

## 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):
  - A. Pinelli, La storia dell'arte. Istruzioni per l'uso, edizione Laterza, 2014.
  - L. Sciolla, Sociologia dei processi culturali, edizione Feltrinelli.
  - L. Cataldo e M. Paraventi, Il museo oggi. Linee guida per una museologia contemporanea, Milano, 2007.
  - A. Conti, Storia del restauro e della conservazione delle opere d'arte, Firenze, 2002.
  - F. Bologna, La coscienza storica dell'arte d'Italia, Torino, 1982.

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

TECNOLOGIE DIGITALI E PROCESSI COGNITIVI	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PAED-02/B
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	12 CFU
<b>Docente</b>	Carlo Infante
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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

La digital transformation riguarda sia l'ambito specifico, il "cosa", sia il "come" ovvero i metodi, e quindi l'innovazione di processo, attraverso cui l'invenzione tecnologica si rivela nell'impatto sociale.

Si tratta di un ampio sguardo su uno spazio di ricerca in cui vengono sondati i termini culturali, sia sensoriali sia epistemologici, dei processi cognitivi in relazione ai nuovi linguaggi tecnologici.

La digital transformation rileva una sperimentazione che si estende al di là dei protocolli informatici e ingegneristici per invadere la sfera antropologica, culturale nel senso più ampio. Ciò comporta l'utilizzo strategico delle tecnologie, per arrivare ad una definizione compiuta di culture digitali in grado di avviarci verso un'innovazione adattiva capace di armonizzare l'avanzamento tecnologico con l'evoluzione umana.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso consentirà allo studente di acquisire le conoscenze della psicologia dell'educazione applicate al settore del digitale. In particolare, lo studente apprenderà le basi teoriche e le problematiche del processo di digitalizzazione e acquisirà i concetti di learning object, learning analytics, realtà virtuale, Moocs, ecc. applicati alle diverse piattaforme di apprendimento virtuale. Inoltre, comprenderà le tipologie di progettazione psicoeducativa che possono essere utilizzate a seconda dei contesti, degli utenti e degli obiettivi di apprendimento.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Attraverso la partecipazione al corso, lo studente maturerà la capacità di utilizzare gli approcci teorici ai processi cognitivi in relazione alle tecnologie digitali in maniera applicativa. In particolare, saprà progettare, implementare e realizzare contenuti didattici opportunamente organizzati per l'e-learning, progettare e sviluppare interventi e-learning, progettare e sviluppare strumenti di valutazione nelle piattaforme di apprendimento. Inoltre, apprenderà come poter utilizzare strumenti non marcatamente deputati al supporto dei processi di apprendimento (ad esempio, i social network) per lo sviluppo di interventi di e-learning.

### Autonomia di giudizio

Attraverso attività interattive, simulazioni, role playing virtuali, e-portfoli, ecc., gli studenti matureranno quella capacità critica e di giudizio che consentirà loro di riconoscere e supportare i processi psico-sociali legati alle esperienze digitali.

### Abilità comunicative

Andare oltre l'acquisizione dei temi dell'insegnamento per essere in grado di esporre in modo efficace il valore d'uso dell'informazione acquisita. Ciò dovrà svilupparsi sia in sede orale, con un ragionamento compiuto, sensato e d'impatto, sia in sede scritta con un testo da cui rilevare l'essenza della propria esperienza cognitiva.

### Capacità di apprendimento

L'apprendimento auspicato dovrà sottendere la capacità di progettazione sulla base dei temi scelti.

## Programma didattico

- |   |   |
|---|---|
| 1 - Tag cloud della digital transformation        | 37 - Big data                                   |
| 2 - Il medium è il messaggio                      | 38 - Design thinking                            |
| 3 - Il linguaggio e la tecnologia                 | 39 - L'informazione siamo noi                   |
| 4 - La mediamorfosi della scrittura               | 40 - Cloud computing                            |
| 5 - Dai mass-media al personal media              | 41 - Cyber security                             |
| 6 - Lo sviluppo di Internet                       | 42 - Sentiment Analysis                         |
| 7 - Interattività, ipermedialità, connettività    | 43 - Open data                                  |
| 8 - Interfaccia come soglia                       | 44 - Internet of things                         |
| 9 - Ipermedialità combinatoria                    | 45 - Tutto è già interconnesso                  |
| 10 - Intelligenza connettiva                      | 46 - La topologia della rete                    |
| 11 - Convergenza dei media                        | 47 - Smart Home                                 |
| 12 - Interaction design                           | 48 - Smart grid                                 |
| 13 - Realtà virtuali                              | 49 - Trusted computing e neutralità della rete  |
| 14 - Nuovo paradigma cognitivo                    | 50 - Technology for all                         |
| 15 - Vertigine immersiva                          | 51 - Digital divide                             |
| 16 - Simulazione come apprendimento esperienziale | 52 - Smart city                                 |
| 17 - Mondi Attivi e Second Life                   | 53 - Smart community                            |
| 18 - Realtà aumentate                             | 54 - Geolocalizzazione                          |
| 19 - La rivoluzione del web 2.0                   | 55 - Social innovation                          |
| 20 - Blog: autori di sé stessi                    | 56 - Intelligenza artificiale                   |
| 21 - Innovazione adattiva                         | 57 - Machine learning                           |
| 22 - L'avvento dei social media                   | 58 - Knowledge management                       |
| 23 - L'Instant blogging                           | 59 - Meme                                       |
| 24 - Disintermediazione                           | 60 - Post Umano                                 |
| 25 - L'edutainment                                | 61 - Quantum Computing                          |
| 26 - Culture digitali                             | 62 - La nuova rete del valore                   |
| 27 - Cittadinanza educativa                       | 63 - Open Innovation                            |
| 28 - Cooperazione ludico-educativa in rete        | 64 - Reputation Capital                         |
| 29 - Mappe esperienziali                          | 65 - Long Tail                                  |
| 30 - Urban Experience                             | 66 - Swarm Intelligence                         |
| 31 - Web come nuovo spazio pubblico               | 67 - Corpo Esteso                               |
| 32 - Cittadinanza digitale                        | 68 - Ambienti sensibili                         |
| 33 - Etica open source                            | 69 - La politica e la poetica delle reti        |
| 34 - Changemaking                                 | 70 - Tecnologie abilitanti della partecipazione |
| 35 - Resilienza urbana                            | 71 - L'ecologia della mente                     |
| 36 - Performing Media                             | 72 - Pensiero-azione glocal                     |

## 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.

NARRATOLOGIA E STORYTELLING PER LA PA	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	COMP-01/A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine X Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Oriella Esposito
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 esplorare le teorie fondanti della narratologia moderna, le loro implicazioni socioculturali e le conseguenti applicazioni pratiche necessarie al processo di analisi di un testo creativo, inizialmente considerato solo nella sua dimensione letteraria e poi esteso fino ai confini della comunicazione audiovisiva e del web. Dalla pagina allo schermo, dalla parola scritta allo schermo digitale fino alla sequenza cinematografica e seriale, verranno identificati gli strumenti metodologici, le strutture minime, i codici narrativi ed estetici utili a decostruire e interpretare testi, oggetti e messaggi, giungendo presto alla definizione dei confini e delle prospettive di uno storytelling contemporaneo che vede l'audiovisivo nella sua funzione artistica, culturale, sociale, ludica e produttivo-commerciale, con un'attenzione particolare anche all'impiego strategico di queste competenze all'interno della Pubblica Amministrazione, per favorire forme efficaci di comunicazione pubblica e narrazione istituzionale.

### Risultati di apprendimento specifici

#### **Conoscenza e capacità di comprensione**

Lo studente acquisisce una conoscenza approfondita dei concetti chiave della narratologia e delle tecniche di narrazione, comprendendo sia le strutture tradizionali che quelle contemporanee. Apprende come la narrazione funzioni come strumento fondamentale nella comunicazione istituzionale e pubblica, riconoscendo il suo ruolo nel costruire relazioni e coinvolgere i cittadini.

#### **Capacità di applicare conoscenza e comprensione**

Lo studente è capace di mettere in pratica le conoscenze acquisite progettando narrazioni efficaci e coerenti con gli obiettivi comunicativi della Pubblica Amministrazione. Sa elaborare racconti coinvolgenti e adatti a diversi canali e pubblici, utilizzando formati e linguaggi digitali e multimediali. Inoltre, è in grado di analizzare testi narrativi per valutarne l'efficacia comunicativa.

### **Autonomia di giudizio**

Lo studente sviluppa l'abilità di valutare in modo critico le strategie narrative adottate nei messaggi pubblici, considerando anche gli aspetti etici e culturali. È capace di formulare opinioni indipendenti sulla qualità e la coerenza delle narrazioni, riflettendo sull'impatto che esse hanno nella relazione tra istituzione e cittadini e nel promuovere la fiducia e la partecipazione.

### **Abilità comunicative**

Lo studente migliora la propria capacità di comunicare in maniera chiara e persuasiva, adattando lo stile narrativo in base al pubblico e al mezzo utilizzato. Sa impiegare strumenti digitali e multimediali per creare storie istituzionali coinvolgenti e facilmente comprensibili, favorendo una comunicazione trasparente e partecipativa.

### **Capacità di apprendimento**

Lo studente dimostra la capacità di aggiornarsi autonomamente sulle nuove tecniche di narrazione e sulle evoluzioni della comunicazione digitale applicata alla PA. Sa sperimentare nuovi strumenti e approcci per innovare la comunicazione pubblica e rispondere ai cambiamenti sociali e tecnologici in modo efficace.

## **Programma didattico**

Il programma didattico è strutturato nelle seguenti macroaree:

- |   |   |
|---|---|
| 1 - Fondamenti di narratologia e teoria del racconto        | 5 - Spettatore, personaggio e narrazione audiovisiva  |
| 2 - Strutture e modelli narrativi                           | 6 - La televisione come forma narrativa popolare      |
| 3 - Archetipi e mitologie: il potere simbolico del racconto | 7 - Nuove narrazioni digitali e piattaforme streaming |
| 4 - Analisi del testo filmico                               | 8 - Storytelling sonoro e narrazione transmediale     |

## **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):
  - C. Segre, Avviamento all'analisi del testo letterario, Einaudi, Torino 1999
  - Ambrosini, Cardone, Cuccu, Introduzione al linguaggio del film, Carocci Editore, Roma 2010
  - G. Pescatore, Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV, Carocci Editore, Roma 2018

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

COMMUNITY MANAGEMENT	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PSIC-04/ A
<b>Anno di corso</b>	II Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante <input type="checkbox"/> Affine X Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Giulia Gagliardini
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 agli studenti principi teorici e competenze pratiche provenienti dagli ambiti di studio della psicologia dei gruppi e della psicologia della comunicazione, essenziali per il community management. Gli studenti saranno così capaci di analizzare, gestire e coordinare i processi comunicativi e le relazioni sociali all'interno delle community, con particolare attenzione alle community sul web e ai social.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Alla fine del corso, gli studenti disporranno delle conoscenze generali riguardanti i seguenti temi (trattati all'interno di specifici moduli delineati nel programma didattico):

- Ambito di studio del community management e figura del community manager;
- Funzionamento della comunicazione umana, con particolare attenzione alla comunicazione nelle community (modulo "Psicologia della comunicazione")
- Processi psicologici che si attivano nei gruppi e funzioni di leadership del community manager (modulo "Psicodinamica dei gruppi").

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Alla fine del corso, gli studenti disporranno di competenze concrete riguardanti:

- Analisi, gestione e coordinazione delle dinamiche di gruppo che prendono corpo nelle community online, attraverso funzioni di leadership efficace;
- Analisi, gestione e coordinazione dei processi comunicativi delle community online, nelle loro forme funzionali e disfunzionali;
- Analisi, gestione e coordinazione dei conflitti all'interno delle community online;
- Competenze relazionali utili al community manager.

#### Autonomia di giudizio

Alla fine del corso, le conoscenze e competenze pratiche sviluppate dagli studenti consentiranno a questi ultimi di saper gestire in forma autonoma, competente e sicura la complessità dei processi interpersonali osservabili nelle community.

### **Abilità comunicative**

Alla fine del corso, ci si attende che gli studenti abbiano sviluppato abilità comunicative specifiche per lo svolgimento di attività attinenti al settore del community management, che tengano conto delle dinamiche interpersonali e gruppali che le caratterizzano, come anche delle caratteristiche individuali dei soggetti partecipanti alle interazioni. Inoltre, l'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato per la disciplina oggetto del corso.

### **Capacità di apprendimento**

Gli studenti saranno in grado di elaborare in forma autonoma i concetti principali della psicologia dei gruppi e della psicologia della comunicazione, e saranno competenti nell'applicare in forma flessibile tali concetti al contesto del community management.

## **Programma didattico**

### **ASPETTI PSICOLOGICI DI BASE**

- 1 - Il contributo della psicoanalisi
- 2 - L'inconscio
- 3 - I meccanismi di difesa
- 4 - Personalità: Tratti e stili
- 5 - Il contributo del comportamentismo
- 6 - Il contributo dell'approccio cognitivo
- 7 - Il ruolo della percezione
- 8 - Il ruolo dell'attenzione
- 9 - Il ruolo della memoria
- 10 - Ragionamento e irrazionalità
- 11 - Giudizio e decisione
- 12 - Psicodinamica dell'intelligenza e delle intelligenze
- 13 - Autostima, autoefficacia, assertività
- 14 - Emozioni, mentalizzazione affettiva e intelligenza emotiva
- 15 - L'identità di genere
- 16 - La motivazione

### **QUESTIONI PSICOLOGICHE COLLEGATE ALLA COMUNICAZIONE E ALLE RELAZIONI**

- 1 - La mentalizzazione
- 2 - L'attaccamento
- 3 - Rappresentazioni e schemi
- 4 - Credenze e scopi
- 5 - Le attribuzioni
- 6 - I sistemi motivazionali interpersonali
- 7 - Psicodinamica della personalità paranoide
- 8 - Psicodinamica della personalità schizoide e della personalità schizotipica
- 9 - Psicodinamica della personalità antisociale e psicopatica
- 10 - Psicodinamica della personalità borderline
- 11 - Psicodinamica della personalità istrionica

- 12 - Psicodinamica della personalità narcisistica
- 13 - Psicodinamica della personalità dipendente e della personalità evitante
- 14 - Psicodinamica della personalità ossessivo-compulsiva
- 15 - Prospettive sulla comunicazione umana
- 16 - Psicodinamica della fobia sociale
- 17 - Psicodinamica dell'aggressività
- 18 - Psicodinamica della gruppaltà
- 19 - Psicodinamica della comunicazione non verbale
- 20 - Psicodinamica della prosocialità

### **PARTE INTEGRATIVA**

- 1 - I primi passi nel web
- 2 - Web marketing e comunicazione
- 3 - Approcci alla comunicazione web
- 4 - La reputazione online
- 5 - La comunicazione mediata dal computer
- 6 - La costruzione dell'identità online
- 7 - I nuovi movimenti della società in rete
- 8 - Dai mass media ai social media
- 9 - Blog la dimensione dialogica
- 10 - Wiki gli spazi della collaborazione
- 11 - Social network la componente relazionale
- 12 - Youtube e Twitter
- 13 - Linguaggi digitali e la literacy
- 14 - Cultura partecipativa e comunità di apprendimento
- 15 - L'autorità per la garanzia nelle comunicazioni
- 16 - New media e privacy
- 17 - La policy della commissione europea sulle reti
- 18 - Il dibattito sulla Net Neutrality

## **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):
  - Chéreau, M. (2011). Community management: come rendere le web community le migliori alleate delle aziende. FrancoAngeli.

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

AUDIOVISIVI DIGITALI	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	PEMM-01/B
<b>Anno di corso</b>	III Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Enrico Menduni
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 introdurre gli studenti all'acquisizione di elementi audiovisivi digitali determinati dall'avvento del cinema, della radio, della televisione e delle incidenze.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso intende fornire le conoscenze necessarie a comprendere la transizione alle tecnologie digitali che si è dispiegata nella seconda metà del Novecento e che si è diffusa largamente anche attraverso la rete Internet, negli stessi anni aperti all'uso civile. Su questi presupposti il nostro secolo ha sviluppato una digitalizzazione pressoché completa dei media, la cui comprensione è particolarmente importante comprendere in un corso di laurea in Scienze della comunicazione.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Nel corso sono presentati numerosi casi applicativi che affiancano l'analisi teorica e la ricostruzione storica della digitalizzazione, al fine di permettere allo studente di applicare quanto appreso con lo studio delle videolezioni (esse stesse, per la loro natura, un esempio di audiovisivo digitale) e di poter usare consapevolmente le tecnologie digitali, traendone i migliori risultati.

#### Autonomia di giudizio

Lo studio degli audiovisivi digitali, che vedono il grande pubblico, e lo stesso studente, in una posizione di produttore di contenuti, e non solo di spettatore, comportano responsabilità ed equilibrio; gli esempi addotti nel corso permetteranno allo studente di acquisire una responsabile autonomia di giudizio, in modo da comprendere quali strumenti sono applicabili ai temi di suo interesse, e quali sono le soluzioni più appropriate.

#### Abilità comunicative

L'audiovisivo è da sempre componente forte della comunicazione e la digitalizzazione ne ha accresciuto la diffusione e le potenzialità. Lo studente sarà messo in grado di acquisire un

linguaggio tecnico appropriato e una terminologia specialistica adeguata, ma anche di imparare a presentare adeguatamente i prodotti che andrà a realizzare.

### Capacità di apprendimento

La capacità di apprendimento sarà stimolata attraverso la proposizione di videolezioni di carattere teorico insieme ad altre dedicate ad applicazioni significativamente, lasciando spazio all'iniziativa degli studenti.

### Programma didattico

- |   |  |
|---|--|
| 55- Presentazione e struttura del corso   | 82- internet 2.0. il commercio elettronico. da ebay ad amazon. transazioni on line ssl |
| 56- introduzione agli audiovisivi digitali  | 83- l'ipod e itunes  |
| 57- due concetti essenziali: analogico e digitale                                 | 84- dal cellulare allo smartphone. internet mobile, adsl, wi-fi                        |
| 58- il Novecento, il secolo dei media analogici. tecnologie e usi sociali         | 85- lo smartphone, un dispositivo multifunzionale                                      |
| 59- la digitalizzazione dei media: stampa, fotografia, musica riprodotta          | 86- un matrimonio riuscito: smartphone e fotografia                                    |
| 60- la digitalizzazione dei media audiovisivi                                     | 87- l'editoria di fronte a internet  |
| 61- nascita del calcolatore elettronico analogico                                 | 88- case editrici, lettura e podcast   |
| 62- computer in guerra: gli usi militari dei calcolatori elettronici              | 89- la tv: diventata digitale, la radio - in transizione                               |
| 63- i computer mainframe  | 90- il cinema digitale   |
| 64- ict, information and communication technology                                 | 91- la nuova serialità nell'evoluzione dei sistemi televisivi                          |
| 65- nascita del personal computer   | 92- il fandom  |
| 66- microprocessori, androidi, cloni  | 93- cosa sono i social network   |
| 67- il pc: un nuovo strumento per la crescita personale                           | 94- vivere connessi  |
| 68- sistemi operativi, interfacce, applicazioni                                   | 95- youtube, flickr, instagram   |
| 69- il computer audiovisivo e multimediale: suoni, immagini, video                | 96- twitter  |
| 70- alle origini di internet  | 97- la musica digitale   |
| 71- il world wide web   | 98- Netflix. Le nuove modalità di offerta  |
| 72- la posta elettronica  | 99- realtà virtuale e realtà aumentata   |
| 73- i siti web  | 100- comunicare via smartphone: da skype a whatsapp e wechat                           |
| 74- musica gratis   | 101- gli over-the-top  |
| 75- le reti da cui passa internet   | 102- internet: marketing, dati, algoritmi  |
| 76- torri crollanti   | 103- intelligenza artificiale e audiovisivi digitali                                   |
| 77- la telefonia cellulare  | 104- Gli "influencer"  |
| 78- videogiochi   | 105- La comunicazione politica nell'era social   |
| 79- mondi virtuali  | 106- Fake news e disinformazione   |
| 80- internet 2.0. il protagonismo dell'utente. lo spirito wiki. wikipedia. i blog | 107- Realtà virtuale e realtà aumentata  |
| 81- internet 2.0. l'era di google   | 108- Conclusione del corso   |

### 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):
  - Enrico Menduni: *Radio e televisione nel XX secolo*, Bari, Laterza, 2016.

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

ELEMENTI DI MARKETING E DIGITAL ADVERTISING STRATEGY	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	ECON-07/A
<b>Anno di corso</b>	III Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Vincenzo Filetti
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 trasferire una conoscenza specifica sui principali modelli teorici del digital marketing e dell'innovazione, enfatizzando la relazione e l'interdipendenza tra innovazione e processi di digitalizzazione.

Il corso intende rileggere i tradizionali modelli di gestione aziendale in considerazione delle principali direttrici di intervento che caratterizzano la strategia digitale di un'azienda, tenendo conto delle interconnessioni e della componente relazione che sussiste tra presenza online, digital advertising e social media.

Particolare attenzione è dedicata alle azioni che le aziende devono avviare o sviluppare per gestire un percorso di *transizione-trasformazione* digitale, finalizzato a essere competitivi nei mercati di riferimento, con l'obiettivo di creare valore per il cliente/utente finale.

Infine, il corso si pone l'obiettivo di prendere in considerazione i fenomeni emergenti, proponendo non solo i recenti modelli teorici da applicare in un contesto economico digitale, ma enfatizzando gli elementi operativi che le aziende, tradizionali o innovative (ad esempio le startup), adottano per il proprio modello di business (anche con alcuni riferimenti ai mercati esteri).

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

L'insegnamento intende fornire le conoscenze utili per comprendere le modalità che le imprese adottano per essere competitive nello scenario digitale, tenendo conto del mutato contesto di riferimento e anche delle differenti tipologie di aziende, da quelle tradizionali che attuano una strategia di transizione-trasformazione digitale a quelle che possono essere definite imprese native digitali.

Specificata attenzione è dedicata al tema dell'innovazione, come processo integrato per la definizione e lo sviluppo di una strategia digitale che le imprese devono prendere in considerazione per approcciare in modo corretto il mercato, in funzione di un approccio di marketing che include - in modo integrato - presenza online, tecniche di digital advertising e social media.

Attraverso lo studio di tali tematiche lo studente sarà in grado di comprendere il percorso che porta il management alla creazione di valore per l'impresa in uno scenario digitale in completo mutamento, che sta condizionando e indirizzando gli orientamenti strategici delle aziende.

### **Capacità di applicare conoscenza e comprensione**

Alla fine del corso gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- 1) leggere e interpretare i fenomeni dello scenario digitale attuale;
- 2) conoscere e discutere i principali modelli teorici del marketing digitale e i principali paradigmi dell'innovazione;
- 3) conoscere i differenti approcci di applicazione della strategia di marketing digitale adottate dalle aziende dalle pmi e dalle imprese native digitale;
- 4) conoscere e applicare gli strumenti operativi di base per assumere le decisioni relative alla gestione della presenza online di un'azienda;
- 5) conoscere e applicare le principali regole per la progettazione di una strategia di digital advertising;
- 6) conoscere gli strumenti e le metodologie da adottare per la progettazione di una strategia di social media marketing, con particolare riferimento ai canali di maggior interesse per le aziende;
- 7) conoscere e comprendere l'impatto del digitale in alcuni specifici settori e interpretare in modo critico i trend di sviluppo dei processi di digitalizzazione;
- 8) applicare le conoscenze acquisite in modo integrato.

### **Autonomia di giudizio**

L'autonomia di giudizio dello studente è strettamente correlata alla riflessione critica sullo studio delle videolezioni e dei materiali didattici messi a disposizione. Tale capacità dovrà essere applicata nella preparazione dell'esame finale.

Lo studente, inoltre, anche attraverso il confronto con i casi di studio e la discussione nella aula virtuali in occasione delle video conferenze, potrà sviluppare la propria capacità di giudizio e di proposta in relazione agli elementi che caratterizzano le imprese negli scenari competitivi digitali.

### **Abilità comunicative**

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

Lo sviluppo di tali abilità comunicative, è supportata dalla didattica interattiva e da momenti di videoconferenza programmati sulla base dello stato di avanzamento del programma. La stessa prova finale d'esame, nella modalità orale, è un momento utile per stimolare lo sviluppo delle abilità comunicative dello studente.

### **Capacità di apprendimento**

La capacità di apprendimento sarà stimolata mediante la somministrazione di esercitazioni operative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Concorrono a sviluppare la capacità di apprendimento anche i supporti didattici integrativi (casi aziendali, esercitazioni scritte, momenti di aula virtuale), soprattutto per i risultati connessi alle capacità applicative.

## Programma didattico

- |   |   |
|---|---|
| 1 - Contesto- micro e macro - ambiente  | 27 - Open innovation  |
| 2 - Risorse tangibili e intangibili: il capitale sociale                        | 28 - Scenario digitale  |
| 3 - Skills e competenze al servizio del management                              | 29 - Modelli di business  |
| 4 - Proattività, reattività e vantaggio competitivo                             | 30 - Le imprese native digitali: le startup                             |
| 5 - Decision-making process e compiti del management                            | 31 - Le startup e la trasformazione digitale                            |
| 6 - Processo decisionale per lo sviluppo dell'approccio di marketing management | 32 - Evoluzione del web   |
| 7 - Innovation management definizioni e punti cardine                           | 33 - Il consumatore digitale  |
| 8 - Innovation management: Problemi di definizione                              | 34 - ECommerce  |
| 9 - Management innovativo. Modelli di innovazione                               | 35 - I modelli di eCommerce che hanno rivoluzionato l'economia digitale |
| 10 - Innovare il processo di gestione   | 36 - Mobile e APP economy   |
| 11 - Management in pratica applicazioni in diversi ambiti                       | 37 - Dietro le quinte. Competenze web                                   |
| 12 - Gestione d'impresa: differenze tra paesi                                   | 38 - Web data analytics   |
| 13 - Imprenditorialità: rinnovare gli approcci imprenditoriali                  | 39 - Digital Marketing Plan e digital strategy                          |
| 14 - Gestione d'impresa e imprenditorialità tecnologica                         | 40 - Copy strategy e produzione   |
| 15 - Gestione d'impresa e innovazione di prodotto                               | 41 - Digital advertising. I principali modelli                          |
| 16 - Dalla strategia alla tattica   | 42 - Digital advertising. Formati e azioni                              |
| 17 - L'analisi strategica: caratteristiche e definizioni                        | 43 - Keyword, self adv e concessionarie                                 |
| 18 - La pianificazione strategica   | 44 - Dietro le quinte. Competenze digital adv                           |
| 19 - Gli schemi organizzativi   | 45 - Evoluzione del digitale. Programmatic Advertising                  |
| 20 - La progettazione organizzativa   | 46 - Modelli alternativi e innovativi di marketing digitale             |
| 21 - Ecosistema digitale  | 47 - Metriche di digital marketing e digital advertising                |
| 22 - Marketing digitale. Teorie e modelli                                       | 48 - Digital advertising in Cina  |
| 23 - Marketing digitale. Dal modello SOSTAC alle 5 S                            | 49 - Ecosistema social media  |
| 24 - Innovazione e digitale. Paradigmi e modelli                                | 50 - Facebook. Il social di cittadinanza                                |
| 25 - Disruptive innovation  | 51 - Instagram. Dal photo sharing allo shopping                         |
| 26 - Lean management  | 52 - LinkedIn. La community social professionale                        |
|   | 53 - YouTube. Video sharing e video advertising                         |
|   | 54 - TikTok. Un algoritmo per i marketers                               |

## 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.

### **Criteria 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.

DIGITAL AND SOCIAL MEDIA MANAGEMENT PER LA PA	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GSPS-06/A
<b>Anno di corso</b>	III Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Lidia Katia Consiglia Manzo
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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 propone di fornire le basi teorico-metodologiche e gli strumenti operativi fondamentali per lo sviluppo di strategie di comunicazione digitale attraverso i social media con particolare riferimento al contesto della P.A.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Al termine del percorso di studi, lo studente deve aver acquisito una conoscenza approfondita e aggiornata della materia di riferimento, capendo non solo i concetti fondamentali ma anche le teorie e i metodi che la caratterizzano. Deve saper interpretare criticamente le informazioni, riconoscendo i legami tra diversi ambiti e riuscendo a cogliere le implicazioni pratiche e teoriche del sapere acquisito.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Non basta conoscere: lo studente deve essere in grado di mettere in pratica ciò che ha imparato per affrontare problemi concreti nel proprio campo professionale. Questo significa saper utilizzare strumenti, tecniche e modelli in modo efficace, anche in situazioni nuove o complesse, dimostrando flessibilità e capacità di adattamento.

#### Autonomia di giudizio

Essere autonomi nel giudizio vuol dire saper analizzare in modo critico dati, informazioni e situazioni, per prendere decisioni consapevoli. Significa anche riflettere sulle implicazioni etiche e sociali del proprio operato, sapendo confrontarsi con punti di vista diversi e formulando opinioni fondate e responsabili, senza dipendere esclusivamente da indicazioni esterne.

#### Abilità comunicative

Un altro aspetto fondamentale è la capacità di comunicare in modo chiaro ed efficace, sia con colleghi esperti, sia con interlocutori meno specialistici. Questo include saper usare diversi

canali e strumenti, come la scrittura, il parlato e i supporti digitali o multimediali, per trasmettere informazioni complesse in maniera accessibile e coinvolgente.

### Capacità di apprendimento

Infine, lo studente deve aver sviluppato la capacità di imparare in autonomia, aggiornandosi continuamente anche dopo il termine del corso. Deve essere in grado di affrontare nuove sfide e di pianificare il proprio percorso di crescita personale e professionale, dimostrando curiosità, spirito critico e motivazione.

### Programma didattico

Il programma didattico è strutturato nelle seguenti macroaree:

- |   |   |
|---|---|
| 1 - Fondamenti e contesto del digital management nella PA | 6 - Influencer marketing e comunicazione digitale avanzata        |
| 2 - Big Data e analisi per la PA                          | 7 - Digital marketing e comunicazione per il turismo pubblico     |
| 3 - Strategie digitali e marketing per la PA              | 8 - Strumenti digitali complementari e strategie di comunicazione |
| 4 - Content marketing e storytelling istituzionale        |   |
| 5 - Social media management e piattaforme 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.

DIRITTO PUBBLICO, DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE	
<b>Settore Scientifico Disciplinare</b>	GIUR-05/A
<b>Anno di corso</b>	III Anno
<b>Tipologia di attività formativa</b>	Base <input type="checkbox"/> Caratterizzante X Affine <input type="checkbox"/> Altre attività <input type="checkbox"/>
<b>Numero di crediti</b>	9 CFU
<b>Docente</b>	Giovanni Panebianco, Raffaele Squitieri
<b>Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti</b>	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'inquadramento sistematico dei temi dell'informazione e della comunicazione nell'ambito dell'ordinamento costituzionale e sovranazionale.

La comprensione delle istituzioni del diritto pubblico, con particolare riferimento ai settori dell'informazione e della comunicazione, nell'ambito dei rapporti economici e della libertà di manifestazione del pensiero.

### Risultati di apprendimento specifici

#### Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente, con l'ausilio degli strumenti offerti dalla piattaforma, dovrà dimostrare effettiva conoscenza degli istituti illustrati nelle varie lezioni che compongono il programma d'esame.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

L'ascolto delle videolezioni e lo studio dei relativi materiali consentiranno agli studenti di padroneggiare gli strumenti del diritto pubblico, anche in relazione ai settori specifici dell'informazione e della comunicazione.

#### Autonomia di giudizio

La prova d'esame dovrà misurare la capacità dello studente di elaborare in maniera autonoma ed originale i contenuti del corso, ponendo in collegamento tra loro le varie parti del programma.

#### Abilità comunicative

L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

#### Capacità di apprendimento

Lo studente dovrà dimostrare un'effettiva comprensione degli argomenti illustrati nelle videolezioni, in modo non già mnemonico, ma affinando il proprio pensiero critico, come richiede lo studio del diritto.

## Programma didattico

- |  |  |
|--|--|
| 1 - L'ordinamento giuridico  | 29 - Le libertà individuali  |
| 2 - Il concetto di Stato   | 30 - La libertà di riunione e la libertà di associazione                               |
| 3 - Lo Stato e le sue forme  | 31 - Le libertà collettive   |
| 4 - Forme di governo   | 32 - Le situazioni soggettive costituzionalmente rilevanti                             |
| 5 - Il diritto e le sue fonti  | 33 - L'emersione e la tutela dei nuovi diritti   |
| 6 - Il sistema delle fonti   | 34 - La tutela dell'ambiente nella Costituzione  |
| 7 - Il livello costituzionale delle fonti                                      | 35 - La tutela dei beni culturali e l'istruzione                                       |
| 8 - La Costituzione repubblicana   | 36 - I diritti familiari   |
| 9 - La Costituzione e le leggi per attuarla                                    | 37 - I diritti dei lavoratori  |
| 10 - La funzione legislativa   | 38 - La Costituzione economica   |
| 11 - Le antinomie  | 39 - I partiti politici  |
| 12 - La legge e gli atti aventi forza di legge dello Stato                     | 40 - La libertà di iniziativa economica privata  |
| 13 - Gli atti aventi forza di legge  | 41 - I rapporti civili   |
| 14 - I decreti legislativi   | 42 - I doveri nella Costituzione   |
| 15 - I decreti-legge   | 43 - I doveri del cittadino  |
| 16 - La riserva di legge   | 44 - La Pubblica Amministrazione   |
| 17 - Le Regioni e le fonti regionali   | 45 - Il principio del buon andamento dell'amministrazione                              |
| 18 - Le fonti del diritto regionale  | 46 - Il Parlamento   |
| 19 - I regolamenti: una categoria eterogenea                                   | 47 - Il Governo  |
| 20 - I regolamenti dell'esecutivo  | 48 - Il Presidente della Repubblica nel nostro sistema costituzionale                  |
| 21 - Le istituzioni comunitarie e le loro fonti                                | 49 - Gli organi ausiliari  |
| 22 - Il diritto dell'Unione europea e i rapporti con l'ordinamento interno     | 50 - La libertà di manifestazione del pensiero e la libertà di stampa                  |
| 23 - Le autonomie territoriali   | 51 - Il settore radiotelevisivo e le leggi di sistema                                  |
| 24 - Il principio democratico: democrazia diretta e democrazia rappresentativa | 52 - Processi di convergenza tecnologica e Codice delle comunicazioni elettroniche     |
| 25 - Referendum ed altri istituti di democrazia diretta                        | 53 - Il diritto di accesso a Internet. Democrazia e pluralismo in e attraverso la rete |
| 26 - I diritti fondamentali  | 54 - La disciplina per il teatro e il cinema   |
| 27 - Il principio di laicità   |  |
| 28 - La libertà personale e la libertà di domicilio                            |  |

## 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.