

PROGRAMMA DEL CORSO DI AUDIOVISIVI DIGITALI

SETTORE SCIENTIFICO

L-ART/06

CFU

9

OBIETTIVI

***/*

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 ATTESI

***/*

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 adottati 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 particolarmente significative, lasciando spazio all'iniziativa degli studenti.

MODALITÀ DI ESAME ED EVENTUALI VERIFICHE DI PROFITTO IN ITINERE

L'esame può essere sostenuto sia in forma scritta che in forma orale. Gli appelli orali sono previsti nella sola sede centrale di Roma. Gli esami scritti, invece, possono essere sostenuti sia nella sede centrale che nelle sedi periferiche.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula di solito tre domande. L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una di 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia le domande orali che le domande scritte sono formulate per valutare sia il grado di comprensione delle nozioni teoriche sia la capacità di ragionare utilizzando tali nozioni. Le domande sulle nozioni teoriche consentiranno di valutare il livello di comprensione. Le domande 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 ed elaborati proposti dal docente).

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.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

54 Videolezioni + 54 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 54 ore

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI)

Redazione di un elaborato Partecipazione a una web conference Svolgimento delle prove in itinere con feedback
Svolgimento della simulazione del test finale
Totale 9 ore

ATTIVITÀ DI AUTOAPPRENDIMENTO

/**/

162 ore per lo studio individuale

LIBRO DI RIFERIMENTO

/**/

Dispense del docente. Enrico Menduni: Radio e televisione nel XX secolo. Bari, Laterza, 2016.

PROGRAMMA DIDATTICO

1 - INTRODUZIONE AGLI AUDIOVISIVI DIGITALI 2 - DUE CONCETTI ESSENZIALI: ANALOGICO E DIGITALE 3 - IL NOVECENTO, IL SECOLO DEI MEDIA ANALOGICI. TECNOLOGIE E USI SOCIALI 4 - LA DIGITALIZZAZIONE DEI MEDIA: STAMPA, FOTOGRAFIA, MUSICA RIPRODOTTA 5 - LA DIGITALIZZAZIONE DEI MEDIA AUDIOVISIVI 6 - NASCITA DEL CALCOLATORE ELETTRONICO ANALOGICO 7 - COMPUTER IN GUERRA: GLI USI MILITARI DEI CALCOLATORI ELETTRONICI 8 - I COMPUTER MAINFRAME 9 - ICT, INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY 10 - NASCITA DEL PERSONAL COMPUTER 11 - MICROPROCESSORI, ANDROIDI, CLONI 12 - IL PC: UN NUOVO STRUMENTO PER LA CRESCITA PERSONALE 13 - SISTEMI OPERATIVI, INTERFACCE, APPLICAZIONI 14 - IL COMPUTER AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE: SUONI, IMMAGINI, VIDEO 15 - ALLE ORIGINI DI INTERNET 16 - IL WORLD WIDE WEB 17 - LA POSTA ELETTRONICA 18 - I SITI WEB 19 - MUSICA GRATIS 20 - LE RETI DA CUI PASSA INTERNET 21 - TORRI CROLLANTI 22 - LA TELEFONIA CELLULARE 23 - VIDEOGIOCHI 24 - MONDI VIRTUALI 25 - INTERNET 2.0. IL PROTAGONISMO DELL'UTENTE. LO SPIRITO WIKI. WIKIPEDIA. I BLOG 26 - INTERNET 2.0. L'ERA DI GOOGLE 27 - INTERNET 2.0. IL COMMERCIO ELETTRONICO. DA EBAY AD AMAZON. TRANSAZIONI ON LINE SSL 28 - L'IPOD E ITUNES 29 - DAL CELLULARE ALLO SMARTPHONE. INTERNET MOBILE, ADSL, WI-FI 30 - LO SMARTPHONE, UN DISPOSITIVO MULTIFUNZIONALE 31 - UN MATRIMONIO RIUSCITO: SMARTPHONE E FOTOGRAFIA 32 - L'EDITORIA DI FRONTE A INTERNET 33 - CASE EDITRICI, LETTURA E PODCAST 34 - LA TV : DIVENTATA DIGITALE, LA RADIO - IN TRANSIZIONE 35 - IL CINEMA DIGITALE 36 - LA NUOVA SERIALITÀ NELL'EVOLUZIONE DEI SISTEMI TELEVISIVI 37 - IL FANDOM 38 - COSA SONO I SOCIAL NETWORK 39 - VIVERE CONNESSI 40 - YOUTUBE, FLICKR, INSTAGRAM 41 - TWITTER 42 - LA MUSICA DIGITALE 43 - REALTA' VIRTUALE E REALTA' AUMENTATA 44 - NETFLIX. LE NUOVE MODALITÀ DI OFFERTA 45 - COMUNICARE VIA SMARTPHONE: DA SKYPE A WHATSAPP E WECHAT 46 - GLI OVER-THE-TOP 47 - INTERNET: MARKETING, DATI, ALGORITMI 48 - INTELLIGENZA ARTIFICIALE E AUDIOVISIVI DIGITALI

Il docente si riserva il diritto di modificare i titoli delle lezioni