

PROGRAMMA DEL CORSO DI AUDIOVISIVI DIGITALI

SETTORE SCIENTIFICO

L-ART/06

CFU

8

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, che è particolarmente importante comprendere in un corso di laurea dedicato alle arti, alla musica e allo spettacolo.
- 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 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.

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.

MODALITÀ DI ESAME ED EVENTUALI VERIFICHE DI PROFITTO IN ITINERE

Lo studente per superare l'esame può scegliere di fare l'esame orale presso la sede dell'Ateneo o la prova scritta presso tutte le sedi in Italia, ivi compresa Roma. Per potere effettuare la prenotazione di esame lo studente deve avere seguito almeno l'80% delle videolezioni. Nel corso dell'anno sono previste almeno 4 sezioni di esame in ciascuna sede, secondo un calendario reso noto all'inizio dell'anno accademico.

Le domande di esame, siano esse orali o scritte, coerentemente con i risultati di apprendimento attesi, sono finalizzate a misurare la preparazione acquisita in relazione a:

- Conoscenza e capacità di comprensione attraverso domande specifiche relative alla digitalizzazione dei media e alla rete Internet;
- Capacità di applicare conoscenza e comprensione con domande che consentano di trattare singoli media o contenuti;
- Autonomia di giudizio mediante domande che presuppongono la valutazione autonoma in ordine alle scelte da compiere e alle soluzioni da proporre.

- 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): 48 Videolezioni + 48 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 48 ore

Attività di didattica interattiva (DI):

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Svolgimento della simulazione del test finale Totale : 8 ore

Attività di autoapprendimento: 144 ore per lo studio individuale

Libro di riferimento: 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 BL...
- 26 - INTERNET 2.0. L'ERA DI GOOGLE
- 27 - INTERNET 2.0. IL COMMERCIO ELETTRONICO. DA EBAY AD AMAZON. TRANSAZIONI ON L...
- 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 - REALT❖ VIRTUALE E REALT❖ AUMENTATA

44 - NETFLIX. LE NUOVE MODALIT❖ 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