

SCUOLA POLITECNICA

REGOLAMENTO DIDATTICO CORSO DI LAUREA MAGISTRALE in DIGITAL HUMANITIES – Comunicazione e Nuovi Media Classe di Laurea LM-92 (Master Course in Digital Humanities – Communication and New Media)

Coorte 2016-2018

Sommario

I - Parte generale	2
Art.1 - Premessa, organizzazione e ambito di competenza	2
Art.2 - Requisiti di ammissione e Modalità di verifica.....	2
Art.3 - Attività formative	4
Art.4 - Curricula	4
Art.5 - Impegno orario complessivo	4
Art.6 - Piani di studio e propedeuticità	5
Art.7 - Frequenza e modalità di frequenza delle attività didattiche	5
Art.8 - Esami e altre verifiche di profitto	5
Art.9 - Riconoscimento di crediti.....	6
Art.10 - Mobilità e studi compiuti all'estero	6
Art.11 - Prova finale.....	6
Art.12 - Orientamento e tutorato.....	7
Art.13 - Verifica dell'obsolescenza dei crediti	7
Art.14 - Manifesto degli studi.....	8
II - Parte speciale	9
Percorso per laureati triennali delle classi L-4 e L-20 DM 270	10
CURRICULUM I - Internet e Produzione Digitale Creativa	11
CURRICULUM II - Tecnologie delle Emozioni.....	16
Percorso per laureati triennali delle classi di tipo umanistico, economico, sociale e giuridico	20
CURRICULUM I - Internet e Produzione Digitale Creativa	21
CURRICULUM II - Tecnologie delle Emozioni.....	26
Percorso per laureati triennali delle classi di tipo scientifico e tecnologico	31
CURRICULUM I - Internet e Produzione Digitale Creativa	32
CURRICULUM II - Tecnologie delle Emozioni.....	37

I - Parte generale

Art.1 - Premessa, organizzazione e ambito di competenza

Il presente Regolamento, in conformità allo Statuto e al Regolamento Didattico di Ateneo (parte generale e parte speciale), disciplina gli aspetti organizzativi dell'attività didattica del Corso di Laurea Magistrale in "Digital Humanities – Comunicazione e Nuovi Media" (denominato nel seguito CLM in Digital Humanities o CLM), nonché ogni diversa materia ad esso devoluta da altre fonti legislative e regolamentari.

Il Regolamento Didattico del CLM in Digital Humanities è deliberato, ai sensi dell'articolo 18, commi 3 e 4 del Regolamento Didattico di Ateneo - parte generale, dal Consiglio di CLM in Digital Humanities (denominato nel seguito CCLM in Digital Humanities o CCLM) a maggioranza dei componenti e sottoposto all'approvazione del Consiglio del DIBRIS - Dipartimento di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei Sistemi, sentita la Scuola Politecnica e previo parere favorevole della Commissione Paritetica della Scuola Politecnica e della Commissione Paritetica di Dipartimento, ove esistente.

Convocazioni e comunicazioni dirette ai membri del CCLM saranno inoltrate per posta elettronica agli indirizzi comunicati dai membri stessi all'Ufficio Didattica del DIBRIS (ufficio.didattica@dibris.unige.it). Eventuali variazioni di tali indirizzi dovranno essere comunicate tempestivamente a cura dei membri. I membri sono tenuti a consultare di frequente l'indirizzo di riferimento.

Il CCLM in Digital Humanities può riunirsi per via telematica. In tal caso la convocazione del CCLM deve essere fatta con un preavviso di almeno 5 giorni. Per riunioni urgenti, tale preavviso viene ridotto a 24 ore. Le delibere del CCLM possono essere assunte per via telematica secondo la modalità seguente:

- a) Il Coordinatore del CCLM, tramite messaggio di posta elettronica inviato ai Membri del CCLM nel giorno e all'ora previsti dalla convocazione, dichiara aperta la seduta telematica, propone uno dei membri quale Segretario, richiamando il/i punto/i all'Ordine del Giorno, formula il/i quesito/i su cui il CCLM è chiamato a deliberare, ed indica un termine per l'espressione del voto, usualmente di 2 giorni, ma riducibile fino a 12 ore per le questioni urgenti;
- b) Il Segretario proposto dal Coordinatore invia una mail di conferma o meno entro il termine fissato per l'espressione del voto;
- c) Ogni Membro esprime parere favorevole, di astensione o contrario, eventualmente, inviandolo per posta elettronica al Coordinatore e a tutti i Membri entro i termini fissati per l'espressione del voto;
- d) La non espressione di voto in mancanza di giustificazione all'assenza viene equiparata all'assenza non giustificata;
- e) Il numero legale ed il quorum per l'approvazione sono gli stessi stabiliti nel Regolamento Generale di Ateneo per le riunioni in presenza;
- f) Il Coordinatore, scaduto il termine, invia a tutti i Membri un messaggio di conclusione della seduta telematica comunicando contestualmente l'esito della/e votazione/i;
- g) Il Segretario redige un apposito Verbale entro 2 giorni dal termine della seduta telematica, che viene inviato per posta elettronica ai Membri del CCLM. Tale Verbale conterrà l'esito nominativo delle votazioni telematiche corredate da eventuali pareri.
- h) Il Verbale sarà approvato nella prima seduta del CCLM non telematica successiva.

Art.2 - Requisiti di ammissione e Modalità di verifica

In considerazione dell'interdisciplinarietà del CLM in Digital Humanities, basato sulle metodologie della comunicazione e dei nuovi media, e poiché il progetto del CLM intende attrarre studenti provenienti da percorsi eterogenei (Laurea Triennale, Laurea Specialistica o Laurea Magistrale, di cui al DM 509/1999 o DM 270/2004, oppure una Laurea quinquennale ante DM 509/1999, o titoli equivalenti) dell'Ateneo di Genova e di altri Atenei, purché in possesso di buona conoscenza della lingua inglese e di adeguatezza della

preparazione individuale, sono stati disegnati tre Percorsi Iniziali Specifici di 12 CFU ciascuno, differenziati in funzione della Laurea Triennale di provenienza (oppure titolo equivalente ad essa riconducibile), come di seguito delineati:

- **Percorso I:** per laureati triennali delle classi L-4 e L-20 DM 270 e delle precedenti classi 14 e 42 DM 509;
- **Percorso II:** per laureati triennali delle classi di tipo umanistico, economico, sociale e giuridico (con tale denominazione si intendono le seguenti classi: L-1, L-3, L-5, L-6, L-10, L-11, L-12, L-14, L-15, L-16, L-19, L-24, L-26, L-33, L-36, L-37, L-39, L-40, L-42, L-43, L-44);
- **Percorso III:** per laureati triennali delle classi di tipo scientifico e tecnologico (con tale denominazione si intendono le seguenti classi: L-2, L-7, L-8, L-9, L-13, L-17, L-21, L-23, L-27, L-30, L-31, L-32, L-34, L-35, L-41).

La verifica della buona conoscenza della lingua inglese (livello almeno B1) deve essere comprovata dall'aver acquisito almeno 3 CFU di L-LIN/12 o di "conoscenza lingua straniera - Lingua Inglese", oppure dal conseguimento di certificazione specifica o di livello superiore.

L'adeguatezza della preparazione individuale è automaticamente verificata per coloro che hanno conseguito la laurea triennale, italiana od estera, o titolo giudicato equivalente in sede di accertamento dei requisiti curricolari, con una votazione finale di almeno 9/10 del voto massimo previsto dalla propria laurea o che hanno conseguito una votazione finale corrispondente almeno alla classifica "A" del sistema ECTS.

Gli studenti non immediatamente ammessi dovranno sottoporre la seguente documentazione alla valutazione della Commissione Didattica del CLM che determinerà l'adeguatezza della carriera della preparazione individuale sulla base dei seguenti criteri e punteggi stabiliti ex ante e resi pubblici sul sito del CLM in Digital Humanities all'indirizzo <http://dihu.unige.it>:

Per i soli candidati stranieri:

- ✓ Certificazione di conoscenza della lingua italiana pari a CELI4 (C1 del *Common European Framework*).
In assenza di tale certificazione lo studente dovrà affrontare un colloquio individuale di fronte ad una apposita commissione che valuterà la sua conoscenza della lingua italiana.

Per tutti i candidati:

- ✓ Certificato di laurea inclusivo dell'elenco degli esami sostenuti (*transcript of records*);
- ✓ Breve descrizione dell'Università ove si è conseguito il titolo triennale;
- ✓ Lettera di motivazione;
- ✓ Curriculum vitae;
- ✓ Lettere di raccomandazione (non obbligatorie).

Sulla base della documentazione presentata dai candidati la commissione valuterà quanto segue:

- ✓ Adeguata conoscenza lingua italiana (ammesso/non ammesso);
- ✓ Potenziale accademico (media dei voti, *class rank*, GPA, ecc.: valutazione Max. 40);
- ✓ Rilevanza del titolo di studio di I livello (valutazione Max. 10);
- ✓ Qualità dell'università che ha erogato il titolo di I livello (valutazione Max. 20);
- ✓ Lettera di motivazione (valutazione Max. 5);
- ✓ Altri aspetti del Curriculum Vitae (altri titoli di studio, esperienza lavorativa, qualificazioni professionali, ecc.) (valutazione Max. 5);
- ✓ Lettere di referenza (non obbligatorie, ma ritenute utili per i candidati stranieri) (valutazione Max. 3).

Gli studenti che raggiungono una soglia pari a quanto indicato sull'avviso per l'ammissione alle lauree magistrali pubblicato annualmente dalla Scuola Politecnica saranno ammessi al CLM in Digital Humanities.

Nell'avviso per Ammissione ai corsi di Laurea magistrale della Scuola Politecnica e sul sito web del CLM in Digital Humanities sono indicati: la composizione della Commissione Didattica, la documentazione richiesta e le modalità di presentazione della stessa, i criteri di valutazione dei candidati, gli esiti delle verifiche. Ai fini della valutazione dello studente la Commissione Didattica terrà conto anche del curriculum

ottenuto nel percorso di laurea triennale. L'esito della prova prevede la sola dicitura "superato", "non superato".

Tutti gli studenti con titolo di studio conseguito all'estero saranno sottoposti ad una specifica prova di conoscenza di lingua italiana. Il mancato superamento comporta l'attribuzione di attività formative integrative.

Art.3 - Attività formative

Il CLM in Digital Humanities, ha di norma una durata di 2 anni e prevede l'acquisizione di 120 crediti formativi universitari (CFU) articolati in insegnamenti e altre attività formative, esami e una prova finale, definiti in base all'ordinamento riportato nella parte speciale del presente regolamento.

Il CLM in Digital Humanities mira a formare figure professionali che possano ricoprire il ruolo di esperti in comunicazione e nuovi media, in contesti di applicazione internazionale e per progetti di lungo periodo. Essi avranno le capacità e le conoscenze, sia teoriche che metodologiche, necessarie per interagire con diverse figure professionali di alto livello e per utilizzare adeguatamente tutti i linguaggi della moderna comunicazione al fine di progettare e realizzare analisi e prodotti in diversi ambiti socio-culturali, con esplicito riferimento al linguaggio in ogni sua forma e agli strumenti della comunicazione con i nuovi media. Il percorso formativo si caratterizza per una interdisciplinarietà spinta, fondendo le conoscenze derivanti dalle Scienze Umane e dalle Scienze Sociali agli aspetti di progettualità e alle capacità realizzative derivanti dalla tradizione della Scuola Politecnica.

Per ogni insegnamento è individuato un docente responsabile. E' docente responsabile di un insegnamento chi ne sia titolare a norma di legge, ovvero colui al quale il Consiglio di Dipartimento abbia attribuito la responsabilità stessa in sede di affidamento dei compiti didattici ai docenti.

La lingua usata per erogare le attività formative (lezioni, esercitazioni, laboratori) è l'Italiano o un'altra lingua della UE. Nell'elenco degli insegnamenti e delle altre attività formative riportato nella successiva Parte Speciale del presente Regolamento Didattico è specificata la lingua in cui viene erogata ogni attività formativa.

Art.4 - Curricula

Il CLM in Digital Humanities si articola in due Curricula:

- **Curriculum I: Internet e Produzione Digitale Creativa**
Orientato principalmente a formare esperti su: 1) comunicazione con i nuovi media (internet, web-radio/tv, web-app) anche attraverso tecnologie mobili e indossabili; 2) web design; 3) internet delle cose e ambienti intelligenti; 3) rappresentazione, gestione e archiviazione tridimensionale dei beni culturali, 4) fabbricazione digitale.
- **Curriculum II: Tecnologie delle Emozioni**
Orientato principalmente a formare esperti su arti performative, inclusione sociale e riabilitazione, fruizione interattiva di contenuti e beni culturali, attraverso innovative tecnologie multimediali (mobile, wearable, motion capture, ecc.) e di analisi in tempo reale della comunicazione non verbale (gestuale, sociale ed emozionale).

Art.5 - Impegno orario complessivo

La definizione della frazione oraria dedicata a lezioni o attività didattiche equivalenti è stabilita, per ogni insegnamento, dal CLM e specificata nella parte speciale del presente regolamento (Allegato 1). In ogni caso si assumono i seguenti intervalli di variabilità della corrispondenza ore aula/ CFU: ore aula/ CFU: 6 ÷ 10 ore di lezione o di attività didattica assistita.

La definizione dell'impegno orario complessivo riservato allo studio personale o ad altre attività formative di tipo individuale per ogni insegnamento è riportato nella successiva Parte Speciale del presente Regolamento Didattico.

Il Direttore del DIBRIS e il Coordinatore del CLM sono incaricati di verificare il rispetto delle predette prescrizioni, anche ai fini della pubblicazione dei programmi dei corsi.

Art.6 - Piani di studio e propedeuticità

Gli studenti possono iscriversi a tempo pieno o a tempo parziale; per le due tipologie di iscrizione sono previsti differenti diritti e doveri.

Lo studente a tempo pieno svolge la propria attività formativa tenendo conto del piano di studio predisposto dal corso di laurea magistrale, distinto per anni di corso e pubblicato nel Manifesto degli studi. Il piano di studio formulato dallo studente deve contenere l'indicazione delle attività formative, con i relativi crediti che intende conseguire, previsti dal piano di studio ufficiale per tale periodo didattico, da un minimo di 48 ad un massimo di 72 dei crediti previsti in ogni anno. Questi valori di minimo e massimo dei crediti possono variare unicamente nei casi di trasferimenti da sedi universitarie diverse o qualora questo consenta il completamento del piano di studio.

Lo studente a tempo parziale è tenuto a presentare un piano di studio individuale che preveda un numero massimo di crediti annui pari a 42.

Il percorso formativo dello studente può essere vincolato attraverso un sistema di propedeuticità, indicate per ciascun insegnamento nel Manifesto degli studi.

La modalità e il termine per la presentazione del piano di studio sono stabiliti annualmente dalla Scuola Politecnica e riportate nel Manifesto degli studi.

Art.7 - Frequenza e modalità di frequenza delle attività didattiche

Gli insegnamenti possono assumere la forma di:

- a) Lezioni, anche a distanza mediante mezzi telematici;
- b) Esercitazioni pratiche;
- c) Esercitazioni in laboratorio.

Il profilo articolato e la natura impegnativa delle lezioni tenute nell'ambito dei vari corsi di studio offerti dalla Scuola Politecnica rendono la frequenza alle attività formative fortemente consigliata per una adeguata comprensione degli argomenti e quindi per una buona riuscita negli esami.

Il calendario delle lezioni è articolato in semestri. Di norma, il semestre è suddiviso in almeno 12 settimane di lezione più almeno 4 settimane complessive per prove di verifica ed esami di profitto.

Il periodo destinato agli esami di profitto termina con l'inizio delle lezioni del semestre successivo.

L'orario delle lezioni per l'intero anno accademico è pubblicato sul sito web della Scuola Politecnica prima dell'inizio delle lezioni dell'anno accademico. L'orario delle lezioni garantisce la possibilità di frequenza per anni di corso previsti dal vigente Manifesto degli studi. Per ragioni pratiche non è garantita la compatibilità dell'orario per tutte le scelte formalmente possibili degli insegnamenti opzionali. Gli studenti devono quindi formulare il proprio piano di studio tenendo conto dell'orario delle lezioni. Il calendario delle lezioni è articolato in semestri.

Art.8 - Esami e altre verifiche di profitto

Gli esami di profitto possono essere svolti in forma scritta, orale, o scritta e orale, secondo le modalità indicate nelle schede di ciascun insegnamento pubblicato sul sito web del CLM.

Nel caso di insegnamenti strutturati in moduli con più docenti, questi partecipano collegialmente alla valutazione complessiva del profitto dello studente che non può, comunque, essere frazionata in valutazioni separate sui singoli moduli.

A richiesta, possono essere previste specifiche modalità di verifica dell'apprendimento che tengano conto delle esigenze di studenti disabili e di studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (D.S.A.), in conformità all'art. 29 comma 4 del Regolamento Didattico di Ateneo.

Il calendario degli esami di profitto è stabilito entro il 30 settembre per l'anno accademico successivo e viene pubblicato sul sito web del corso di studi magistrale. Il calendario delle eventuali prove di verifica in itinere è stabilito dal CCLM e comunicato agli studenti all'inizio di ogni ciclo didattico.

Gli esami si svolgono nei periodi di interruzione delle lezioni. Possono essere previsti appelli durante il periodo delle lezioni soltanto per gli studenti che, nell'anno accademico in corso, non abbiano inserito attività formative nel proprio piano di studio.

Art.9 - Riconoscimento di crediti

Il CLM in Digital Humanities delibera sull'approvazione delle domande di passaggio o trasferimento da un altro corso di laurea magistrale dell'Ateneo o di altre Università secondo le norme previste dall'art. 21 del Regolamento Didattico di Ateneo. Delibera altresì il riconoscimento, quale credito formativo, per un numero massimo di 12 CFU, di conoscenze e abilità professionali certificate ai sensi della normativa vigente.

Nella valutazione delle domande di passaggio si terrà conto delle specificità didattiche e dell'attualità dei contenuti formativi dei singoli esami sostenuti, riservandosi di stabilire di volta in volta eventuali forme di verifica ed esami integrativi.

Nel quadro della normativa nazionale e regionale su alternanza formazione/lavoro, è possibile per il corso di studio prevedere, per studenti selezionati, percorsi di apprendimento che tengano conto anche di esperienze lavorative svolte presso aziende convenzionate.

Art.10 - Mobilità e studi compiuti all'estero

Il CCS incoraggia fortemente le attività di internazionalizzazione, in particolare la partecipazione degli studenti ai programmi di mobilità e di scambi internazionali. A tal fine garantisce, secondo le modalità previste dalle norme vigenti, il riconoscimento dei crediti formativi conseguiti all'interno di tali programmi, e organizza le attività didattiche opportunamente in modo da rendere agevoli ed efficaci tali attività.

Il CCS riconosce agli studenti iscritti, che abbiano regolarmente svolto e completato un periodo di studi all'estero, gli esami sostenuti fuori sede e il conseguimento dei relativi crediti che lo studente intenda sostituire ad esami del proprio piano di studi.

Ai fini del riconoscimento di tali esami, lo studente all'atto della compilazione del piano delle attività formative che intende seguire nell'ateneo estero, dovrà produrre idonea documentazione comprovante l'equivalenza dei contenuti tra l'insegnamento impartito all'estero e l'insegnamento che intende sostituire impartito nel corso di laurea magistrale in Digital Humanities. L'equivalenza è valutata dal CCLM.

La conversione dei voti avverrà secondo criteri approvati dal CCLM, congruenti con il sistema europeo ECTS.

Art.11 - Prova finale

La prova finale prevede la presentazione e discussione, di fronte ad apposita Commissione di Laurea, di un elaborato in forma scritta o audiovisiva inerente argomenti oggetto dei corsi affrontati nell'ambito del percorso formativo magistrale ad accertare la preparazione tecnico-scientifica e professionale del candidato.

Ai fini del conseguimento della Laurea Magistrale, l'elaborato finale in forma scritta o audiovisiva consiste nella redazione di una tesi, elaborata dallo studente in modo originale sotto la guida di uno o più relatori, su un argomento definito attinente ad una disciplina di cui abbia superato l'esame. In ogni caso tra i relatori deve essere presente almeno un docente del CLM.

La tesi può essere redatta anche in lingua Inglese; in caso di utilizzo di altra lingua della UE è necessaria l'autorizzazione del CCLM. In questi casi la tesi deve essere corredata dal titolo e da un ampio sommario in italiano. La tesi dovrà rivelare:

- Originalità;
- Adeguata preparazione nelle discipline caratterizzanti la Laurea Magistrale in Digital Humanities;
- Corretto uso delle fonti e della bibliografia;
- Capacità sistematiche e argomentative;
- Chiarezza nell'esposizione;
- Capacità progettuale e sperimentale;
- Capacità critica.

La Commissione di Laurea è composta da almeno cinque membri compreso il Presidente facenti parte del CCLM ed è nominata dal Direttore del DIBRIS.

L'elaborazione della prova finale, per garantirne l'accuratezza, dovrà essere avviata almeno cinque mesi prima della presunta data di consegna dell'elaborato al docente. Tale consegna dovrà avvenire almeno un mese prima della seduta di laurea. L'ammissione alla prova finale è comunque subordinata alla richiesta di assegnazione del relatore e contestuale deposito del titolo all'Ufficio Didattica del DIBRIS - a cura dello studente -almeno cinque mesi prima della consegna dell'elaborato.

L'elaborato sarà valutato dalla Commissione di Laurea che esprimerà la valutazione complessiva in cento-decimi (110-mi). La valutazione della prova finale da parte della commissione avviene, in caso di superamento della stessa, attribuendo un incremento, variabile da 0 ad un massimo stabilito dalla Scuola di concerto con i Dipartimenti e riportato nel Manifesto degli Studi, alla media ponderata dei voti riportati nelle prove di verifica relative ad attività formative che prevedono una votazione finale, assumendo come peso il numero di crediti associati alla singola attività formativa.

Art.12 - Orientamento e tutorato

La Scuola Politecnica, di concerto con il DIBRIS, organizza e gestisce un servizio di tutorato per l'accoglienza e il sostegno degli studenti, al fine di prevenire la dispersione e il ritardo negli studi e di promuovere una proficua partecipazione attiva alla vita universitaria in tutte le sue forme.

Il CCLM individua al suo interno un numero di tutor in proporzione al numero degli studenti iscritti. I nominativi dei tutor sono reperibili nel sito web del CLM.

Art.13 - Verifica dell'obsolescenza dei crediti

I crediti acquisiti nell'ambito del presente CLM hanno validità per 4 anni. Trascorso il periodo indicato, i crediti acquisiti debbono essere convalidati con apposita delibera qualora il CCLM riconosca la non obsolescenza dei relativi contenuti formativi.

Qualora il CCLM riconosca l'obsolescenza anche di una sola parte dei relativi contenuti formativi, lo stesso CCLM stabilisce le prove integrative che dovranno essere sostenute dallo studente, definendo gli argomenti delle stesse e le modalità di verifica.

Una volta superate le verifiche previste, il CCLM convalida i crediti acquisiti con apposita delibera. Qualora la relativa attività formativa preveda una votazione, la stessa potrà essere variata rispetto a quella precedentemente ottenuta, su proposta della Commissione d'esame che ha proceduto alla verifica.

Art.14 - Manifesto degli studi

Il DIBRIS, sentita la Scuola Politecnica, pubblica annualmente il Manifesto degli Studi. Nel Manifesto sono indicate le principali disposizioni dell'Ordinamento Didattico e del Regolamento Didattico del CLM, a cui eventualmente si aggiungono indicazioni integrative.

Il Manifesto degli Studi del Corso di Laurea Magistrale in Digital Humanities contiene l'elenco degli insegnamenti attivati per l'anno accademico in questione. Le schede dei singoli insegnamenti sono pubblicati sul sito web del CLM.

II - Parte speciale

Elenco delle Attività formative attivabili e relativi obiettivi formativi

**Percorso per laureati triennali delle classi L-4 e L-20 DM 270
e delle precedenti classi 14 e 42 DM 509**

CURRICULUM I - Internet e Produzione Digitale Creativa

Orientato principalmente a formare esperti su:

- 1) comunicazione con i nuovi media (internet, web-radio/tv, web-app) anche attraverso tecnologie mobili e indossabili;
- 2) web design;
- 3) internet delle cose e ambienti intelligenti;
- 4) rappresentazione, gestione e archiviazione tridimensionale dei beni culturali,
- 5) fabbricazione digitale.

Anno	Codice	Denominazione Insegnamento	CFU	SSD	Tipologia	Ambito	Lingua	Propedeuticità	Obiettivi formativi	Ore Didattica Assistita	Ore Studio
1	83832 (90596)	Reti di Comunicazione e Comunicazione Culturale - Mod.1: Reti di Comunicazione e Multimedia	6	ING-INF/03	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire le conoscenze di base delle moderne reti di telecomunicazioni e delle tecniche di codifica per la realizzazione e la distribuzione di contenuti multimediali. Vengono presentate l'architettura di Internet e le caratteristiche dei segnali audio e video, motivando l'opportunità di procedere alla codifica per la riduzione della ridondanza. Infine, vengono illustrati i principali prodotti per streaming su Web.	36	114
1	90711 (90596)	Reti di Comunicazione e Comunicazione Culturale - Mod.2: Comunicazione dei Beni Culturali	6	L-ART/04	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire le nozioni di base circa le forme della comunicazione dei beni culturali, con particolare riguardo alle modalità con cui il museo rende accessibili i suoi contenuti, attraverso modalità espositive, di allestimento e informazione multimediale.	36	114
1	83838 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.1 - Ergonomia Cognitiva	6	M-PSI/01	Caratterizzanti	Discipline socio-economiche, storico-politiche e cognitive	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire i fondamenti teorici e gli strumenti metodologici più idonei alla progettazione ergonomica di sistemi interattivi e di interfacce, secondo i principi dello User Centered Design. Dopo una illustrazione dei principi cognitivi alla base dell'interazione con un sistema digitale, il modulo è dedicato allo studio ergonomico della progettazione di un sistema interattivo, identificandone le fasi salienti, dall'impostazione generale del progetto, sino alla valutazione dell'usabilità mediante metodologie differenziate.	36	114
1	83839 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.2 - Interaction Design	6	ICAR/13	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di introdurre lo studente al mondo della robotica, dei device interattivi e dell'internet delle cose. Viene illustrato lo stato dell'arte su questi settori e poste le basi di progettazione di interfacce (sia fisiche che virtuali) per sistemi robotici indoor. Si passa quindi alla progettazione e realizzazione di interfacce reali e virtuali per sistemi robotici e device interattivi secondo i principi del Human Centered Robotic Design.	36	114

1	83847	Grafica nei Nuovi Media	6	ICAR/17	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti le conoscenze necessarie per poter gestire la progettazione grafica di nuovi prodotti per la comunicazione, tanto alla luce delle nuove frontiere raggiunte nel campo del "visual" e dei "media", quanto dell'esperienza acquisita nel campo della comunicazione grafica del XX Secolo. Gli elementi della comunicazione – immagini, segni e parole – a fronte della rapida evoluzione dei media, devono allora essere declinati per poter fronteggiare una comunicazione che nel nuovo millennio ha accelerato in modo esponenziale sia i tempi di permanenza sui mezzi di comunicazione, sia i tempi di trasformazione, offrendo sempre nuovi spunti e opportunità per lo sviluppo del linguaggio grafico.	36	114
1	83867 (90616)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.1: Interazione Uomo-Macchina	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del modulo è quello di fornire le competenze propedeutiche fondamentali sul processo di sviluppo di interfacce utente non tradizionali, caratterizzate da interazione multimodale, non-verbale, embodiment, affective computing e segnali sociali non verbali. Gli argomenti affrontati includono percezione (psicofisica della visione, psicoacustica, percezione aptica, integrazione multimodale), usabilità, qualità dell'esperienza, ciclo di sviluppo di interfacce multimodali full-body, affettive e sociali. L'insegnamento sarà caratterizzato da esemplificazioni ed esercizi nell'ambito di contesti professionalizzanti: fruizione attiva di contenuti culturali audiovisivi, esperienze interattive per inclusione sociale, terapia e riabilitazione, esperienze partecipative nelle arti performative.	36	114
1	90618 (90616)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.2: Realtà Virtuale, Realtà Aumentata e Gamificazione	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del modulo è quello di fornire agli studenti le conoscenze sui fondamenti della grafica e animazione 3D e le competenze pratiche per costruire semplici applicazioni e sistemi basati sulla simulazione in realtà virtuale/mista/aumentata e sulla gamificazione. Gli obiettivi fondamentali di questo modulo consistono sia nel rendere gli studenti consapevoli della necessaria interdisciplinarietà dei contributi provenienti dalla programmazione mobile, dalla biomeccanica, dalla percezione sensoriale, dalla robotica e dai videogiochi al fine di creare interfacce utente naturali (NUI), sia nel fornire gli strumenti idonei alla progettazione di applicazioni software basate su stereoscopia 3D e Realtà Virtuale/Aumentata.	36	114
1	83849	Fotografia e Immagini Digitali	6	ICAR/17	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire strumenti e metodologie di ripresa mettendo in evidenza limiti e pregi rispetto al progetto da realizzare; viene dato ampio spazio alla tecnologia digitale descrivendo le fasi di acquisizione, manipolazione, e registrazione dell'immagine. Durante le attività previste per questo corso prevale l'impiego del computer concepito come mezzo di supporto alle idee; in particolare vengono insegnate le nozioni di base per l'impiego dei software di ritocco fotografico che culminano con la realizzazione di un progetto individuale. Le lezioni teoriche si alternano ad attività di laboratorio nelle quali si insegnano gli strumenti della fotografia.	36	114
1	90621	Strutture Narrative e Nuovi Media	6	L-FIL-LET/14	Affini	Affini	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di analizzare le nuove forme di narrazione, dai videogames agli spettacoli multimediali, dalle installazioni ai musei di narrazione. Durante il corso si propone il confronto e l'applicazione di teorie narratologiche che, da Aristotele a Genette, interrogano tecniche, ideologie e metodi delle strutture narrative prodotte dalla nostra storia culturale. L'applicazione di queste teorie ai prodotti dei nuovi media permette di offrire strumenti interpretativi imprescindibili per comprendere significati e prospettive delle tecnologie multimediali, e contemporaneamente il confronto produce una possibilità di ripensare, storicamente, criticamente e creativamente, le forme artistiche tradizionali.	36	114

1	90619	Scrittura per i Nuovi Media	6	L-FIL-LET/12	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fare acquisire agli studenti le seguenti abilità: - consapevolezza della variabilità sociolinguistica della lingua - conoscenza delle varietà diamesiche, in particolare dell'italiano digitato trasmesso - dimestichezza con le principali risorse lessicografiche on line - sviluppo dell'attitudine alla lettura linguistica e formale di testi scritti per i nuovi media - acquisizione delle tecniche per la produzione di testi scritti per i nuovi media.	36	114
2	83869	Future Internet	6	INF/01	Caratterizzanti	Teorie e Tecniche dell'Informazione e della Comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire conoscenze sulle direzioni di sviluppo in atto e future di Internet e del Web. Vengono analizzate le caratteristiche dell'infrastruttura tecnologica della Future Internet e presentati nuovi paradigmi quali l'Internet delle cose (internet of things) e il Cloud Computing. Particolare attenzione viene dedicata all'evoluzione del Web nell'ottica di Semantic Web e di Web of Things. Si introducono a tal fine i metodi di rappresentazione della conoscenza mediante ontologie e i linguaggi per il Web Semantico, con relative esercitazioni. Si presentano quindi scenari applicativi in cui le diverse tecnologie trovano impiego.	36	114
2	83831	Web Design	12	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di affrontare il progetto di applicazioni web flessibili, accessibili e resistenti al cambiamento. In particolare, viene illustrato come gli standard non costituiscano un limite alla creatività del progettista ma siano un modo per creare una nuova generazione di applicazioni web che permettano di abbattere i costi della progettazione, sviluppo e verifica della qualità nel rispetto delle normative vigenti e in termini di accessibilità.	72	228
2	83834	Devianza e Controllo Digitale	6	SPS/12	Affini	Attività Formative Affini o Integrative	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire conoscenze e strumenti interpretativi per comprendere gli effetti sociali e le trasformazioni che le nuove tecnologie della comunicazione hanno introdotto sia nelle modalità di definizione e rappresentazione dei devianti sia nei meccanismi di controllo e esclusione sociale degli individui.	36	114
2	83833	Società e Ambienti nell'Era dei Social Media	6	SPS/10	Affini	Attività formative affini o integrative	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti nozioni di base, relative alle teorie e ai metodi della sociologia urbana e della sociologia dell'ambiente e del territorio, tali da consentire l'acquisizione delle seguenti competenze: - Capacità di lettura critica di un progetto, di un manufatto o di un ambito spaziale, di un elaborato tecnico di governo della città e del territorio (P.U.C., P.T.C.P., Piano degli Orari, Piano del Traffico...etc.) assumendo il punto di vista dei diversi attori sociali e, in particolar modo, degli utilizzatori; - Capacità di interagire con gli specialisti in scienze umane che avranno la possibilità di incontrare nell'esercizio della loro professione e di comprendere le dinamiche relazionali all'interno di un gruppo di lavoro nell'ambito progettuale e operativo; - Capacità di realizzare correttamente analisi pre-progettuali relative a vari campi di applicazione: redazione di analisi di sfondo utili per le "descrizioni fondative"; individuazione di stakeholder e stakeholder come testimoni di interviste qualitative o come partecipanti a tavoli di discussione; applicazione di tecniche per l'attivazione di processi partecipativi (EASW, open space technology, world-café oltre a quelle più tradizionali).	36	114

2		Bottega Digitale 6 CFU in alternativa tra i seguenti Laboratori: 1) FAB-LAB - Laboratorio di Fabbricazione Digitale (90629); 2) WEB-APP - Laboratorio per lo sviluppo di Applicazioni per dispositivi Mobili (90630); 3) Laboratorio Web-Radio e Web-TV (90632); 4) Laboratorio di Comunicazione, Arte Contemporanea, Graphic Design e Nuovi Media (90632). Tali Laboratori sono descritti nel dettaglio nei riquadri successivi.	6		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di queste attività laboratoriali è di fornire allo studente conoscenze specifiche utili per il suo inserimento nel mondo dei professionisti delle Digital Humanities. A tale scopo sono organizzati laboratori in cui lo studente lavora a progetti digitali come quando in una bottega rinascimentale si riceveva la commissione di un'opera: nella Bottega Digitale infatti diverse capacità e competenze si integrano a quella del "maestro", il docente responsabile delle attività laboratoriali, che ha l'idea generale dell'opera e che è semplicemente responsabile del progetto, ma che ha bisogno della collaborazione di un gruppo composto per portare avanti il progetto. La Bottega Digitale è articolata in quattro (4) ambiti professionali privilegiati, ognuno di 3 CFU: 1) FAB-LAB - Laboratorio di Fabbricazione Digitale; 2) WEB-APP - Laboratorio per lo sviluppo di Applicazioni per dispositivi Mobili; 3) Laboratorio Web-Radio e Web-TV; 4) Laboratorio di Comunicazione, Arte Contemporanea, Graphic Design e Nuovi Media. Lo studente ne può scegliere due (2), per un totale di 6 CFU, in funzione dei suoi interessi specifici e delle professionalità che vuole sviluppare. In ogni ambito professionale della Bottega Digitale collaborano figure diverse: non solo esperti in diverse discipline, ma anche dottorandi, laureandi e tirocinanti, che sovente hanno competenze maggiori del maestro su specifici strumenti e tecniche. Le équipes che lavorano in ogni ambito professionale della Bottega Digitale sono sempre interdisciplinari e aperte, perché è la natura stessa di qualsiasi progetto di Digital Humanities ad essere interdisciplinare e aperto.	48	101
2	90629	1) FAB-LAB: Laboratorio di Fabbricazione Digitale	3		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di questo laboratorio è quello di introdurre lo studente al processo attraverso cui è possibile creare oggetti solidi e tridimensionali partendo da disegni digitali. Questo processo, utilizzato ampiamente in manifattura per la creazione rapida di modelli e prototipi, può sfruttare diverse tecniche di fabbricazione sia additive (come la stampa 3D), sia sottrattive come il taglio laser e la fresatura. Durante le attività di laboratorio lo studente viene guidato, anche attraverso la partecipazione a community in cui i disegni digitali vengono condivisi e messi a disposizione dagli utenti, alla creazione di prototipi personali o manufatti digitali.	24	51
2	90630	2) Web-APP: Laboratorio per lo Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili	3		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di questo laboratorio è quello di introdurre lo studente al progetto e realizzazione di applicazioni web, fruibili da dispositivi fissi e indossabili, basate su HTML5, CSS e Javascript. Partendo da un caso d'uso reale (come ad esempio la realizzazione di una applicazione per un museo virtuale od una e-brochure) e tramite esempi ed esercizi mirati, si guiderà lo studente ad acquisire gli strumenti e le conoscenze che gli permetteranno di sviluppare un'a Web-App in totale autonomia.	24	51
2	90631	3) Laboratorio Web-Radio e Web-TV	3		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di questo laboratorio è quello di introdurre lo studente alle modalità di progettazione di prodotti radiofonici e televisivi, alle tecniche e alla strumentazione in uso negli ambienti di produzione e di emissione di trasmissioni digitali attraverso il Web.	24	51

2	90632	4) Laboratorio di Comunicazione, Arte Contemporanea, Graphic Design e Nuovi Media	3		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di questo laboratorio è quello di offrire agli studenti gli strumenti per individuare e decodificare i linguaggi e le tecniche più diffusi nell'arte e nella comunicazione grafica contemporanea, attraverso i canali della multimedialità, della rete e del digitale. Verranno anche organizzate visite a musei, case d'artista ed esposizioni per analizzare le potenzialità della fotogrammetria 3D, del trailer e del montaggio multimediale per la comunicazione e l'interazione con il pubblico. Gli studenti saranno incoraggiati a lavorare singolarmente o in gruppi, per elaborare un progetto creativo sperimentale, ricorrendo alle conoscenze acquisite durante il laboratorio e negli altri corsi di studio.	24	51
2	83864	PROVA FINALE	12		Altre	Per la Prova Finale	IT/EN	Obiettivo della prova finale è quello di accertare la preparazione tecnico-scientifica e professionale del candidato. A tale fine lo studente deve presentare e discutere, di fronte ad apposita Commissione di Laurea, un elaborato originale in forma scritta o audiovisiva (Tesi di laurea magistrale), sotto la guida di uno o più relatori, inerente argomenti oggetto dei corsi affrontati nell'ambito del percorso formativo magistrale.	0	300

A Scelta dello Studente - 12 CFU a scelta tra:

2	90636	Intelligenza Artificiale per i Beni Culturali	6	ING-INF/05	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di analizzare soluzioni che l'Intelligenza Artificiale e altre tecnologie innovative hanno prodotto per la tutela, fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale. Si vuole inoltre di stimolare nuove soluzioni sia metodologiche che tecnologiche per consentire di catalizzare possibili interazioni e aggregazioni tra i vari soggetti impegnati a sviluppare nuove applicazioni nel settore dei beni culturali. Riprodurre siti culturali e renderli fruibili in modo diverso, anche attraverso il web, significa aprire nuove possibilità di sviluppo per la crescita civile ed economica dei territori. Nasce quindi la necessità di definire ruoli e connessioni, dove solo la ricerca e le nuove tecnologie possono suggerire percorsi e soluzioni competitive che integrino turismo e cultura da un lato, con impresa e mercato da un altro.	36	114
2	90637	Storytelling e Data Visualization	6	ING-INF/05	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti un'introduzione a teorie e tecniche dello storytelling televisivo/digitale con focus sulla rappresentazione visuale dei dati, al fine di realizzare applicazioni e sistemi che permettano una comunicazione dell'informazione più accessibile, efficace e usabile da parte degli utenti dei vecchi e nuovi media. Il corso inoltre vuole stressare gli aspetti legati alla elaborazione, analisi e visualizzazione dei Big Data, ossia i dati creati attraverso le attività legate a Internet.	36	114

Tutti gli insegnamenti di questa Laurea Magistrale che non stati scelti, inclusi gli insegnamenti Caratterizzanti degli altri percorsi e curricula

CURRICULUM II - Tecnologie delle Emozioni

Orientato principalmente a formare esperti su:

- 1) arti performative,
 - 2) inclusione sociale e riabilitazione,
 - 3) fruizione interattiva di contenuti e beni culturali,
- attraverso innovative tecnologie multimediali (mobile, wearable, motion capture, ecc.) e di analisi in tempo reale della comunicazione non verbale (gestuale, sociale ed emozionale).

Anno	Codice	Denominazione Insegnamento	CFU	SSD	Tipologia	Ambito	Lingua	Propedeuticità	Obiettivi formativi	Ore Didattica Assistita	Ore Studio
1	83832 (90596)	Reti di Comunicazione e Comunicazione Culturale - Mod.1: Reti di Comunicazione e Multimedia	6	ING-INF/03	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire le conoscenze di base delle moderne reti di telecomunicazioni e delle tecniche di codifica per la realizzazione e la distribuzione di contenuti multimediali. Vengono presentate l'architettura di Internet e le caratteristiche dei segnali audio e video, motivando l'opportunità di procedere alla codifica per la riduzione della ridondanza. Infine, vengono illustrati i principali prodotti per streaming su Web.	36	114
1	90711 (90596)	Reti di Comunicazione e Comunicazione Culturale - Mod.2: Comunicazione dei Beni Culturali	6	L-ART/04	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire le nozioni di base circa le forme della comunicazione dei beni culturali, con particolare riguardo alle modalità con cui il museo rende accessibili i suoi contenuti, attraverso modalità espositive, di allestimento e informazione multimediale.	36	114
1	83838 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.1 - Ergonomia Cognitiva	6	M-PSI/01	Caratterizzanti	Discipline socio-economiche, storico-politiche e cognitive	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire i fondamenti teorici e gli strumenti metodologici più idonei alla progettazione ergonomica di sistemi interattivi e di interfacce, secondo i principi dello User Centered Design. Dopo una illustrazione dei principi cognitivi alla base dell'interazione con un sistema digitale, il modulo è dedicato allo studio ergonomico della progettazione di un sistema interattivo, identificandone le fasi salienti, dall'impostazione generale del progetto, sino alla valutazione dell'usabilità mediante metodologie differenziate.	36	114
1	83839 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.2 - Interaction Design	6	ICAR/13	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di introdurre lo studente al mondo della robotica, dei device interattivi e dell'Internet delle cose. Viene illustrato lo stato dell'arte su questi settori e poste le basi di progettazione di interfacce (sia fisiche che virtuali) per sistemi robotici indoor. Si passa quindi alla progettazione e realizzazione di interfacce reali e virtuali per sistemi robotici e device interattivi secondo i principi del Human Centered Robotic Design.	36	114

1	83847	Grafica nei Nuovi Media	6	ICAR/17	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti le conoscenze necessarie per poter gestire la progettazione grafica di nuovi prodotti per la comunicazione, tanto alla luce delle nuove frontiere raggiunte nel campo del "visual" e dei "media", quanto dell'esperienza acquisita nel campo della comunicazione grafica del XX Secolo. Gli elementi della comunicazione – immagini, segni e parole – a fronte della rapida evoluzione dei media, devono allora essere declinati per poter fronteggiare una comunicazione che nel nuovo millennio ha accelerato in modo esponenziale sia i tempi di permanenza sui mezzi di comunicazione, sia i tempi di trasformazione, offrendo sempre nuovi spunti e opportunità per lo sviluppo del linguaggio grafico.	36	114
1	83867 (90616)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.1: Interazione Uomo-Macchina	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del modulo è quello di fornire le competenze propedeutiche fondamentali sul processo di sviluppo di interfacce utente non tradizionali, caratterizzate da interazione multimodale, non-verbale, embodiment, affective computing e segnali sociali non verbali. Gli argomenti affrontati includono percezione (psicofisica della visione, psicoacustica, percezione aptica, integrazione multimodale), usabilità, qualità dell'esperienza, ciclo di sviluppo di interfacce multimodali full-body, affettive e sociali. L'insegnamento sarà caratterizzato da esemplificazioni ed esercizi nell'ambito di contesti professionalizzanti: fruizione attiva di contenuti culturali audiovisivi, esperienze interattive per inclusione sociale, terapia e riabilitazione, esperienze partecipative nelle arti performative.	36	114
1	90618 (90616)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.2: Realtà Virtuale, Realtà Aumentata e Gamificazione	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del modulo è quello di fornire agli studenti le conoscenze sui fondamenti della grafica e animazione 3D e le competenze pratiche per costruire semplici applicazioni e sistemi basati sulla simulazione in realtà virtuale/mista/aumentata e sulla gamificazione. Gli obiettivi fondamentali di questo modulo consistono sia nel rendere gli studenti consapevoli della necessaria interdisciplinarietà dei contributi provenienti dalla programmazione mobile, dalla biomeccanica, dalla percezione sensoriale, dalla robotica e dai videogiochi al fine di creare interfacce utente naturali (NUI), sia nel fornire gli strumenti idonei alla progettazione di applicazioni software basate su stereoscopia 3D e Realtà Virtuale/Aumentata.	36	114
1	90691	Mente, Scienze Cognitive, Espressione Artistica	6	M-FIL/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Le scienze cognitive hanno ridefinito in profondità paradigmi e modelli dei processi mentali legati all'esperienza percettiva e conoscitiva. I tradizionali problemi filosofici riguardanti le relazioni tra esperienze corporee e mentali, il reciproco interagire di intelligenza ed emozioni, il mobile e spesso contraddittorio statuto dei prodotti artistici, il complesso significato e della loro fruizione hanno acquisito dimensioni radicalmente nuove. Nel dialogo tra estetica, neuroscienze e filosofie delle mente si aprono inesauribili prospettive critiche ed euristiche per immaginare modi e mezzi di mutua fecondazione tra l'innovazione tecnologica e i suoi possibili scenari applicativi nelle arti, nello spettacolo e nella riabilitazione.	36	114
1	90621	Strutture Narrative e Nuovi Media	6	L-FIL-LET/14	Affini	Affini	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di analizzare le nuove forme di narrazione, dai videogames agli spettacoli multimediali, dalle installazioni ai musei di narrazione. Durante il corso si propone il confronto e l'applicazione di teorie narratologiche che, da Aristotele a Genette, interrogano tecniche, ideologie e metodi delle strutture narrative prodotte dalla nostra storia culturale. L'applicazione di queste teorie ai prodotti dei nuovi media permette di offrire strumenti interpretativi imprescindibili per comprendere significati e prospettive delle tecnologie multimediali, e contemporaneamente il confronto produce una possibilità di ripensare, storicamente, criticamente e creativamente, le forme artistiche tradizionali.	36	114

1	90687	Analisi dell'Immagine Artistica	6	L-ART/03	Affini		IT/EN	Obiettivo del corso consiste nell'affinare la capacità di lettura dell'immagine artistica intesa come esemplare proposta di strategie comunicative per la quale sono state elaborate, nei secoli, straordinarie modalità capaci di catturare l'attenzione dell'osservatore e coinvolgerlo nello spazio della rappresentazione. Una dinamica che si trasforma nel tempo e nell'uso di diversi media, ma che mantiene la sua efficacia nell'organizzazione di uno spazio virtuale, dove forme e contenuti convergono nell'ipotesi comunicativa, dove il coinvolgimento è stimolato da formule empatiche, da memi culturali condivisi, da codici retorici, ma ugualmente da segni, iconici e aniconici, colori, gestualità. Una educazione al vedere quindi, basata sulla complessità di una storia di immagini, che appare necessaria per una critica consapevole nel confronto con la cultura visiva dell'attualità.	36	114
2	90689 (90688)	Elaborazione Digitale di Segnali Audiovisivi - Modulo 1: Analisi automatica di immagini e video	6	INF/01	Caratterizzanti	Teorie e Tecniche dell'Informazione e della Comunicazione	IT/EN	Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti competenze nell'ambito dell'analisi di immagini e di sequenze video digitali. In una prima parte si comprenderà in quali modi sia possibile estrarre informazione da immagini: rilevamento automatico di elementi caratteristici, descrizioni di forma e di colore. Queste informazioni saranno poi utilizzate per confrontare diverse immagini alla ricerca di elementi comuni (queste competenze permetteranno allo studente di raggruppare in modo automatico immagini percettivamente simili o di stimare dalle immagini la profondità di una scena). Infine si progetteranno algoritmi per l'identificazione e l'analisi del movimento (applicazioni possibili di queste tecniche riguardano la rappresentazione e la comprensione del movimento umano).	36	114
2	90690 (90688)	Elaborazione Digitale di Segnali Audiovisivi - Modulo 2: Elaborazione Digitale del Suono e della Musica	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti competenze teoriche e pratiche di base per il trattamento digitale dell'audio e della musica. In una prima parte si affronteranno la rappresentazione digitale del segnale audio e le tecniche per il rilevamento automatico di elementi caratteristici del segnale stesso. In seguito, si passerà dallo studio del segnale a quello del suo contenuto musicale e alle tecniche per l'elaborazione dell'informazione musicale (relativa, ad esempio, a melodia, ritmo e armonia). Si studieranno inoltre le principali tecniche per la sintesi automatica e per l'elaborazione in tempo reale del suono (effetti, spazializzazione 3D).	36	114
2	90702 (90701)	Metodi e strumenti dell'interazione multimodale - Mod. 1: fruizione culturale, arti visive e digital signage	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti le seguenti competenze: 1) Come attraverso la tecnologia possano essere valorizzati modi e linguaggi di trasmissione del nostro patrimonio culturale; 2) Come forme emergenti di mediazione ermeneutica giungano alla comprensione intellettuale passando attraverso l'immediatezza del gesto affettivo e dalla conoscenza emozionale; 3) Come nuovi strumenti orientino nella fruizione dei prodotti della nostra storia artistica per riappropriarsene e condividerla; 4) Come attraverso il confronto di manufatti artistici e proiezioni virtuali/ <i>mixed reality</i> manipolabili in modelli di fruizione attiva, risonante e personale possano definire strategie di riattivazione di contenuti audiovisivi.	36	114
2	90703 (90701)	Metodi e strumenti dell'interazione multimodale - Mod. 2: Inclusione sociale, terapia e riabilitazione	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti le seguenti competenze: 1) Come attraverso la tecnologia elaborare modelli, paradigmi e protocolli riabilitativi nei quali l'interazione ludica e attiva tra differenti canali sensoriali (visivo, gestuale, sonoro) possa offrire esperienze vicarianti nei casi di deprivazioni percettive (ipovisione, ridotta mobilità) o non convenzionali (strumenti di potenziamento fisico o cognitivo); 2) Come progettare nuovi strumenti interattivi per fitness/wellness/healthy life.	36	114

2	90704 (90701)	Metodi e strumenti dell'interazione multimodale - Mod. 3: Arti performative	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti le seguenti competenze: 1) Come attraverso la tecnologia sviluppare nuovi modi per coadiuvare concezioni dello spettacolo nelle quali la dimensione fruitiva (attiva, collaborativa, sociale) acquisisca una pertinenza creativa; 2) Come ridefinire la relazione tra spettacolo dal vivo e sue riprese in remoto; 3) Come reinterpretare i tradizionali modelli di interazione tra i linguaggi sul palcoscenico, legando il movimento espressivo sulla scena alla produzione o esplorazione di contenuti visivi, sonori o verbali.	36	114
2	83862	TIROCINIO	6		Altre	Tirocini Formativi e di Orientamento	IT/EN	Obiettivo del tirocinio è quello di completare il percorso formativo con attività di stage professionalizzanti presso enti, istituti e aziende. E possibile anche lo svolgimento di tirocinio "interno", eventualmente integrato con le attività previste per lo svolgimento della prova finale.	0	150
2	83864	PROVA FINALE	12		Altre	Per la Prova Finale	IT/EN	Obiettivo della prova finale è quello di accertare la preparazione tecnico-scientifica e professionale del candidato. A tale fine lo studente deve presentare e discutere, di fronte ad apposita Commissione di Laurea, un elaborato originale in forma scritta o audiovisiva (Tesi di laurea magistrale), sotto la guida di uno o più relatori, inerente argomenti oggetto dei corsi affrontati nell'ambito del percorso formativo magistrale.	0	300

A Scelta dello Studente - 12 CFU a scelta tra:

2	67326	Metodi sperimentali e statistici in psicologia Mutuato dal CLM in Psicologia	6	M-PSI/03	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fare acquisire competenze per la progettazione e la realizzazione di ricerche in ambito psicologico e per l'esecuzione delle analisi dei dati necessarie alla verifica delle ipotesi di ricerca. Nella prima parte del corso gli argomenti trattati sono una ricapitolazione degli elementi di metodologia della ricerca, dei concetti di base della ricerca scientifica e dell'applicazione del metodo scientifico alla psicologia. Nella seconda parte del corso vengono presentati i modelli statistici necessari per l'analisi dei dati provenienti da ricerche sperimentali e osservative in psicologia.	36	114
2	80580	Motor control and human performance measurements Mutuato dal CLM in Ingegneria Biomedica	6	ING-INF/06	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo di questo corso è quello di fornire agli studenti le conoscenze essenziali sulla fisiologia umana e le conoscenze sulle tecnologie, metodi sperimentali, strumenti di calcolo per l'analisi dei movimenti umani, i loro correlati neurali, e altri aspetti legati alle prestazioni umane.	36	114
2	90706	Composizione audiovisiva integrata Mutuato da COME/02 - Composizione musicale elettroacustica (Conservatorio di Musica Niccolò Paganini)	6	L-ART/05	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	La dimensione estetica della creatività contemporanea certamente si caratterizza per le pratiche di ibridazione e interazione tra differenti media e linguaggi semiotici. Dai progetti sinestetici delle avanguardie alle odierne sperimentazioni multimediali, i modelli di traduzione, trasformazione, integrazione e innesto tra dimensioni visive e sonore definiscono (storicamente e teoricamente) un paradigma privilegiato della ricerca sulle possibilità di adozione degli strumenti tecnologici alla ricerca artistica.	36	114

Tutti gli insegnamenti di questa Laurea Magistrale che non stati scelti, inclusi gli insegnamenti Caratterizzanti degli altri percorsi e curricula

Percorso per laureati triennali delle classi di tipo umanistico, economico, sociale e giuridico

con tale denominazione si intendono le seguenti classi:

L-1, L-3, L-5, L-6, L-10, L-11, L-12, L-14, L-15, L-16, L-19, L-24, L-26, L-33, L-36, L-37, L-39, L-40, L-42, L-43, L-44

CURRICULUM I - Internet e Produzione Digitale Creativa

Orientato principalmente a formare esperti su:

- 1) comunicazione con i nuovi media (internet, web-radio/tv, web-app) anche attraverso tecnologie mobili e indossabili;
- 2) web design;
- 3) internet delle cose e ambienti intelligenti;
- 4) rappresentazione, gestione e archiviazione tridimensionale dei beni culturali,
- 5) fabbricazione digitale.

Anno	Codice	Denominazione Insegnamento	CFU	SSD	Tipologia	Ambito	Lingua	Propedeuticità	Obiettivi formativi	Ore Didattica Assistita	Ore Studio
1	80233 (90597)	Tecnologie e Linguaggi per le Digital Humanities - Mod.1: mutuato dal Mod.1 di Fondamenti di Informatica Umanistica (CL in Scienze della Comunicazione)	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di introdurre i concetti fondamentali dell'informatica e di rendere lo studente consapevole dell'uso delle moderne tecnologie della comunicazione e dell'informazione dei nuovi media.	36	114
1	80235 (90597)	Tecnologie e Linguaggi per le Digital Humanities - Mod.2: mutuato dal Mod.2 di Fondamenti di Informatica Umanistica (CL in Scienze della Comunicazione)	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di sviluppare capacità operative nell'uso di strumenti di produttività individuale, nell' utilizzo della rete informatica e nei linguaggi di programmazione per il web.	36	114
1	83838 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.1 - Ergonomia Cognitiva	6	M-PSI/01	Caratterizzanti	Discipline socio-economiche, storico-politiche e cognitive	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire i fondamenti teorici e gli strumenti metodologici più idonei alla progettazione ergonomica di sistemi interattivi e di interfacce, secondo i principi dello User Centered Design. Dopo una illustrazione dei principi cognitivi alla base dell'interazione con un sistema digitale, il modulo è dedicato allo studio ergonomico della progettazione di un sistema interattivo, identificandone le fasi salienti, dall'impostazione generale del progetto, sino alla valutazione dell'usabilità mediante metodologie differenziate.	36	114
1	83839 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.2 - Interaction Design	6	ICAR/13	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di introdurre lo studente al mondo della robotica, dei device interattivi e dell'internet delle cose. Viene illustrato lo stato dell'arte su questi settori e poste le basi di progettazione di interfacce (sia fisiche che virtuali) per sistemi robotici indoor. Si passa quindi alla progettazione e realizzazione di interfacce reali e virtuali per sistemi robotici e device interattivi secondo i principi del Human Centered Robotic Design.	36	114

1	83847	Grafica nei Nuovi Media	6	ICAR/17	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti le conoscenze necessarie per poter gestire la progettazione grafica di nuovi prodotti per la comunicazione, tanto alla luce delle nuove frontiere raggiunte nel campo del "visual" e dei "media", quanto dell'esperienza acquisita nel campo della comunicazione grafica del XX Secolo. Gli elementi della comunicazione – immagini, segni e parole – a fronte della rapida evoluzione dei media, devono allora essere declinati per poter fronteggiare una comunicazione che nel nuovo millennio ha accelerato in modo esponenziale sia i tempi di permanenza sui mezzi di comunicazione, sia i tempi di trasformazione, offrendo sempre nuovi spunti e opportunità per lo sviluppo del linguaggio grafico.	36	114
1	83867 (90616)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.1: Interazione Uomo-Macchina	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del modulo è quello di fornire le competenze propedeutiche fondamentali sul processo di sviluppo di interfacce utente non tradizionali, caratterizzate da interazione multimodale, non-verbale, embodiment, affective computing e segnali sociali non verbali. Gli argomenti affrontati includono percezione (psicofisica della visione, psicoacustica, percezione aptica, integrazione multimodale), usabilità, qualità dell'esperienza, ciclo di sviluppo di interfacce multimodali full-body, affettive e sociali. L'insegnamento sarà caratterizzato da esemplificazioni ed esercizi nell'ambito di contesti professionalizzanti: fruizione attiva di contenuti culturali audiovisivi, esperienze interattive per inclusione sociale, terapia e riabilitazione, esperienze partecipative nelle arti performative.	36	114
1	90618 (90616)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.2: Realtà Virtuale, Realtà Aumentata e Gamificazione	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del modulo è quello di fornire agli studenti le conoscenze sui fondamenti della grafica e animazione 3D e le competenze pratiche per costruire semplici applicazioni e sistemi basati sulla simulazione in realtà virtuale/mista/aumentata e sulla gamificazione. Gli obiettivi fondamentali di questo modulo consistono sia nel rendere gli studenti consapevoli della necessaria interdisciplinarietà dei contributi provenienti dalla programmazione mobile, dalla biomeccanica, dalla percezione sensoriale, dalla robotica e dai videogiochi al fine di creare interfacce utente naturali (NU), sia nel fornire gli strumenti idonei alla progettazione di applicazioni software basate su stereoscopia 3D e Realtà Virtuale/Aumentata.	36	114
1	83849	Fotografia e Immagini Digitali	6	ICAR/17	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire strumenti e metodologie di ripresa mettendo in evidenza limiti e pregi rispetto al progetto da realizzare; viene dato ampio spazio alla tecnologia digitale descrivendo le fasi di acquisizione, manipolazione, e registrazione dell'immagine. Durante le attività previste per questo corso prevale l'impiego del computer concepito come mezzo di supporto alle idee; in particolare vengono insegnate le nozioni di base per l'impiego dei software di ritocco fotografico che culminano con la realizzazione di un progetto individuale. Le lezioni teoriche si alternano ad attività di laboratorio nelle quali si insegnano gli strumenti della fotografia.	36	114
1	90621	Strutture Narrative e Nuovi Media	6	L-FIL-LET/14	Affini	Affini	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di analizzare le nuove forme di narrazione, dai videogames agli spettacoli multimediali, dalle installazioni ai musei di narrazione. Durante il corso si propone il confronto e l'applicazione di teorie narratologiche che, da Aristotele a Genette, interrogano tecniche, ideologie e metodi delle strutture narrative prodotte dalla nostra storia culturale. L'applicazione di queste teorie ai prodotti dei nuovi media permette di offrire strumenti interpretativi imprescindibili per comprendere significati e prospettive delle tecnologie multimediali, e contemporaneamente il confronto produce una possibilità di ripensare, storicamente, criticamente e creativamente, le forme artistiche tradizionali.	36	114

1	90619	Scrittura per i Nuovi Media	6	L-FIL-LET/12	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fare acquisire agli studenti le seguenti abilità: - consapevolezza della variabilità sociolinguistica della lingua - conoscenza delle varietà dialettali, in particolare dell'italiano digitato trasmesso - dimestichezza con le principali risorse lessicografiche on line - sviluppo dell'attitudine alla lettura linguistica e formale di testi scritti per i nuovi media - acquisizione delle tecniche per la produzione di testi scritti per i nuovi media.	36	114
2	83869	Future Internet	6	INF/01	Caratterizzanti	Teorie e Tecniche dell'Informazione e della Comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire conoscenze sulle direzioni di sviluppo in atto e future di Internet e del Web. Vengono analizzate le caratteristiche dell'infrastruttura tecnologica della Future Internet e presentati nuovi paradigmi quali l'Internet delle cose (internet of things) e il Cloud Computing. Particolare attenzione viene dedicata all'evoluzione del Web nell'ottica di Semantic Web e di Web of Things. Si introducono a tal fine i metodi di rappresentazione della conoscenza mediante ontologie e i linguaggi per il Web Semantico, con relative esercitazioni. Si presentano quindi scenari applicativi in cui le diverse tecnologie trovano impiego.	36	114
2	83831	Web Design	12	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di affrontare il progetto di applicazioni web flessibili, accessibili e resistenti al cambiamento. In particolare, viene illustrato come gli standard non costituiscano un limite alla creatività del progettista ma siano un modo per creare una nuova generazione di applicazioni web che permettano di abbattere i costi della progettazione, sviluppo e verifica della qualità nel rispetto delle normative vigenti e in termini di accessibilità.	72	228
2	83834	Devianza e Controllo Digitale	6	SPS/12	Affini	Attività Formative Affini o Integrative	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire conoscenze e strumenti interpretativi per comprendere gli effetti sociali e le trasformazioni che le nuove tecnologie della comunicazione hanno introdotto sia nelle modalità di definizione e rappresentazione dei devianti sia nei meccanismi di controllo e esclusione sociale degli individui.	36	114
2	83833	Società e Ambienti nell'Era dei Social Media	6	SPS/10	Affini	Attività formative affini o integrative	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti nozioni di base, relative alle teorie e ai metodi della sociologia urbana e della sociologia dell'ambiente e del territorio, tali da consentire l'acquisizione delle seguenti competenze: - Capacità di lettura critica di un progetto, di un manufatto o di un ambito spaziale, di un elaborato tecnico di governo della città e del territorio (P.U.C., P.T.C.P., Piano degli Orari, Piano del Traffico...etc.) assumendo il punto di vista dei diversi attori sociali e, in particolar modo, degli utilizzatori; - Capacità di interagire con gli specialisti in scienze umane che avranno la possibilità di incontrare nell'esercizio della loro professione e di comprendere le dinamiche relazionali all'interno di un gruppo di lavoro nell'ambito progettuale e operativo; - Capacità di realizzare correttamente analisi pre-progettuali relative a vari campi di applicazione: redazione di analisi di sfondo utili per le "descrizioni fondative"; individuazione di stakeholder e stakeholder come testimoni di interviste qualitative o come partecipanti a tavoli di discussione; applicazione di tecniche per l'attivazione di processi partecipativi (EASW, open space technology, world-café oltre a quelle più tradizionali).	36	114

2		Bottega Digitale 6 CFU in alternativa tra i seguenti Laboratori: 1) FAB-LAB - Laboratorio di Fabbricazione Digitale (90629); 2) WEB-APP - Laboratorio per lo sviluppo di Applicazioni per dispositivi Mobili (90630); 3) Laboratorio Web-Radio e Web-TV (90632); 4) Laboratorio di Comunicazione, Arte Contemporanea, Graphic Design e Nuovi Media (90632). Tali Laboratori sono descritti nel dettaglio nei riquadri successivi.	6		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di queste attività laboratoriali è di fornire allo studente conoscenze specifiche utili per il suo inserimento nel mondo dei professionisti delle Digital Humanities. A tale scopo sono organizzati laboratori in cui lo studente lavora a progetti digitali come quando in una bottega rinascimentale si riceveva la commissione di un'opera: nella Bottega Digitale infatti diverse capacità e competenze si integrano a quella del "maestro", il docente responsabile delle attività laboratoriali, che ha l'idea generale dell'opera e che è semplicemente responsabile del progetto, ma che ha bisogno della collaborazione di un gruppo composto per portare avanti il progetto. La Bottega Digitale è articolata in quattro (4) ambiti professionali privilegiati, ognuno di 3 CFU: 1) FAB-LAB - Laboratorio di Fabbricazione Digitale; 2) WEB-APP - Laboratorio per lo sviluppo di Applicazioni per dispositivi Mobili; 3) Laboratorio Web-Radio e Web-TV; 4) Laboratorio di Comunicazione, Arte Contemporanea, Graphic Design e Nuovi Media. Lo studente ne può scegliere due (2), per un totale di 6 CFU, in funzione dei suoi interessi specifici e delle professionalità che vuole sviluppare. In ogni ambito professionale della Bottega Digitale collaborano figure diverse: non solo esperti in diverse discipline, ma anche dottorandi, laureandi e tirocinanti, che sovente hanno competenze maggiori del maestro su specifici strumenti e tecniche. Le équipes che lavorano in ogni ambito professionale della Bottega Digitale sono sempre interdisciplinari e aperte, perché è la natura stessa di qualsiasi progetto di Digital Humanities ad essere interdisciplinare e aperto.	48	101
2	90629	1) FAB-LAB: Laboratorio di Fabbricazione Digitale	3		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di questo laboratorio è quello di introdurre lo studente al processo attraverso cui è possibile creare oggetti solidi e tridimensionali partendo da disegni digitali. Questo processo, utilizzato ampiamente in manifattura per la creazione rapida di modelli e prototipi, può sfruttare diverse tecniche di fabbricazione sia additive (come la stampa 3D), sia sottrattive come il taglio laser e la fresatura. Durante le attività di laboratorio lo studente viene guidato, anche attraverso la partecipazione a community in cui i disegni digitali vengono condivisi e messi a disposizione dagli utenti, alla creazione di prototipi personali o manufatti digitali.	24	51
2	90630	2) Web-APP: Laboratorio per lo Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili	3		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di questo laboratorio è quello di introdurre lo studente al progetto e realizzazione di applicazioni web, fruibili da dispositivi fissi e indossabili, basate su HTML5, CSS e Javascript. Partendo da un caso d'uso reale (come ad esempio la realizzazione di una applicazione per un museo virtuale od una e-brochure) e tramite esempi ed esercizi mirati, si guiderà lo studente ad acquisire gli strumenti e le conoscenze che gli permetteranno di sviluppare un'a Web-App in totale autonomia.	24	51
2	90631	3) Laboratorio Web-Radio e Web-TV	3		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di questo laboratorio è quello di introdurre lo studente alle modalità di progettazione di prodotti radiofonici e televisivi, alle tecniche e alla strumentazione in uso negli ambienti di produzione e di emissione di trasmissioni digitali attraverso il Web.	24	51

2	90632	4) Laboratorio di Comunicazione, Arte Contemporanea, Graphic Design e Nuovi Media	3		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di questo laboratorio è quello di offrire agli studenti gli strumenti per individuare e decodificare i linguaggi e le tecniche più diffusi nell'arte e nella comunicazione grafica contemporanea, attraverso i canali della multimedialità, della rete e del digitale. Verranno anche organizzate visite a musei, case d'artista ed esposizioni per analizzare le potenzialità della fotogrammetria 3D, del trailer e del montaggio multimediale per la comunicazione e l'interazione con il pubblico. Gli studenti saranno incoraggiati a lavorare singolarmente o in gruppi, per elaborare un progetto creativo sperimentale, ricorrendo alle conoscenze acquisite durante il laboratorio e negli altri corsi di studio.	24	51
2	83864	PROVA FINALE	12		Altre	Per la Prova Finale	IT/EN	Obiettivo della prova finale è quello di accertare la preparazione tecnico-scientifica e professionale del candidato. A tale fine lo studente deve presentare e discutere, di fronte ad apposita Commissione di Laurea, un elaborato originale in forma scritta o audiovisiva (Tesi di laurea magistrale), sotto la guida di uno o più relatori, inerente argomenti oggetto dei corsi affrontati nell'ambito del percorso formativo magistrale.	0	300

A Scelta dello Studente - 12 CFU a scelta tra:

2	90636	Intelligenza Artificiale per i Beni Culturali	6	ING-INF/05	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di analizzare soluzioni che l'Intelligenza Artificiale e altre tecnologie innovative hanno prodotto per la tutela, fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale. Si vuole inoltre di stimolare nuove soluzioni sia metodologiche che tecnologiche per consentire di catalizzare possibili interazioni e aggregazioni tra i vari soggetti impegnati a sviluppare nuove applicazioni nel settore dei beni culturali. Riprodurre siti culturali e renderli fruibili in modo diverso, anche attraverso il web, significa aprire nuove possibilità di sviluppo per la crescita civile ed economica dei territori. Nasce quindi la necessità di definire ruoli e connessioni, dove solo la ricerca e le nuove tecnologie possono suggerire percorsi e soluzioni competitive che integrino turismo e cultura da un lato, con impresa e mercato da un altro.	36	114
2	90637	Storytelling e Data Visualization	6	ING-INF/05	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti un'introduzione a teorie e tecniche dello storytelling televisivo/digitale con focus sulla rappresentazione visuale dei dati, al fine di realizzare applicazioni e sistemi che permettano una comunicazione dell'informazione più accessibile, efficace e usabile da parte degli utenti dei vecchi e nuovi media. Il corso inoltre vuole stressare gli aspetti legati alla elaborazione, analisi e visualizzazione dei Big Data, ossia i dati creati attraverso le attività legate a Internet.	36	114
2	66772	Fondamenti di Diritto della Comunicazione Elettronica Mutuato dal CL in Scienze della Comunicazione	6	IUS/01	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire un quadro delle normative e delle problematiche giuridiche della comunicazione elettronica.	36	114

Tutti gli insegnamenti di questa Laurea Magistrale che non stati scelti, inclusi gli insegnamenti Caratterizzanti degli altri percorsi e curricula

CURRICULUM II - Tecnologie delle Emozioni

Orientato principalmente a formare esperti su:

- 1) arti performative,
 - 2) inclusione sociale e riabilitazione,
 - 3) fruizione interattiva di contenuti e beni culturali,
- attraverso innovative tecnologie multimediali (mobile, wearable, motion capture, ecc.) e di analisi in tempo reale della comunicazione non verbale (gestuale, sociale ed emozionale).

Anno	Codice	Denominazione Insegnamento	CFU	SSD	Tipologia	Ambito	Lingua	Propedeuticità	Obiettivi formativi	Ore Didattica Assistita	Ore Studio
1	80233 (90597)	Tecnologie e Linguaggi per le Digital Humanities - Mod.1: mutuato dal Mod.1 di Fondamenti di Informatica Umanistica (CL in Scienze della Comunicazione)	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di introdurre i concetti fondamentali dell'informatica e di rendere lo studente consapevole dell'uso delle moderne tecnologie della comunicazione e dell'informazione dei nuovi media.	36	114
1	80235 (90597)	Tecnologie e Linguaggi per le Digital Humanities - Mod.2: mutuato dal Mod.2 di Fondamenti di Informatica Umanistica (CL in Scienze della Comunicazione)	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di sviluppare capacità operative nell'uso di strumenti di produttività individuale, nell' utilizzo della rete informatica e nei linguaggi di programmazione per il web.	36	114
1	83838 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.1 - Ergonomia Cognitiva	6	M-PSI/01	Caratterizzanti	Discipline socio-economiche, storico-politiche e cognitive	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire i fondamenti teorici e gli strumenti metodologici più idonei alla progettazione ergonomica di sistemi interattivi e di interfacce, secondo i principi dello User Centered Design. Dopo una illustrazione dei principi cognitivi alla base dell'interazione con un sistema digitale, il modulo è dedicato allo studio ergonomico della progettazione di un sistema interattivo, identificandone le fasi salienti, dall'impostazione generale del progetto, sino alla valutazione dell'usabilità mediante metodologie differenziate.	36	114
1	83839 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.2 - Interaction Design	6	ICAR/13	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di introdurre lo studente al mondo della robotica, dei device interattivi e dell'internet delle cose. Viene illustrato lo stato dell'arte su questi settori e poste le basi di progettazione di interfacce (sia fisiche che virtuali) per sistemi robotici indoor. Si passa quindi alla progettazione e realizzazione di interfacce reali e virtuali per sistemi robotici e device interattivi secondo i principi del Human Centered Robotic Design.	36	114

1	83847	Grafica nei Nuovi Media	6	ICAR/17	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti le conoscenze necessarie per poter gestire la progettazione grafica di nuovi prodotti per la comunicazione, tanto alla luce delle nuove frontiere raggiunte nel campo del "visual" e dei "media", quanto dell'esperienza acquisita nel campo della comunicazione grafica del XX Secolo. Gli elementi della comunicazione – immagini, segni e parole – a fronte della rapida evoluzione dei media, devono allora essere declinati per poter fronteggiare una comunicazione che nel nuovo millennio ha accelerato in modo esponenziale sia i tempi di permanenza sui mezzi di comunicazione, sia i tempi di trasformazione, offrendo sempre nuovi spunti e opportunità per lo sviluppo del linguaggio grafico.	36	114
1	83867 (90616)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.1: Interazione Uomo-Macchina	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del modulo è quello di fornire le competenze propedeutiche fondamentali sul processo di sviluppo di interfacce utente non tradizionali, caratterizzate da interazione multimodale, non-verbale, embodiment, affective computing e segnali sociali non verbali. Gli argomenti affrontati includono percezione (psicofisica della visione, psicoacustica, percezione aptica, integrazione multimodale), usabilità, qualità dell'esperienza, ciclo di sviluppo di interfacce multimodali full-body, affettive e sociali. L'insegnamento sarà caratterizzato da esemplificazioni ed esercizi nell'ambito di contesti professionalizzanti: fruizione attiva di contenuti culturali audiovisivi, esperienze interattive per inclusione sociale, terapia e riabilitazione, esperienze partecipative nelle arti performative.	36	114
1	90618 (90616)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.2: Realtà Virtuale, Realtà Aumentata e Gamificazione	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del modulo è quello di fornire agli studenti le conoscenze sui fondamenti della grafica e animazione 3D e le competenze pratiche per costruire semplici applicazioni e sistemi basati sulla simulazione in realtà virtuale/mista/aumentata e sulla gamificazione. Gli obiettivi fondamentali di questo modulo consistono sia nel rendere gli studenti consapevoli della necessaria interdisciplinarietà dei contributi provenienti dalla programmazione mobile, dalla biomeccanica, dalla percezione sensoriale, dalla robotica e dai videogiochi al fine di creare interfacce utente naturali (NUI), sia nel fornire gli strumenti idonei alla progettazione di applicazioni software basate su stereoscopia 3D e Realtà Virtuale/Aumentata.	36	114
1	90691	Mente, Scienze Cognitive, Espressione Artistica	6	M-FIL/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Le scienze cognitive hanno ridefinito in profondità paradigmi e modelli dei processi mentali legati all'esperienza percettiva e conoscitiva. I tradizionali problemi filosofici riguardanti le relazioni tra esperienze corporee e mentali, il reciproco interagire di intelligenza ed emozioni, il mobile e spesso contraddittorio statuto dei prodotti artistici, il complesso significato e della loro fruizione hanno acquisito dimensioni radicalmente nuove. Nel dialogo tra estetica, neuroscienze e filosofie delle mente si aprono inesauribili prospettive critiche ed euristiche per immaginare modi e mezzi di mutua fecondazione tra l'innovazione tecnologica e i suoi possibili scenari applicativi nelle arti, nello spettacolo e nella riabilitazione.	36	114
1	90621	Strutture Narrative e Nuovi Media	6	L-FIL-LET/14	Affini	Affini	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di analizzare le nuove forme di narrazione, dai videogames agli spettacoli multimediali, dalle installazioni ai musei di narrazione. Durante il corso si propone il confronto e l'applicazione di teorie narratologiche che, da Aristotele a Genette, interrogano tecniche, ideologie e metodi delle strutture narrative prodotte dalla nostra storia culturale. L'applicazione di queste teorie ai prodotti dei nuovi media permette di offrire strumenti interpretativi imprescindibili per comprendere significati e prospettive delle tecnologie multimediali, e contemporaneamente il confronto produce una possibilità di ripensare, storicamente, criticamente e creativamente, le forme artistiche tradizionali.	36	114

1	90687	Analisi dell'Immagine Artistica	6	L-ART/03	Affini		IT/EN		Obiettivo del corso consiste nell'affinare la capacità di lettura dell'immagine artistica intesa come esemplare proposta di strategie comunicative per la quale sono state elaborate, nei secoli, straordinarie modalità capaci di catturare l'attenzione dell'osservatore e coinvolgerlo nello spazio della rappresentazione. Una dinamica che si trasforma nel tempo e nell'uso di diversi media, ma che mantiene la sua efficacia nell'organizzazione di uno spazio virtuale, dove forme e contenuti convergono nell'ipotesi comunicativa, dove il coinvolgimento è stimolato da formule empatiche, da memi culturali condivisi, da codici retorici, ma ugualmente da segni, iconici e aniconici, colori, gestualità. Una educazione al vedere quindi, basata sulla complessità di una storia di immagini, che appare necessaria per una critica consapevole nel confronto con la cultura visiva dell'attualità.	36	114
2	90689 (90688)	Elaborazione Digitale di Segnali Audiovisivi - Modulo 1: Analisi automatica di immagini e video	6	INF/01	Caratterizzanti	Teorie e Tecniche dell'Informazione e della Comunicazione	IT/EN		Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti competenze nell'ambito dell'analisi di immagini e di sequenze video digitali. In una prima parte si comprenderà in quali modi sia possibile estrarre informazione da immagini: rilevamento automatico di elementi caratteristici, descrizioni di forma e di colore. Queste informazioni saranno poi utilizzate per confrontare diverse immagini alla ricerca di elementi comuni (queste competenze permetteranno allo studente di raggruppare in modo automatico immagini percettivamente simili o di stimare dalle immagini la profondità di una scena). Infine si progetteranno algoritmi per l'identificazione e l'analisi del movimento (applicazioni possibili di queste tecniche riguardano la rappresentazione e la comprensione del movimento umano).	36	114
2	90690 (90688)	Elaborazione Digitale di Segnali Audiovisivi - Modulo 2: Elaborazione Digitale del Suono e della Musica	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti competenze teoriche e pratiche di base per il trattamento digitale dell'audio e della musica. In una prima parte si affronteranno la rappresentazione digitale del segnale audio e le tecniche per il rilevamento automatico di elementi caratteristici del segnale stesso. In seguito, si passerà dallo studio del segnale a quello del suo contenuto musicale e alle tecniche per l'elaborazione dell'informazione musicale (relativa, ad esempio, a melodia, ritmo e armonia). Si studieranno inoltre le principali tecniche per la sintesi automatica e per l'elaborazione in tempo reale del suono (effetti, spazializzazione 3D).	36	114
2	90702 (90701)	Metodi e strumenti dell'interazione multimodale - Mod.1: fruizione culturale, arti visive e digital signage	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti le seguenti competenze: 1) Come attraverso la tecnologia possano essere valorizzati modi e linguaggi di trasmissione del nostro patrimonio culturale; 2) Come forme emergenti di mediazione ermeneutica giungano alla comprensione intellettuale passando attraverso l'immediatezza del gesto affettivo e dalla conoscenza emozionale; 3) Come nuovi strumenti orientino nella fruizione dei prodotti della nostra storia artistica per riappropriarsene e condividerla; 4) Come attraverso il confronto di manufatti artistici e proiezioni virtuali/ <i>mixed reality</i> manipolabili in modelli di fruizione attiva, risonante e personale possano definire strategie di riattivazione di contenuti audiovisivi.	36	114
2	90703 (90701)	Metodi e strumenti dell'interazione multimodale - Mod. 2: Inclusione sociale, terapia e riabilitazione	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti le seguenti competenze: 1) Come attraverso la tecnologia elaborare modelli, paradigmi e protocolli riabilitativi nei quali l'interazione ludica e attiva tra differenti canali sensoriali (visivo, gestuale, sonoro) possa offrire esperienze vicarianti nei casi di deprivazioni percettive (ipovisione, ridotta mobilità) o non convenzionali (strumenti di potenziamento fisico o cognitivo); 2) Come progettare nuovi strumenti interattivi per fitness/wellness/healthy life.	36	114

2	90704 (90701)	Metodi e strumenti dell'interazione multimodale - Mod. 3: Arti performative	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti le seguenti competenze: 1) Come attraverso la tecnologia sviluppare nuovi modi per coadiuvare concezioni dello spettacolo nelle quali la dimensione fruitiva (attiva, collaborativa, sociale) acquisisca una pertinenza creativa; 2) Come ridefinire la relazione tra spettacolo dal vivo e sue riprese in remoto; 3) Come reinterpretare i tradizionali modelli di interazione tra i linguaggi sul palcoscenico, legando il movimento espressivo sulla scena alla produzione o esplorazione di contenuti visivi, sonori o verbali.	36	114
2	83862	TIROCINIO	6		Altre	Tirocini Formativi e di Orientamento	IT/EN	Obiettivo del tirocinio è quello di completare il percorso formativo con attività di stage professionalizzanti presso enti, istituti e aziende. E possibile anche lo svolgimento di tirocinio "interno", eventualmente integrato con le attività previste per lo svolgimento della prova finale.	0	150
2	83864	PROVA FINALE	12		Altre	Per la Prova Finale	IT/EN	Obiettivo della prova finale è quello di accertare la preparazione tecnico-scientifica e professionale del candidato. A tale fine lo studente deve presentare e discutere, di fronte ad apposita Commissione di Laurea, un elaborato originale in forma scritta o audiovisiva (Tesi di laurea magistrale), sotto la guida di uno o più relatori, inerente argomenti oggetto dei corsi affrontati nell'ambito del percorso formativo magistrale.	0	300

A Scelta dello Studente - 12 CFU a scelta tra:

2	67326	Metodi sperimentali e statistici in psicologia Mutuato dal CLM in Psicologia	6	M-PSI/03	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fare acquisire competenze per la progettazione e la realizzazione di ricerche in ambito psicologico e per l'esecuzione delle analisi dei dati necessarie alla verifica delle ipotesi di ricerca. Nella prima parte del corso gli argomenti trattati sono una ricapitolazione degli elementi di metodologia della ricerca, dei concetti di base della ricerca scientifica e dell'applicazione del metodo scientifico alla psicologia. Nella seconda parte del corso vengono presentati i modelli statistici necessari per l'analisi dei dati provenienti da ricerche sperimentali e osservative in psicologia.	36	114
2	80580	Motor control and human performance measurements Mutuato dal CLM in Ingegneria Biomedica	6	ING-INF/06	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo di questo corso è quello di fornire agli studenti le conoscenze essenziali sulla fisiologia umana e le conoscenze sulle tecnologie, metodi sperimentali, strumenti di calcolo per l'analisi dei movimenti umani, i loro correlati neurali, e altri aspetti legati alle prestazioni umane.	36	114
2	90706	Composizione audiovisiva integrata Mutuato da COME/02 - Composizione musicale elettroacustica (Conservatorio di Musica Niccolò Paganini)	6	L-ART/05	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	La dimensione estetica della creatività contemporanea certamente si caratterizza per le pratiche di ibridazione e interazione tra differenti media e linguaggi semiotici. Dai progetti sinestetici delle avanguardie alle odierne sperimentazioni multimediali, i modelli di traduzione, trasformazione, integrazione e innesto tra dimensioni visive e sonore definiscono (storicamente e teoreticamente) un paradigma privilegiato della ricerca sulle possibilità di adozione degli strumenti tecnologici alla ricerca artistica.	36	114
2	66772	Fondamenti di Diritto della Comunicazione Elettronica Mutuato dal CL in Scienze della Comunicazione	6	IUS/01	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire un quadro delle normative e delle problematiche giuridiche della comunicazione elettronica.	36	114

Tutti gli insegnamenti di questa Laurea Magistrale che non stati scelti, inclusi gli insegnamenti Caratterizzanti degli altri percorsi e curricula

Percorso per laureati triennali delle classi di tipo scientifico e tecnologico

con tale denominazione si intendono le seguenti classi:

L-2, L-7, L-8, L-9, L-13, L-17, L-21, L-23, L-27, L-30, L-31, L-32, L-34, L-35, L-41

CURRICULUM I - Internet e Produzione Digitale Creativa

Orientato principalmente a formare esperti su:

- 1) comunicazione con i nuovi media (internet, web-radio/tv, web-app) anche attraverso tecnologie mobili e indossabili;
- 2) web design;
- 3) internet delle cose e ambienti intelligenti;
- 4) rappresentazione, gestione e archiviazione tridimensionale dei beni culturali,
- 5) fabbricazione digitale.

Anno	Codice	Denominazione Insegnamento	CFU	SSD	Tipologia	Ambito	Lingua	Propedeuticità	Obiettivi formativi	Ore Didattica Assistita	Ore Studio
1	61750 (90598)	Fondamenti di Psicologia e Sociologia per la Comunicazione e i Nuovi Media - Mod.1: mutuato dal Mod.1 di Psicologia Generale (CL in Scienze della Comunicazione)	6	M-PSI/01	Caratterizzanti	Discipline socio economiche, storico politiche e cognitive	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire una panoramica della psicologia generale con particolari approfondimenti sulla comunicazione interpersonale e la comunicazione mediata dalle nuove tecnologie.	36	114
1	66767 (90598)	Fondamenti di Psicologia e Sociologia per la Comunicazione e i Nuovi Media - Mod.2: mutuato dal Mod.2 di Sociologia della Comunicazione (CL in Scienze della Comunicazione)	6	SPS/08	Caratterizzanti	Discipline socio economiche, storico politiche e cognitive	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire un'introduzione alla comunicazione umana e ai suoi strumenti, dall'alfabeto a internet.	36	114
1	83838 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.1 - Ergonomia Cognitiva	6	M-PSI/01	Caratterizzanti	Discipline socio-economiche, storico-politiche e cognitive	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire i fondamenti teorici e gli strumenti metodologici più idonei alla progettazione ergonomica di sistemi interattivi e di interfacce, secondo i principi dello User Centered Design. Dopo una illustrazione dei principi cognitivi alla base dell'interazione con un sistema digitale, il modulo è dedicato allo studio ergonomico della progettazione di un sistema interattivo, identificandone le fasi salienti, dall'impostazione generale del progetto, sino alla valutazione dell'usabilità mediante metodologie differenziate.	36	114
1	83839 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.2 - Interaction Design	6	ICAR/13	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di introdurre lo studente al mondo della robotica, dei device interattivi e dell'internet delle cose. Viene illustrato lo stato dell'arte su questi settori e poste le basi di progettazione di interfacce (sia fisiche che virtuali) per sistemi robotici indoor. Si passa quindi alla progettazione e realizzazione di interfacce reali e virtuali per sistemi robotici e device interattivi secondo i principi del Human Centered Robotic Design.	36	114

1	83847	Grafica nei Nuovi Media	6	ICAR/17	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti le conoscenze necessarie per poter gestire la progettazione grafica di nuovi prodotti per la comunicazione, tanto alla luce delle nuove frontiere raggiunte nel campo del "visual" e dei "media", quanto dell'esperienza acquisita nel campo della comunicazione grafica del XX Secolo. Gli elementi della comunicazione – immagini, segni e parole – a fronte della rapida evoluzione dei media, devono allora essere declinati per poter fronteggiare una comunicazione che nel nuovo millennio ha accelerato in modo esponenziale sia i tempi di permanenza sui mezzi di comunicazione, sia i tempi di trasformazione, offrendo sempre nuovi spunti e opportunità per lo sviluppo del linguaggio grafico.	36	114
1	83867 (90616)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.1: Interazione Uomo-Macchina	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del modulo è quello di fornire le competenze propedeutiche fondamentali sul processo di sviluppo di interfacce utente non tradizionali, caratterizzate da interazione multimodale, non-verbale, embodiment, affective computing e segnali sociali non verbali. Gli argomenti affrontati includono percezione (psicofisica della visione, psicoacustica, percezione aptica, integrazione multimodale), usabilità, qualità dell'esperienza, ciclo di sviluppo di interfacce multimodali full-body, affettive e sociali. L'insegnamento sarà caratterizzato da esemplificazioni ed esercizi nell'ambito di contesti professionalizzanti: fruizione attiva di contenuti culturali audiovisivi, esperienze interattive per inclusione sociale, terapia e riabilitazione, esperienze partecipative nelle arti performative.	36	114
1	90618 (90616)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.2: Realtà Virtuale, Realtà Aumentata e Gamificazione	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del modulo è quello di fornire agli studenti le conoscenze sui fondamenti della grafica e animazione 3D e le competenze pratiche per costruire semplici applicazioni e sistemi basati sulla simulazione in realtà virtuale/mista/aumentata e sulla gamificazione. Gli obiettivi fondamentali di questo modulo consistono sia nel rendere gli studenti consapevoli della necessaria interdisciplinarietà dei contributi provenienti dalla programmazione mobile, dalla biomeccanica, dalla percezione sensoriale, dalla robotica e dai videogiochi al fine di creare interfacce utente naturali (NUI), sia nel fornire gli strumenti idonei alla progettazione di applicazioni software basate su stereoscopia 3D e Realtà Virtuale/Aumentata.	36	114
1	83849	Fotografia e Immagini Digitali	6	ICAR/17	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire strumenti e metodologie di ripresa mettendo in evidenza limiti e pregi rispetto al progetto da realizzare; viene dato ampio spazio alla tecnologia digitale descrivendo le fasi di acquisizione, manipolazione, e registrazione dell'immagine. Durante le attività previste per questo corso prevale l'impiego del computer concepito come mezzo di supporto alle idee; in particolare vengono insegnate le nozioni di base per l'impiego dei software di ritocco fotografico che culminano con la realizzazione di un progetto individuale. Le lezioni teoriche si alternano ad attività di laboratorio nelle quali si insegnano gli strumenti della fotografia.	36	114
1	90621	Strutture Narrative e Nuovi Media	6	L-FIL-LET/14	Affini	Affini	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di analizzare le nuove forme di narrazione, dai videogames agli spettacoli multimediali, dalle installazioni ai musei di narrazione. Durante il corso si propone il confronto e l'applicazione di teorie narratologiche che, da Aristotele a Genette, interrogano tecniche, ideologie e metodi delle strutture narrative prodotte dalla nostra storia culturale. L'applicazione di queste teorie ai prodotti dei nuovi media permette di offrire strumenti interpretativi imprescindibili per comprendere significati e prospettive delle tecnologie multimediali, e contemporaneamente il confronto produce una possibilità di ripensare, storicamente, criticamente e creativamente, le forme artistiche tradizionali.	36	114

1	90619	Scrittura per i Nuovi Media	6	L-FIL-LET/12	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fare acquisire agli studenti le seguenti abilità: - consapevolezza della variabilità sociolinguistica della lingua - conoscenza delle varietà dialettali, in particolare dell'italiano digitato trasmesso - dimestichezza con le principali risorse lessicografiche on line - sviluppo dell'attitudine alla lettura linguistica e formale di testi scritti per i nuovi media - acquisizione delle tecniche per la produzione di testi scritti per i nuovi media.	36	114
2	83869	Future Internet	6	INF/01	Caratterizzanti	Teorie e Tecniche dell'Informazione e della Comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire conoscenze sulle direzioni di sviluppo in atto e future di Internet e del Web. Vengono analizzate le caratteristiche dell'infrastruttura tecnologica della Future Internet e presentati nuovi paradigmi quali l'Internet delle cose (internet of things) e il Cloud Computing. Particolare attenzione viene dedicata all'evoluzione del Web nell'ottica di Semantic Web e di Web of Things. Si introducono a tal fine i metodi di rappresentazione della conoscenza mediante ontologie e i linguaggi per il Web Semantico, con relative esercitazioni. Si presentano quindi scenari applicativi in cui le diverse tecnologie trovano impiego.	36	114
2	83831	Web Design	12	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di affrontare il progetto di applicazioni web flessibili, accessibili e resistenti al cambiamento. In particolare, viene illustrato come gli standard non costituiscano un limite alla creatività del progettista ma siano un modo per creare una nuova generazione di applicazioni web che permettano di abbattere i costi della progettazione, sviluppo e verifica della qualità nel rispetto delle normative vigenti e in termini di accessibilità.	72	228
2	83834	Devianza e Controllo Digitale	6	SPS/12	Affini	Attività Formative Affini o Integrative	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire conoscenze e strumenti interpretativi per comprendere gli effetti sociali e le trasformazioni che le nuove tecnologie della comunicazione hanno introdotto sia nelle modalità di definizione e rappresentazione dei devianti sia nei meccanismi di controllo e esclusione sociale degli individui.	36	114
2	83833	Società e Ambienti nell'Era dei Social Media	6	SPS/10	Affini	Attività formative affini o integrative	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti nozioni di base, relative alle teorie e ai metodi della sociologia urbana e della sociologia dell'ambiente e del territorio, tali da consentire l'acquisizione delle seguenti competenze: - Capacità di lettura critica di un progetto, di un manufatto o di un ambito spaziale, di un elaborato tecnico di governo della città e del territorio (P.U.C., P.T.C.P., Piano degli Orari, Piano del Traffico...etc.) assumendo il punto di vista dei diversi attori sociali e, in particolar modo, degli utilizzatori; - Capacità di interagire con gli specialisti in scienze umane che avranno la possibilità di incontrare nell'esercizio della loro professione e di comprendere le dinamiche relazionali all'interno di un gruppo di lavoro nell'ambito progettuale e operativo; - Capacità di realizzare correttamente analisi pre-progettuali relative a vari campi di applicazione: redazione di analisi di sfondo utili per le "descrizioni fondative"; individuazione di stakeholder e stakeholder come testimoni di interviste qualitative o come partecipanti a tavoli di discussione; applicazione di tecniche per l'attivazione di processi partecipativi (EASW, open space technology, world-café oltre a quelle più tradizionali).	36	114

2		Bottega Digitale 6 CFU in alternativa tra i seguenti Laboratori: 1) FAB-LAB - Laboratorio di Fabbricazione Digitale (90629); 2) WEB-APP - Laboratorio per lo sviluppo di Applicazioni per dispositivi Mobili (90630); 3) Laboratorio Web-Radio e Web-TV (90632); 4) Laboratorio di Comunicazione, Arte Contemporanea, Graphic Design e Nuovi Media (90632). Tali Laboratori sono descritti nel dettaglio nei riquadri successivi.	6		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di queste attività laboratoriali è di fornire allo studente conoscenze specifiche utili per il suo inserimento nel mondo dei professionisti delle Digital Humanities. A tale scopo sono organizzati laboratori in cui lo studente lavora a progetti digitali come quando in una bottega rinascimentale si riceveva la commissione di un'opera: nella Bottega Digitale infatti diverse capacità e competenze si integrano a quella del "maestro", il docente responsabile delle attività laboratoriali, che ha l'idea generale dell'opera e che è semplicemente responsabile del progetto, ma che ha bisogno della collaborazione di un gruppo composto per portare avanti il progetto. La Bottega Digitale è articolata in quattro (4) ambiti professionali privilegiati, ognuno di 3 CFU: 1) FAB-LAB - Laboratorio di Fabbricazione Digitale; 2) WEB-APP - Laboratorio per lo sviluppo di Applicazioni per dispositivi Mobili; 3) Laboratorio Web-Radio e Web-TV; 4) Laboratorio di Comunicazione, Arte Contemporanea, Graphic Design e Nuovi Media. Lo studente ne può scegliere due (2), per un totale di 6 CFU, in funzione dei suoi interessi specifici e delle professionalità che vuole sviluppare. In ogni ambito professionale della Bottega Digitale collaborano figure diverse: non solo esperti in diverse discipline, ma anche dottorandi, laureandi e tirocinanti, che sovente hanno competenze maggiori del maestro su specifici strumenti e tecniche. Le équipes che lavorano in ogni ambito professionale della Bottega Digitale sono sempre interdisciplinari e aperte, perché è la natura stessa di qualsiasi progetto di Digital Humanities ad essere interdisciplinare e aperto.	48	101
2	90629	1) FAB-LAB: Laboratorio di Fabbricazione Digitale	3		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di questo laboratorio è quello di introdurre lo studente al processo attraverso cui è possibile creare oggetti solidi e tridimensionali partendo da disegni digitali. Questo processo, utilizzato ampiamente in manifattura per la creazione rapida di modelli e prototipi, può sfruttare diverse tecniche di fabbricazione sia additive (come la stampa 3D), sia sottrattive come il taglio laser e la fresatura. Durante le attività di laboratorio lo studente viene guidato, anche attraverso la partecipazione a community in cui i disegni digitali vengono condivisi e messi a disposizione dagli utenti, alla creazione di prototipi personali o manufatti digitali.	24	51
2	90630	2) Web-APP: Laboratorio per lo Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili	3		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di questo laboratorio è quello di introdurre lo studente al progetto e realizzazione di applicazioni web, fruibili da dispositivi fissi e indossabili, basate su HTML5, CSS e Javascript. Partendo da un caso d'uso reale (come ad esempio la realizzazione di una applicazione per un museo virtuale od una e-brochure) e tramite esempi ed esercizi mirati, si guiderà lo studente ad acquisire gli strumenti e le conoscenze che gli permetteranno di sviluppare un'a Web-App in totale autonomia.	24	51
2	90631	3) Laboratorio Web-Radio e Web-TV	3		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di questo laboratorio è quello di introdurre lo studente alle modalità di progettazione di prodotti radiofonici e televisivi, alle tecniche e alla strumentazione in uso negli ambienti di produzione e di emissione di trasmissioni digitali attraverso il Web.	24	51

2	90632	4) Laboratorio di Comunicazione, Arte Contemporanea, Graphic Design e Nuovi Media	3		Altre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	IT/EN	Obiettivo di questo laboratorio è quello di offrire agli studenti gli strumenti per individuare e decodificare i linguaggi e le tecniche più diffusi nell'arte e nella comunicazione grafica contemporanea, attraverso i canali della multimedialità, della rete e del digitale. Verranno anche organizzate visite a musei, case d'artista ed esposizioni per analizzare le potenzialità della fotogrammetria 3D, del trailer e del montaggio multimediale per la comunicazione e l'interazione con il pubblico. Gli studenti saranno incoraggiati a lavorare singolarmente o in gruppi, per elaborare un progetto creativo sperimentale, ricorrendo alle conoscenze acquisite durante il laboratorio e negli altri corsi di studio.	24	51
2	83864	PROVA FINALE	12		Altre	Per la Prova Finale	IT/EN	Obiettivo della prova finale è quello di accertare la preparazione tecnico-scientifica e professionale del candidato. A tale fine lo studente deve presentare e discutere, di fronte ad apposita Commissione di Laurea, un elaborato originale in forma scritta o audiovisiva (Tesi di laurea magistrale), sotto la guida di uno o più relatori, inerente argomenti oggetto dei corsi affrontati nell'ambito del percorso formativo magistrale.	0	300

A Scelta dello Studente - 12 CFU a scelta tra:

2	90636	Intelligenza Artificiale per i Beni Culturali	6	ING-INF/05	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di analizzare soluzioni che l'Intelligenza Artificiale e altre tecnologie innovative hanno prodotto per la tutela, fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale. Si vuole inoltre di stimolare nuove soluzioni sia metodologiche che tecnologiche per consentire di catalizzare possibili interazioni e aggregazioni tra i vari soggetti impegnati a sviluppare nuove applicazioni nel settore dei beni culturali. Riprodurre siti culturali e renderli fruibili in modo diverso, anche attraverso il web, significa aprire nuove possibilità di sviluppo per la crescita civile ed economica dei territori. Nasce quindi la necessità di definire ruoli e connessioni, dove solo la ricerca e le nuove tecnologie possono suggerire percorsi e soluzioni competitive che integrino turismo e cultura da un lato, con impresa e mercato da un altro.	36	114
2	90637	Storytelling e Data Visualization	6	ING-INF/05	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti un'introduzione a teorie e tecniche dello storytelling televisivo/digitale con focus sulla rappresentazione visuale dei dati, al fine di realizzare applicazioni e sistemi che permettano una comunicazione dell'informazione più accessibile, efficace e usabile da parte degli utenti dei vecchi e nuovi media. Il corso inoltre vuole stressare gli aspetti legati alla elaborazione, analisi e visualizzazione dei Big Data, ossia i dati creati attraverso le attività legate a Internet.	36	114
2	66772	Fondamenti di Diritto della Comunicazione Elettronica Mutuato dal CL in Scienze della Comunicazione	6	IUS/01	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire un quadro delle normative e delle problematiche giuridiche della comunicazione elettronica.	36	114

Tutti gli insegnamenti di questa Laurea Magistrale che non stati scelti, inclusi gli insegnamenti Caratterizzanti degli altri percorsi e curricula

CURRICULUM II - Tecnologie delle Emozioni

Orientato principalmente a formare esperti su:

- 1) arti performative,
 - 2) inclusione sociale e riabilitazione,
 - 3) fruizione interattiva di contenuti e beni culturali,
- attraverso innovative tecnologie multimediali (mobile, wearable, motion capture, ecc.) e di analisi in tempo reale della comunicazione non verbale (gestuale, sociale ed emozionale).

Anno	Codice	Denominazione Insegnamento	CFU	SSD	Tipologia	Ambito	Lingua	Propedeuticità	Obiettivi formativi	Ore Didattica Assistita	Ore Studio
1	61750 (90598)	Fondamenti di Psicologia e Sociologia per la Comunicazione e i Nuovi Media - Mod.1: mutuato dal Mod.1 di Psicologia Generale (CL in Scienze della Comunicazione)	6	M-PSI/01	Caratterizzanti	Discipline socio economiche, storico politiche e cognitive	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire una panoramica della psicologia generale con particolari approfondimenti sulla comunicazione interpersonale e la comunicazione mediata dalle nuove tecnologie.	36	114
1	66767 (90598)	Fondamenti di Psicologia e Sociologia per la Comunicazione e i Nuovi Media - Mod.2: mutuato dal Mod.2 di Sociologia della Comunicazione (CL in Scienze della Comunicazione)	6	SPS/08	Caratterizzanti	Discipline socio economiche, storico politiche e cognitive	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire un'introduzione alla comunicazione umana e ai suoi strumenti, dall'alfabeto a internet.	36	114
1	83838 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.1 - Ergonomia Cognitiva	6	M-PSI/01	Caratterizzanti	Discipline socio-economiche, storico-politiche e cognitive	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di fornire i fondamenti teorici e gli strumenti metodologici più idonei alla progettazione ergonomica di sistemi interattivi e di interfacce, secondo i principi dello User Centered Design. Dopo una illustrazione dei principi cognitivi alla base dell'interazione con un sistema digitale, il modulo è dedicato allo studio ergonomico della progettazione di un sistema interattivo, identificandone le fasi salienti, dall'impostazione generale del progetto, sino alla valutazione dell'usabilità mediante metodologie differenziate.	36	114
1	83839 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.2 - Interaction Design	6	ICAR/13	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo del modulo è quello di introdurre lo studente al mondo della robotica, dei device interattivi e dell'internet delle cose. Viene illustrato lo stato dell'arte su questi settori e poste le basi di progettazione di interfacce (sia fisiche che virtuali) per sistemi robotici indoor. Si passa quindi alla progettazione e realizzazione di interfacce reali e virtuali per sistemi robotici e device interattivi secondo i principi del Human Centered Robotic Design.	36	114

1	83847	Grafica nei Nuovi Media	6	ICAR/17	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti le conoscenze necessarie per poter gestire la progettazione grafica di nuovi prodotti per la comunicazione, tanto alla luce delle nuove frontiere raggiunte nel campo del "visual" e dei "media", quanto dell'esperienza acquisita nel campo della comunicazione grafica del XX Secolo. Gli elementi della comunicazione – immagini, segni e parole – a fronte della rapida evoluzione dei media, devono allora essere declinati per poter fronteggiare una comunicazione che nel nuovo millennio ha accelerato in modo esponenziale sia i tempi di permanenza sui mezzi di comunicazione, sia i tempi di trasformazione, offrendo sempre nuovi spunti e opportunità per lo sviluppo del linguaggio grafico.	36	114
1	83867 (90616)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.1: Interazione Uomo-Macchina	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del modulo è quello di fornire le competenze propedeutiche fondamentali sul processo di sviluppo di interfacce utente non tradizionali, caratterizzate da interazione multimodale, non-verbale, embodiment, affective computing e segnali sociali non verbali. Gli argomenti affrontati includono percezione (psicofisica della visione, psicoacustica, percezione aptica, integrazione multimodale), usabilità, qualità dell'esperienza, ciclo di sviluppo di interfacce multimodali full-body, affettive e sociali. L'insegnamento sarà caratterizzato da esemplificazioni ed esercizi nell'ambito di contesti professionalizzanti: fruizione attiva di contenuti culturali audiovisivi, esperienze interattive per inclusione sociale, terapia e riabilitazione, esperienze partecipative nelle arti performative.	36	114
1	90618 (90616)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.2: Realtà Virtuale, Realtà Aumentata e Gamificazione	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo del modulo è quello di fornire agli studenti le conoscenze sui fondamenti della grafica e animazione 3D e le competenze pratiche per costruire semplici applicazioni e sistemi basati sulla simulazione in realtà virtuale/mista/aumentata e sulla gamificazione. Gli obiettivi fondamentali di questo modulo consistono sia nel rendere gli studenti consapevoli della necessaria interdisciplinarietà dei contributi provenienti dalla programmazione mobile, dalla biomeccanica, dalla percezione sensoriale, dalla robotica e dai videogiochi al fine di creare interfacce utente naturali (NUI), sia nel fornire gli strumenti idonei alla progettazione di applicazioni software basate su stereoscopia 3D e Realtà Virtuale/Aumentata.	36	114
1	90691	Mente, Scienze Cognitive, Espressione Artistica	6	M-FIL/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Le scienze cognitive hanno ridefinito in profondità paradigmi e modelli dei processi mentali legati all'esperienza percettiva e conoscitiva. I tradizionali problemi filosofici riguardanti le relazioni tra esperienze corporee e mentali, il reciproco interagire di intelligenza ed emozioni, il mobile e spesso contraddittorio statuto dei prodotti artistici, il complesso significato e della loro fruizione hanno acquisito dimensioni radicalmente nuove. Nel dialogo tra estetica, neuroscienze e filosofie delle mente si aprono inesauribili prospettive critiche ed euristiche per immaginare modi e mezzi di mutua fecondazione tra l'innovazione tecnologica e i suoi possibili scenari applicativi nelle arti, nello spettacolo e nella riabilitazione.	36	114
1	90621	Strutture Narrative e Nuovi Media	6	L-FIL-LET/14	Affini	Affini	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di analizzare le nuove forme di narrazione, dai videogames agli spettacoli multimediali, dalle installazioni ai musei di narrazione. Durante il corso si propone il confronto e l'applicazione di teorie narratologiche che, da Aristotele a Genette, interrogano tecniche, ideologie e metodi delle strutture narrative prodotte dalla nostra storia culturale. L'applicazione di queste teorie ai prodotti dei nuovi media permette di offrire strumenti interpretativi imprescindibili per comprendere significati e prospettive delle tecnologie multimediali, e contemporaneamente il confronto produce una possibilità di ripensare, storicamente, criticamente e creativamente, le forme artistiche tradizionali.	36	114

1	90687	Analisi dell'Immagine Artistica	6	L-ART/03	Affini		IT/EN		Obiettivo del corso consiste nell'affinare la capacità di lettura dell'immagine artistica intesa come esemplare proposta di strategie comunicative per la quale sono state elaborate, nei secoli, straordinarie modalità capaci di catturare l'attenzione dell'osservatore e coinvolgerlo nello spazio della rappresentazione. Una dinamica che si trasforma nel tempo e nell'uso di diversi media, ma che mantiene la sua efficacia nell'organizzazione di uno spazio virtuale, dove forme e contenuti convergono nell'ipotesi comunicativa, dove il coinvolgimento è stimolato da formule empatiche, da memi culturali condivisi, da codici retorici, ma ugualmente da segni, iconici e aniconici, colori, gestualità. Una educazione al vedere quindi, basata sulla complessità di una storia di immagini, che appare necessaria per una critica consapevole nel confronto con la cultura visiva dell'attualità.	36	114
2	90689 (90688)	Elaborazione Digitale di Segnali Audiovisivi - Modulo 1: Analisi automatica di immagini e video	6	INF/01	Caratterizzanti	Teorie e Tecniche dell'Informazione e della Comunicazione	IT/EN		Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti competenze nell'ambito dell'analisi di immagini e di sequenze video digitali. In una prima parte si comprenderà in quali modi sia possibile estrarre informazione da immagini: rilevamento automatico di elementi caratteristici, descrizioni di forma e di colore. Queste informazioni saranno poi utilizzate per confrontare diverse immagini alla ricerca di elementi comuni (queste competenze permetteranno allo studente di raggruppare in modo automatico immagini percettivamente simili o di stimare dalle immagini la profondità di una scena). Infine si progetteranno algoritmi per l'identificazione e l'analisi del movimento (applicazioni possibili di queste tecniche riguardano la rappresentazione e la comprensione del movimento umano).	36	114
2	90690 (90688)	Elaborazione Digitale di Segnali Audiovisivi - Modulo 2: Elaborazione Digitale del Suono e della Musica	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti competenze teoriche e pratiche di base per il trattamento digitale dell'audio e della musica. In una prima parte si affronteranno la rappresentazione digitale del segnale audio e le tecniche per il rilevamento automatico di elementi caratteristici del segnale stesso. In seguito, si passerà dallo studio del segnale a quello del suo contenuto musicale e alle tecniche per l'elaborazione dell'informazione musicale (relativa, ad esempio, a melodia, ritmo e armonia). Si studieranno inoltre le principali tecniche per la sintesi automatica e per l'elaborazione in tempo reale del suono (effetti, spazializzazione 3D).	36	114
2	90702 (90701)	Metodi e strumenti dell'interazione multimodale - Mod.1: fruizione culturale, arti visive e digital signage	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti le seguenti competenze: 1) Come attraverso la tecnologia possano essere valorizzati modi e linguaggi di trasmissione del nostro patrimonio culturale; 2) Come forme emergenti di mediazione ermeneutica giungano alla comprensione intellettuale passando attraverso l'immediatezza del gesto affettivo e dalla conoscenza emozionale; 3) Come nuovi strumenti orientino nella fruizione dei prodotti della nostra storia artistica per riappropriarsene e condividerla; 4) Come attraverso il confronto di manufatti artistici e proiezioni virtuali/ <i>mixed reality</i> manipolabili in modelli di fruizione attiva, risonante e personale possano definire strategie di riattivazione di contenuti audiovisivi.	36	114
2	90703 (90701)	Metodi e strumenti dell'interazione multimodale - Mod. 2: Inclusione sociale, terapia e riabilitazione	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN		Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti le seguenti competenze: 1) Come attraverso la tecnologia elaborare modelli, paradigmi e protocolli riabilitativi nei quali l'interazione ludica e attiva tra differenti canali sensoriali (visivo, gestuale, sonoro) possa offrire esperienze vicarianti nei casi di deprivazioni percettive (ipovisione, ridotta mobilità) o non convenzionali (strumenti di potenziamento fisico o cognitivo); 2) Come progettare nuovi strumenti interattivi per fitness/wellness/healthy life.	36	114

2	90704 (90701)	Metodi e strumenti dell'interazione multimodale - Mod. 3: Arti performative	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	Obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti le seguenti competenze: 1) Come attraverso la tecnologia sviluppare nuovi modi per coadiuvare concezioni dello spettacolo nelle quali la dimensione fruitiva (attiva, collaborativa, sociale) acquisisca una pertinenza creativa; 2) Come ridefinire la relazione tra spettacolo dal vivo e sue riprese in remoto; 3) Come reinterpretare i tradizionali modelli di interazione tra i linguaggi sul palcoscenico, legando il movimento espressivo sulla scena alla produzione o esplorazione di contenuti visivi, sonori o verbali.	36	114
2	83862	TIROCINIO	6		Altre	Tirocini Formativi e di Orientamento	IT/EN	Obiettivo del tirocinio è quello di completare il percorso formativo con attività di stage professionalizzanti presso enti, istituti e aziende. E possibile anche lo svolgimento di tirocinio "interno", eventualmente integrato con le attività previste per lo svolgimento della prova finale.	0	150
2	83864	PROVA FINALE	12		Altre	Per la Prova Finale	IT/EN	Obiettivo della prova finale è quello di accertare la preparazione tecnico-scientifica e professionale del candidato. A tale fine lo studente deve presentare e discutere, di fronte ad apposita Commissione di Laurea, un elaborato originale in forma scritta o audiovisiva (Tesi di laurea magistrale), sotto la guida di uno o più relatori, inerente argomenti oggetto dei corsi affrontati nell'ambito del percorso formativo magistrale.	0	300

A Scelta dello Studente - 12 CFU a scelta tra:

2	67326	Metodi sperimentali e statistici in psicologia Mutuato dal CLM in Psicologia	6	M-PSI/03	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fare acquisire competenze per la progettazione e la realizzazione di ricerche in ambito psicologico e per l'esecuzione delle analisi dei dati necessarie alla verifica delle ipotesi di ricerca. Nella prima parte del corso gli argomenti trattati sono una ricapitolazione degli elementi di metodologia della ricerca, dei concetti di base della ricerca scientifica e dell'applicazione del metodo scientifico alla psicologia. Nella seconda parte del corso vengono presentati i modelli statistici necessari per l'analisi dei dati provenienti da ricerche sperimentali e osservative in psicologia.	36	114
2	80580	Motor control and human performance measurements Mutuato dal CLM in Ingegneria Biomedica	6	ING-INF/06	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo di questo corso è quello di fornire agli studenti le conoscenze essenziali sulla fisiologia umana e le conoscenze sulle tecnologie, metodi sperimentali, strumenti di calcolo per l'analisi dei movimenti umani, i loro correlati neurali, e altri aspetti legati alle prestazioni umane.	36	114
2	90706	Composizione audiovisiva integrata Mutuato da COME/02 - Composizione musicale elettroacustica (Conservatorio di Musica Niccolò Paganini)	6	L-ART/05	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	La dimensione estetica della creatività contemporanea certamente si caratterizza per le pratiche di ibridazione e interazione tra differenti media e linguaggi semiotici. Dai progetti sinestetici delle avanguardie alle odierne sperimentazioni multimediali, i modelli di traduzione, trasformazione, integrazione e innesto tra dimensioni visive e sonore definiscono (storicamente e teoreticamente) un paradigma privilegiato della ricerca sulle possibilità di adozione degli strumenti tecnologici alla ricerca artistica.	36	114
2	66772	Fondamenti di Diritto della Comunicazione Elettronica Mutuato dal CL in Scienze della Comunicazione	6	IUS/01	Altre	A Scelta dello Studente	IT/EN	Obiettivo del corso è quello di fornire un quadro delle normative e delle problematiche giuridiche della comunicazione elettronica.	36	114
Tutti gli insegnamenti di questa Laurea Magistrale che non stati scelti, inclusi gli insegnamenti Caratterizzanti degli altri percorsi e curricula										