

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 2020-2022

Sommario

I - Parte generale

Art.1 - Premessa, organizzazione e ambito di competenza	2
Art.2 - Requisiti di ammissione e Modalità di verifica	2
Art.3 - Attività formative	3
Art.4 – Curricula.....	4
Art.5 – Curricula.....	4
Art.6 - Impegno orario complessivo	4
Art.7 – Soft Skill	5
Art.8 - Piani di studio e propedeuticità	5
Art.9 - Frequenza e modalità di frequenza delle attività didattiche	5
Art.10 - Esami e altre verifiche di profitto	6
Art.11 - Riconoscimento di crediti.....	6
Art.12 - Mobilità e studi compiuti all'estero	6
Art.13 - Prova finale.....	7
Art.14 - Orientamento e tutorato.....	8
Art.15 - Verifica dell'obsolescenza dei crediti	8
Art.16 - Manifesto degli studi.....	8

Appendice alla Parte generale

Criteri per la valutazione della documentazione presentata	9
--	---

II - Parte speciale

Schema riassuntivo delle Attività formative e Note per la compilazione del Piano di Studi	11
CURRICULUM I - Internet e Produzione Digitale Creativa.....	13
CURRICULUM II - Tecnologie delle Emozioni	17

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 3 giorni. Per riunioni urgenti, tale preavviso viene ridotto a 24 ore. Le delibere del CCLM possono essere assunte per via telematica ai sensi dei sovraordinati regolamenti e, in particolare, ai sensi dell'articolo 14 "Riunioni con modalità telematiche" del vigente Regolamento Generale di Ateneo, 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, invita i membri del Collegio a collegarsi attraverso sistema di videoconferenza fornendogli il proprio indirizzo, e propone uno dei membri quale Segretario, il quale sarà presente nello stesso locale del Coordinatore;
- b) Alcuni membri del CCLM possono anche essere presenti nello stesso locale del Coordinatore e del Segretario;
- c) La discussione dei punti all'ordine del giorno avverrà quindi via sistema di videoconferenza, con eventuali scambi di documenti via posta elettronica;
- d) Il numero legale ed il quorum per l'approvazione sono gli stessi stabiliti nel Regolamento Generale di Ateneo per le riunioni in presenza;
- e) Il Coordinatore, conclusa la discussione di tutti i punti all'OdG, invia a tutti i Membri un messaggio di conclusione della seduta chiudendo quindi il collegamento del sistema di videoconferenza;
- f) Il Segretario redige un apposito Verbale entro 2 giorni dal termine della seduta telematica, che viene inviato per posta elettronica ai Membri del CCLM.

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 due 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 i 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), e per i laureati triennali delle classi L-4 e L-20;
- **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)

Eventuali richieste di iscrizioni da parte di studenti provenienti da percorsi che non rientrano negli elenchi dei percorsi sopraindicati, verranno valutate dalla Commissione Didattica del Corso di Laurea Magistrale.

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 curriculari, 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 livello B2 (del Common European Framework). In assenza di tale certificazione lo studente dovrà affrontare una specifica prova di conoscenza della lingua italiana gestita dalla Scuola di lingua e cultura italiana di Ateneo per accertare il possesso del livello richiesto.

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;
- ✓ Curriculum vitae;
- ✓ Lettere di raccomandazione (non obbligatorie).

Sulla base della documentazione presentata dai candidati la commissione valuterà la loro ammissibilità sulla base dei criteri riportati in Appendice alla Parte generale di questo Regolamento.

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.

Le attività didattiche del CLM in Digital Humanities si svolgono di norma presso il Polo Universitario di Savona (<https://unige.it/poli/savona>). Su richiesta di un docente del CCLM, e previa approvazione del CCLM, alcune attività didattiche del secondo anno del CLM in Digital Humanities possono essere svolte presso altre strutture dell'Ateneo oppure, previa opportuna convenzione, presso strutture esterne all'Ateneo o presso altri Atenei. Per ogni insegnamento è individuato un docente responsabile. È 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 oppure l'Inglese. 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

In conformità con l'articolo 6 del Regolamento di Ateneo per gli studenti, per iscriversi a singole attività formative occorre possedere un titolo di studio che permetta l'accesso all'Università.

Considerate le caratteristiche dell'organizzazione didattica teorico-pratica, le istanze di iscrizione a singole attività formative afferenti al CdS possono essere accettate solo dopo valutazione del CCS necessaria al corretto svolgimento dei corsi stessi.

Per l'iscrizione a singole attività formative, lo studente dovrà presentare, prima dell'inizio delle attività didattiche, un'istanza motivata alla Segreteria Studenti che la trasmetterà al CCS, il quale delibererà in merito.

Art.5 – Curricula

Il CLM in Digital Humanities si articola in due Curricula:

- **Curriculum I: Internet e Produzione Digitale Creativa**
Orientato principalmente 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 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.6 - Impegno orario complessivo

La definizione della frazione oraria dedicata a lezioni o attività didattiche equivalenti è stabilita, per ogni insegnamento, dal CLM contestualmente alla definizione del Manifesto degli Studi. 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.7 – Soft Skill

Le *soft skill* ovvero le cosiddette "competenze trasversali", sono quelle capacità che raggruppano le qualità personali, l'atteggiamento in ambito lavorativo e le conoscenze nel campo delle relazioni interpersonali. Alcune di queste competenze (come le competenze cognitive, realizzative e alcuni aspetti delle competenze relazionali - collaborazione, teamwork, negoziazione) vengono coltivate nell'ambito dei singoli insegnamenti.

Il Consiglio di CLM in Digital Humanities offre l'opportunità di migliorare le competenze comunicative linguistiche personali in lingua inglese attraverso un percorso di formazione on-line di livello B2 organizzato tramite il Settore sviluppo competenze linguistiche (ex CLAT). Tale richiesta, per motivi organizzativi, deve essere formulata entro il I semestre del I anno della Laurea Magistrale.

Art.8 - 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. In assenza della compilazione del piano di studio entro la scadenza prevista, sarà caricato d'ufficio un piano standard, salvo i casi in cui sia prevista la compilazione di un piano di studio individuale (e.g. passaggio di corso di studio, precedente piano di studio individuale a tempo parziale).

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.

L'iscrizione degli studenti a tempo pieno e a tempo parziale è disciplinata dal regolamento di Ateneo per gli studenti tenuto conto delle disposizioni operative deliberate dagli Organi centrali di governo ed indicate nella Guida dello studente (pubblicata annualmente sul sito web dell'Università)

Art.9 - Frequenza e modalità di frequenza delle attività didattiche

Gli insegnamenti possono assumere la forma di:

- a) Lezioni, anche a distanza, attraverso il portale e-learning di questa laurea Magistrale;
- b) Esercitazioni pratiche, anche a distanza, attraverso il portale e-learning di questa laurea Magistrale;
- 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.10 - 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.11 - Riconoscimento di crediti

Il CCLM 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.12 - Mobilità e studi compiuti all'estero

Il CLM 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 CCLM 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.

Il CCLM riconosce i crediti per la tesi di laurea magistrale svolta all'estero, valorizzando i crediti maturati per l'attività all'estero in base alla durata del soggiorno, sino ad un massimo di 11 (su 12 CFU), dove 12 sono i crediti attribuiti alla prova finale (tesi di laurea). Per ogni mese di permanenza all'estero per lo svolgimento dell'attività di tesi vengono riconosciuti 3 CFU. A titolo esemplificativo, un periodo di permanenza all'estero pari a 3 mesi corrisponderebbe ad un riconoscimento di 9 CFU, un periodo di 4 mesi o superiore corrisponderebbe ad un riconoscimento di 11 CFU.

Art.13 - 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 componenti, la maggioranza dei quali deve essere costituita da professori di ruolo e ricercatori, ed è nominata dal Direttore del Dipartimento DIBRIS, o, su sua delega, dal Coordinatore del Corso di Studio.

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 centodecimi (110-mi), tenuto anche conto delle valutazioni sulle attività formative precedenti e dello svolgimento di eventuali periodi di studio all'estero riconosciuti dal CCLM.

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.14 - 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.15 - Verifica dell'obsolescenza dei crediti

I crediti acquisiti nell'ambito del presente CLM hanno validità per 6 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.16 - 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 pubblicate sul sito web del CLM.

Appendice alla Parte generale

Criteria per la valutazione della documentazione presentata per l'ammissione al Corso di Laurea Magistrale in Digital Humanities

Soglia di Ammissione: 55 PUNTI

Aspetti della Carriera valutati per l'Ammissione al Corso

Nella valutazione della documentazione presentata dai candidati saranno applicate le seguenti regole:

1. Adeguata conoscenza lingua italiana (ammesso/non ammesso);
2. Potenziale accademico (media dei voti, class rank, GPA, ecc.: valutazione Max. 40);
3. Rilevanza del titolo di studio di I livello (valutazione Max. 10);
4. Ranking dell'Università ove si è conseguito il titolo di I livello (valutazione Max. 20);
5. Altri aspetti del Curriculum Vitae: laurea multipla, esperienza professionali, qualifica/certificazione professionale (valutazione Max. 5);
6. Lettere Referenza (non obbligatorie, ma ritenute utili per i candidati stranieri) (valutazione Max. 3).

Note relative agli Aspetti della Carriera sopra indicati

2. Potenziale accademico (Max. 40):

Il punteggio per il potenziale accademico verrà attribuito secondo la seguente tabella:

Ranking	media voti su base 30	Voto laurea in base 110	% of mark	GPA max 4	GPA max 5	Punteggio potenziale accademico
Tra i 5% migliori sulla classe	29-30	106-110 (e lode)	90/100	3.6/4	4.5/5	40/40
Tra i 10% migliori sulla classe	26-28	95-105	80%	3.2/4	04-mag	35/40
Tra i 15% migliori sulla classe	23-25	84-94	75%	3/4	3.75/5	30
Tra i 20% migliori sulla classe	20-22	73-83	70%	2.8/4	3.5/5	25
Tra i 25 migliori della sua classe	18-19	66-72	65%	2.6/4	3.25/5	20

3 - Rilevanza del titolo di studio (Max 10):

Punteggio	Tipo di Laurea
10	Scienze della Comunicazione, Design del Prodotto e della Nautica, Ingegneria dell'Informazione, Informatica, o altri titoli (anche esteri) equivalenti
9	Ingegneria Elettronica, Ingegneria Biomedica, Ingegneria delle Telecomunicazioni, Scienze dell'Architettura, Scienze Matematiche, Beni Culturali, Tecnologie per la Conservazione e il Restauro dei Beni Culturali, Discipline delle Arti Figurative, della Musica, dello Spettacolo e della Moda
8	Scienze e tecnologie Fisiche, Scienze e Tecnologie per l'Ambiente e la Natura, Statistica, Scienze della Pianificazione Territoriale, Urbanistica, Paesaggistica e Ambientale, Sociologia, Scienze e Tecniche Psicologiche, Scienze dell'Educazione e della Formazione, Scienze del Turismo
da 7 a 5	Altri titoli, anche esteri, che prevedono fino al 30 cfu in contenuti di informatica

4. Ranking dell'Università ove si è conseguito il titolo di I livello (Max. 20):

Giacché in Italia è previsto il valore legale del titolo il punteggio delle università italiane sarà 20.

I ranking internazionali consultati sono i seguenti:

<http://www.shanghairanking.com/>

<http://www.webometrics.info/en>

Per le università non italiane:

- 20 se l'istituto è tra i primi 500 del ranking internazionale,
- 18 se l'istituto è tra 501 – e 1000,
- 16 se l'istituto è tra 1001-1500,
- 14 se l'istituto è tra 1501-2000

Se l'istituto non è inserito nei ranking, verrà considerato l'ultimo istituto del suo paese in lista e verrà confrontato con la sua classifica relativa in ranking regionali o nazionali.

6. Altri aspetti del curriculum vitae: laurea multipla, esperienza professionali, qualifica/certificazione professionale (Max. 5)

Il punteggio standard in presenza di lettera di curriculum vitae è 3. Un CV correttamente compilato normalmente otterrà punteggio 3, il punteggio 5 sarà attribuito se il candidato presenta:

- ulteriori titoli di studio;
- esperienze professionali;
- qualifiche e/o certificazioni professionali.

7- Lettere di Referenza (Max. 5)

Il punteggio standard in presenza di lettera di referenza è 3. Il punteggio 5 può essere attribuito se sono presenti due o più lettere altamente positive.

II - Parte speciale

Elenco delle Attività formative attivabili e relativi obiettivi formativi

I ANNO

<p><u>Percorso I</u></p> <p>[per laureati triennali delle classi di laurea di tipo scientifico e tecnologico, Scienze della Comunicazione e Disegno Industriale]</p> <p>Reti di Comunicazione e Comunicazione Culturale (12 cfu)</p>	<p><u>Percorso II</u></p> <p>[per laureati triennali delle classi di laurea di tipo umanistico, economico, sociale e giuridico]</p> <p>Tecnologie e Linguaggi per le Digital Humanities (12 cfu)</p>
<p>Ergonomia dell'Interaction Design:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modulo 1: Ergonomia Cognitiva (6 cfu) - Modulo 2: Interaction design (6 cfu) <p>Grafica nei nuovi media (6 cfu)</p> <p>Sistemi Multimediali Interattivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modulo 1: Interazione Uomo-Macchina (6 cfu) - Modulo.2: Realtà Virtuale, Realtà Aumentata e Gamificazione (6 cfu) <p>Strutture Narrative e Nuovi Media (6 cfu)</p> <p>Fotografia e Immagini Digitali (6 cfu)</p>	
<p><u>CURRIUCULUM I - Internet e Produzione Digitale Creativa</u></p> <p>Scrittura per i Nuovi Media (6 cfu)</p>	<p><u>CURRICULUM II - Tecnologie delle Emozioni</u></p> <p>Elaborazione Digitale Suono e Musica (6 cfu)</p>

II ANNO

<p>Web Design (6 cfu)</p> <p>Future Internet (6 cfu)</p> <p>Intelligenza Artificiale per i Beni Culturali (6 cfu)</p> <p>Social media ed era digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modulo 1: Antropologia digitale nell'era dei social media (6 cfu) - Modulo 2: Devianza e Controllo Digitale (6 cfu) 	<p>Analisi automatica di immagini e video (6 cfu)</p> <p>Mente, Scienze Cognitive, Espressione Artistica (6 cfu)</p> <p>Metodi/strumenti dell'interazione multimodale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modulo 1: Analisi dell'immagine artistica (6 cfu) - Modulo 2: Inclusione sociale, terapia, riabilitazione (6 cfu) - Modulo 3: Arti performative (6 cfu)
<p>Tirocinio (6 cfu)</p> <p>A scelta dello Studente (12 cfu)</p> <p>Prova Finale (12 cfu)</p>	

Note per la compilazione del Piano di Studi

I Anno - il piano di studi è composto dagli insegnamenti in colore “**blu**”. Lo studente deve poi effettuare le seguenti selezioni e scelte:

- 1) **selezionare** uno dei due Percorsi di 12 cfu ciascuno (colore “**rosso**”) in funzione della Laurea Triennale di provenienza;
- 2) **scegliere** uno fra i due Curricula del Manifesto (Curriculum I di colore “**verde**”, Curriculum II di colore “**ocra**”);

Il Anno - il piano di studi è composto dagli insegnamenti di colore “**verde**” oppure di colore “**ocra**” in funzione del Curriculum scelto al primo anno. Lo studente deve quindi effettuare la seguente scelta dei 12 cfu “A scelta dello studente” possibilmente in coerenza con gli obiettivi formativi di questa Laurea Magistrale.

CURRICULUM I - Internet e Produzione Digitale Creativa

Anno	Codice	Denominazione Insegnamento	CFU	SSD	Tipologia	Ambito	Lingua	Semestre	Obiettivi formativi	Ore Didattica Assistita	Ore Studio
1	83832 (90596)	Reti di Comunicazione e Comunicazione Culturale - Mod.1: Reti di Comunicazione e Multimedia Percorso Iniziale I	6	ING-INF/03	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN	1	Obiettivo del modulo è quello di fornire le conoscenze di base delle moderne reti TLC 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	90596 (90596)	Reti di Comunicazione e Comunicazione Culturale - Mod.2: Semiotica visiva Percorso Iniziale I	6	M-FIL/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN	1	Obiettivo del modulo è fornire le conoscenze concernenti: i fenomeni semiotici dell'arte e/o design; i temi, i concetti e gli strumenti della semiotica visiva (iconismo, enunciazione, narrativa); i metodi di analisi semiotica delle immagini e degli oggetti (reali e/o virtuali); le metodologie di analisi semiotica delle immagini e degli oggetti d'arte e/o di design; i metodi critico-analitici che consentano di formulare un'analisi metodologicamente corretta delle diverse tipologie (mediali, digitali, virtuali) di immagini e oggetti; i metodi di analisi della fitta rete di relazioni e associazioni semiotiche delle arti e del design nell'età contemporanea.	36	114
1	90597	Tecnologie e Linguaggi per le Digital Humanities Percorso Iniziale II	12	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN	1	Obiettivo del corso 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. Ulteriore obiettivo 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.	72	228

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	1	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	1	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 per sistemi (sia fisiche che virtuali). Si passa quindi alla progettazione e realizzazione di interfacce reali e virtuali per sistemi e device interattivi secondo i principi del Human Centered Design.	36	114
1	83847	Grafica nei Nuovi Media	6	ICAR/17	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	2	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	90616 (90617)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.1: Interazione Uomo-Macchina	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	1	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	90616 (90618)	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	2	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	90621	Strutture Narrative e Nuovi Media	6	L-FIL-LET/14	Affini	Affini	IT/EN	2	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	83849	Fotografia e Immagini Digitali	6	ICAR/17	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	2	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	90619	Scrittura per i Nuovi Media	6	L-FIL-LET/12	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	2	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	1	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	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	1	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.	36	114
2	90636	Intelligenza Artificiale per i Beni Culturali	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	A Scelta dello Studente	IT/EN	2	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	101544 (104829)	Social media ed era digitale - Mod.1: Antropologia digitale nell'era dei social media	6	M-DEA/01	Caratterizzanti	Discipline socio economiche, storico politiche e cognitive	IT/EN	1	Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti nozioni di base di Antropologia, in particolare di quella Urbana, per analizzare i concetti di Rete, di dimensione interculturale della comunicazione, di modalità di apprendimento e fruizione delle nuove tecnologie digitali, nonché dell'analisi della città come tessuto di significati. L'Antropologia, in quanto "sapere di frontiera" che non soltanto offre ma anche prende in prestito metodologie e competenze di Sociologia, Geografia, Economia, Storia, cerca sempre di accompagnare tematiche relative alla globalizzazione, all'ambiente cittadino come luogo dell'incontro-scontro tra culture, alle dinamiche legate al meticcio e al dialogo interculturale. Particolare attenzione verrà rivolta ai social media in quanto ponti tra corpi e menti, nonché strumenti di veicolazione dell' <i>hate speech</i> oppure, viceversa, di messaggi positivi.	36	114
2	83834 (104829)	Social media ed era digitale - Mod.2: Devianza e Controllo Digitale	6	SPS/12	Affini	Attività Formative Affini o Integrative	IT/EN	1	Offrire conoscenze e strumenti interpretativi per comprendere i mutamenti sociali che i nuovi social media hanno introdotto sia nelle modalità di definizione della devianza e della criminalità sia nei dispositivi di controllo e di emarginazione degli individui.	36	114
2	83862	TIROCINIO	6		Altre	Tirocini Formativi e di Orientamento	IT/EN	2	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	2	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:

Lo studente deve effettuare la scelta dei 12 CFU "A scelta dello studente" in coerenza con gli obiettivi formativi di questa Laurea Magistrale, inclusi gli insegnamenti Caratterizzanti del Curriculum II.

CURRICULUM II - Tecnologie delle Emozioni

Anno	Codice	Denominazione Insegnamento	CFU	SSD	Tipologia	Ambito	Lingua	Semestre	Obiettivi formativi	Ore Didattica Assistita	Ore Studio
1	83832 (90596)	Reti di Comunicazione e Comunicazione Culturale - Mod.1: Reti di Comunicazione e Multimedia Percorso Iniziale I	6	ING-INF/03	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN	1	Obiettivo del modulo è quello di fornire le conoscenze di base delle moderne reti TLC 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	90596 (90596)	Reti di Comunicazione e Comunicazione Culturale - Mod.2: Semiotica visiva. Percorso Iniziale I	6	M-FIL/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN	1	Obiettivo del modulo è quello di fornire: conoscenze relative ai temi, ai concetti e agli strumenti della semiotica visiva (iconismo, enunciazione, narrativa); conoscenze relative ai linguaggi dell'arte e del design; competenze metodologiche relative allo studio semiotico dei fenomeni dell'arte e del design; competenze metodologiche relative all'analisi semiotica delle immagini e degli oggetti reali e/o virtuali; competenze critico-analitiche che consentano agli studenti di formulare un'analisi teoricamente fondata e metodologicamente corretta di diverse tipologie di immagini	36	114
1	90597	Tecnologie e Linguaggi per le Digital Humanities Percorso Iniziale II	12	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN	1	Obiettivo del corso 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. Ulteriore obiettivo 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.	72	228

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	1	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	1	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 per sistemi (sia fisiche che virtuali). Si passa quindi alla progettazione e realizzazione di interfacce reali e virtuali per sistemi e device interattivi secondo i principi del Human Centered Design	36	114
1	83847	Grafica nei Nuovi Media	6	ICAR/17	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	2	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	90616 (90617)	Sistemi Multimediali Interattivi - Mod.1: Interazione Uomo-Macchina	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	1	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	90616 (90618)	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	2	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	90621	Strutture Narrative e Nuovi Media	6	L-FIL-LET/14	Affini	Affini	IT/EN	2	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 narrative 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	83849	Fotografia e Immagini Digitali	6	ICAR/17	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	2	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
2	90691	Mente, Scienze Cognitive, Espressione Artistica	6	M-FIL/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	1	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 menti 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
2	90689	Analisi automatica di immagini e video	6	INF/01	Caratterizzanti	Teorie e Tecniche dell'Informazione e della Comunicazione	IT/EN	1	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
1	90690	Elaborazione Digitale del Suono e della Musica	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	1	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	104906 (104907)	Metodi e strumenti dell'interazione multimodale - Mod.1: Analisi dell'immagine artistica	6	L-ART/03	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	1	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 riappropriarcene 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 (104907)	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	1	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 (104907)	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	1	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	2	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	2	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:

Lo studente deve effettuare la scelta dei 12 CFU "A scelta dello studente" in coerenza con gli obiettivi formativi di questa Laurea Magistrale, inclusi gli insegnamenti Caratterizzanti del Curriculum I.

Il presente Regolamento Didattico è composto di 20 pagine ed è stato approvato con Delibera del Collegio dei Docenti del Corso di Laurea Magistrale in Digital Humanities del 18 giugno 2020.