

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 2022-2024

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.....	5
Art.7 – Soft Skill	5
Art.8 - Piani di studio e propedeuticità	5
Art.9 - Frequenza e modalità di frequenza delle attività didattiche	6
Art.10 - Esami e altre verifiche di profitto.....	6
Art.11 - Riconoscimento di crediti	6
Art.12 - Mobilità e studi compiuti all'estero	7
Art.13 - Prova finale	7
Art.14 - Orientamento e tutorato.....	8
Art.15 - Verifica dell'obsolescenza dei crediti	8
Art.16 - Manifesto degli studi.....	9

Appendice alla Parte generale

Criteri per la valutazione della documentazione presentata.....	10
-----------------------------------------------------------------	----

II - Parte speciale

Schema riassuntivo delle Attività formative e Note per la compilazione del Piano di Studi	12
CURRICULUM I - Internet e Produzione Digitale Creativa.....	15
CURRICULUM II - Tecnologie delle Emozioni	19

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 25, commi 1 e 4 del Regolamento Didattico di Ateneo - parte generale, dal Consiglio del Corso di studio in Digital Humanities (denominato nel seguito CCS) 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 CCS 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 Consiglio del Corso di studio in Digital Humanities può riunirsi per via telematica. In tal caso la convocazione del CCS deve essere fatta con un preavviso di almeno 3 giorni. Per riunioni urgenti, tale preavviso viene ridotto a 24 ore. Le delibere del CCS possono essere assunte per via telematica ai sensi dei sovraordinati regolamenti e, in particolare, dell'articolo 14 "Riunioni con modalità telematiche" del vigente Regolamento Generale di Ateneo (in vigore dal 19/12/2018).

Art.2 - Requisiti di ammissione e Modalità di verifica

In considerazione dell'interdisciplinarietà del CLM in Digital Humanities-Comunicazione e Nuovi Media il Corso di Studi ammette studenti provenienti da percorsi eterogenei. Costituiscono requisiti curricolari:

1. Il possesso di un titolo di Laurea Triennale, oppure 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.

In funzione della laurea triennale di provenienza (oppure titolo equivalente ad essa riconducibile), lo studente è inserito in uno dei due Percorsi Iniziali Specifici, di 12 CFU ciascuno, 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)

A coloro che, provenendo dalle lauree sopracitate in riferimento al Percorso I, presentassero una carriera con CFU nei settori INF/01 o ING-INF/05 inferiori a 12, è consigliato comunque scegliere il Percorso II in fase di iscrizione.

2. La conoscenza della lingua inglese ad un livello non inferiore al B1 del QCER. Tale conoscenza è verificata tramite l'acquisizione certificata di almeno 3 CFU di L-LIN/12 o di 'conoscenza lingua straniera - Lingua Inglese' o una certificazione conseguita da non più di 3 anni o, in assenza di esse, tramite superamento del test B1 erogato dal Settore Sviluppo Competenze linguistiche (di Ateneo). Il requisito della conoscenza linguistica è soddisfatto anche in possesso di una laurea in lingua inglese, da

certificare tramite documento ufficiale o lettera dell'Università che ha erogato il titolo triennale, da cui si evinca che gli studi si sono svolti in lingua inglese.

Oltre ai requisiti curriculari, costituisce requisito di ammissione l'adeguatezza della preparazione individuale. Essa risulta automaticamente verificata per coloro che hanno conseguito la Laurea Triennale, italiana o 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.

Le date per la verifica dei documenti sono pubblicate sul sito del Corso di studio, che può decidere in merito a date aggiuntive se lo ritenga necessario.

Gli studenti non immediatamente ammessi dovranno fornire la seguente documentazione, che sarà valutata dalla Commissione Didattica del CLM:

- ✓ 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).

Inoltre, 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. Chi non dovesse superare il test, potrà iscriversi ma dovrà seguire dei corsi di italiano gratuiti organizzati dall'Università di Genova per raggiungere il livello di conoscenza dell'italiano richiesto.

I candidati italiani devono caricare i documenti per la verifica dei requisiti sul portale della "Pre-immatricolazione e conferma online" di UNIGE.

I candidati stranieri devono prima registrarsi al portale <https://www.university.it/>.

Sulla base della documentazione presentata dai candidati, la Commissione Didattica del CLM valuterà la loro ammissibilità facendo riferimento ai 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 verifica dei prerequisiti prevede la sola dicitura "superato", "non superato".

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 caratterizzate da competenze interdisciplinari e capacità progettuali che consentano di ricoprire il ruolo di esperti in comunicazione, media digitali, prodotti culturali digitali e progettazione di interfacce avanzate per l'interazione uomo-macchina, in risposta alle nuove esigenze espresse dal mercato e dalla ricerca. Essi avranno le capacità e le conoscenze, sia teoriche che metodologiche, necessarie per interagire con diverse figure professionali e per operare in settori innovativi della cultura e della comunicazione in cui multimedialità e interattività vengono

applicate per creare nuovi linguaggi e nuove esperienze di interazione. Le conoscenze acquisite e le capacità tecnico-progettuali sviluppate consentiranno di gestire progetti di comunicazione e realizzare prodotti in diversi ambiti culturali, sociali ed espressivi.

Il CLM in Digital Humanities si avvale dell'apporto scientifico e didattico di quattro Dipartimenti appartenenti a tre Scuole diverse con l'obiettivo di fornire e fondere competenze provenienti da ambiti diversi: tecnico-progettuali derivanti dalla tradizione di Ingegneria e di Architettura (Scuola Politecnica), socio-comunicative (Scuola di Scienze Sociali), espressive (Scuola di Scienze Umanistiche).

Le attività didattiche del CLM in Digital Humanities si svolgono per il primo anno presso il Polo Universitario di Savona (<https://unige.it/poli/savona>), mentre per il secondo anno sono tenute di norma presso il Polo di Savona per il Curriculum I e presso il Polo Universitario di Genova per il Curriculum II. Su richiesta di un docente del CCS, e previa approvazione dello stesso Organo, alcune attività didattiche del secondo anno 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 – Iscrizione a singole Attività formative

In conformità con l'articolo 5 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 apprendimento di metodologie e tecniche per la comunicazione con i media digitali, anche attraverso tecnologie mobili, indossabili e social media; progettazione e sviluppo di applicazioni web, grafica, interfacce per mobile apps, storytelling; ottimizzazione del posizionamento nei motori di ricerca, utilizzo di tecnologie nell'ambito del future internet e di strumenti per integrare servizi intelligenti in applicazioni per beni culturali e comunicazione multimediale.
- **Curriculum II: Tecnologie delle Emozioni**
Orientato principalmente su apprendimento e utilizzo di tecniche di progettazione di sistemi multimediali e multisensoriali che coinvolgono la corporeità, il movimento, la dimensione estetica ed emotiva mediante tecnologie interattive innovative (standard industriali di motion capture, sensori

indossabili, audio 3D) a supporto del cultural heritage, dell'esperienza artistica e dell'inclusione sociale. Laboratori in progetti internazionali nei settori museale (fruizione attiva di contenuti culturali), artistico (arti performative), della salute (riabilitazione, sport, wellness).

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 riportata nella successiva Parte Speciale del presente Regolamento Didattico.

Il Direttore del DIBRIS e il Coordinatore del CLM sono incaricati di verificare il rispetto delle già menzionate prescrizioni.

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 (di Ateneo). 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 sceglie la tipologia di iscrizione contestualmente alla presentazione del piano di studi.

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, fino ad un massimo di 65 dei crediti previsti in ogni anno.

Lo studente a tempo parziale è tenuto a presentare un piano di studio specificando il numero di crediti che intende inserire secondo quanto disposto dal Regolamento per la contribuzione studentesca di Ateneo.

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).

Il percorso formativo dello studente è stato organizzato secondo criteri di propedeuticità, indicate nella Parte Speciale del presente Regolamento (All. 1).

Il piano di studio articolato su una durata più breve rispetto a quella normale è approvato dal Consiglio del Corso di Studio e dal Consiglio di Dipartimento.

La modalità e il termine per la presentazione del piano di studio sono stabiliti annualmente dalla Scuola Politecnica e riportate sul Sito web del CdS al link: <https://corsi.unige.it/corsi/8719/studenti-piano-di->

studi. Le modifiche successive alla prima approvazione del CCS devono essere richieste secondo le modalità ed i termini pubblicati nel Sito web sopra citato.

Lo studente può aggiungere al proprio piano di studio insegnamenti “fuori piano” fino ad un massimo di 12 CFU. Tali insegnamenti non sono presi in considerazione ai fini del conseguimento della laurea e non concorrono al calcolo della media dei voti.

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.

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. 20 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 CCS 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 Consiglio del Corso di studio 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 dal Regolamento Didattico di Ateneo, art. 18. 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 ai fini di studio, tirocinio e preparazione della tesi di laurea. A tale scopo 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 Consiglio del Corso di studio 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 CCS. La conversione dei voti avverrà secondo criteri approvati dal Consiglio congruenti con il sistema europeo ECTS.

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 e 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 consiste nella stesura di una tesi, redatta dallo studente in modo originale sotto la guida di uno o più relatori e un correlatore, 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 afferente al-Corso di studio.

I relatori devono essere proposti e concordati a cura dello studente all'inizio del percorso di tesi in funzione del tema che l'elaborato finale intende affrontare mentre il correlatore sarà indicato dalla Commissione Didattica e dovrà appartenere ad un'area disciplinare differente rispetto ai relatori ed essere funzionale allo sviluppo della tesi medesima. Il Correlatore seguirà insieme al/ai relatore/i lo svolgimento e lo sviluppo della tesi e predisporrà un giudizio finale da presentare in occasione della discussione della tesi.

Argomento e titolo della tesi dovranno essere concordati con il/i relatore/i almeno 5 mesi prima della seduta di laurea e contestualmente dovrà essere depositato il titolo di tesi compilando il modulo disponibile sul sito web del Corso di studio e seguendo l'iter ivi indicato. In particolare, sarà cura dello studente contattare la Commissione Didattica fornendo una breve descrizione della tesi e chiedendo l'assegnazione di un correlatore.

La tesi può essere redatta in lingua italiana o inglese. Nel caso di utilizzo di altra lingua della UE è necessaria l'autorizzazione del CCS. In questi casi la tesi deve essere corredata da titolo e ampio sommario in italiano. La tesi dovrà rivelare:

- Originalità;
- Adeguata preparazione nelle discipline caratterizzanti la Laurea Magistrale in Digital Humanities;
- Adeguato inquadramento nello stato dell'arte di riferimento;

- 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'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 CCS.

La valutazione della prova finale da parte della commissione avviene, in caso di superamento della stessa, attribuendo un incremento variabile da 0 a un massimo di 5 punti 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.

L'attribuzione della lode può essere proposta da un membro della Commissione di Laurea e deve essere accettata all'unanimità motivandola con la qualità eccellente della tesi e l'eccellenza dei risultati ottenuti dal candidato nel percorso formativo.

La dignità di stampa può essere proposta dal relatore e/o dal correlatore per tesi particolarmente rilevanti e deve essere accolta all'unanimità dalla commissione d'esame. La proposta deve essere inoltrata alla Commissione di Laurea, insieme alla tesi medesima, almeno una settimana prima della discussione.

Lo studente dovrà effettuare l'upload della tesi sulla piattaforma Aulaweb di Digital Humanities: *Upload Tesi*, almeno una settimana prima.

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 CCS 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 CCS riconosca la non obsolescenza dei relativi contenuti formativi.

Qualora il CCS riconosca l'obsolescenza anche di una sola parte dei relativi contenuti formativi, lo stesso Consiglio 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 CCS 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, esperienze professionali, qualifiche/certificazioni professionali (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, Statistica, Beni Culturali, Tecnologie per la Conservazione e il Restauro dei Beni Culturali, Discipline Umanistico-letterarie, delle Arti Figurative, della Musica e dello Spettacolo
8	Scienze e Tecnologie Fisiche, Scienze e Tecnologie per l'Ambiente e la Natura, 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 a 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 di riferimento 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, esperienze professionali, qualifiche/certificazioni professionali (Max. 5)

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

ritenuti coerenti e rilevanti ai fini dell'ammissione al Corso di studio.

7- Lettere di Referenza (Max. 5)

Il punteggio normalmente attribuito 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) - 83832 - RETI DI COMUNICAZIONE E MULTIMEDIA (6 cfu)</p> <p>104908 - RETI DI COMUNICAZIONE E COMUNICAZIONE CULTURALE - SEMIOTICA VISIVA MOD. 2 (6 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>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>Grafica nei nuovi media (6 cfu)</p> <p>Strutture Narrative e Nuovi Media (6 cfu)</p> <p>Fotografia e Immagini Digitali (6 cfu)</p>	
<p><u>CURRICULUM 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 del Suono e della 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 e 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, come indicato nel presente Regolamento;
- 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	104908 (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. Verrà infine introdotto il linguaggio di programmazione ad oggetti Python.	72	228

1	106672 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.1 - Ergonomia Cognitiva	6	M-PSI/06	Altre	Attività Formative Affini o Integrative	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. Al termine del corso gli studenti saranno in grado di: - Descrivere le modalità di interazione uomo-macchina declinate secondo i principi dello user-centered design - Progettare sistemi e servizi secondo i principi dell'usabilità e dell'ergonomia cognitiva - Condurre analisi di usabilità di servizi e sistemi	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	Obiettivi del modulo sono: - introdurre lo studente al mondo della robotica, dei device interattivi, delle applicazioni o dei dispositivi digitali e dell'internet delle cose osservandoli e studiandoli in rapporto all'interazione e all'usabilità; - fornire agli studenti gli strumenti per comprendere il significato dei concetti base del progetto e sperimentare la dimensione del processo progettuale. Momenti formativi fondamentali sono le comunicazioni dedicate all'apprendimento degli elementi del processo che va dall'analisi dei bisogni all'ideazione e alla realizzazione dei prodotti e le esercitazioni pratiche finalizzate a porre le basi per la progettazione di interfacce (sia fisiche che virtuali) secondo i principi dell'Interaction Design (IxD), dell'User Experience Design (UX) e dell'Human Centered Design (HCD).	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	90617 (90616)	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	90618 (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	Attività Formative Affini o Integrative	ITALIANO	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	ITALIANO	2	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	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 di 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	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	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	ITALIANO	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 attività	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' anche possibile lo svolgimento di un tirocinio "interno", eventualmente integrato con le attività previste per lo svolgimento della prova finale	0	150
2	83864	PROVA FINALE	12		Prova finale	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 può effettuare la scelta dei 12 CFU "A scelta dello studente" fra gli insegnamenti offerti dall'Ateneo genovese, inclusi gli insegnamenti Caratterizzanti del Curriculum II, o tra gli insegnamenti offerti da altri Atenei italiani o esteri con i quali sia in essere una specifica convenzione. La scelta deve essere coerente rispetto agli obiettivi formativi di questa Laurea Magistrale e può anche essere orientata a colmare carenze in ingresso, in particolare in ambito informatico.

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	104908 (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, narratività); 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. Verrà infine introdotto il linguaggio di programmazione ad oggetti Python	72	228

1	106672 (83837)	Ergonomia dell'Interaction Design Mod.1 - Ergonomia Cognitiva	6	M-PSI/01	Affini	Attività Formative Affini o Integrative	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. Al termine del corso gli studenti saranno in grado di: - Descrivere le modalità di interazione uomo-macchina declinate secondo i principi dello user-centered design - Progettare sistemi e servizi secondo i principi dell'usabilità e dell'ergonomia cognitiva - Condurre analisi di usabilità di servizi e sistemi.	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	Obiettivi del modulo sono: - introdurre lo studente al mondo della robotica, dei device interattivi, delle applicazioni o dei dispositivi digitali e dell'internet delle cose osservandoli e studiandoli in rapporto all'interazione e all'usabilità; - fornire agli studenti gli strumenti per comprendere il significato dei concetti base del progetto e sperimentare la dimensione del processo progettuale. Momenti formativi fondamentali sono le comunicazioni dedicate all'apprendimento degli elementi del processo che va dall'analisi dei bisogni all'ideazione e alla realizzazione dei prodotti e le esercitazioni pratiche finalizzate a porre le basi per la progettazione di interfacce (sia fisiche che virtuali) secondo i principi dell'Interaction Design (IxD), dell'User Experience Design (UX) e dell'Human Centered Design (HCD).	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	90617 (90616)	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	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	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	Attività Formative Affini o Integrative	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	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 insegnamento è fornire agli studenti competenze teoriche e pratiche di base per il trattamento digitale del suono e della musica. In una prima parte, si studierà il suono, le sue rappresentazioni, i suoi parametri. Si affronteranno quindi le tecniche per l'acquisizione e la riproduzione digitale del suono ed alcuni esempi di tecniche per l'analisi e l'elaborazione automatica del suono nel dominio del tempo e della frequenza. Si faranno, infine, cenni alle principali tecniche per la sintesi del suono e ad algoritmi per l'elaborazione dell'informazione musicale (relativa, ad esempio, a melodia, ritmo e armonia).	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 della 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
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

2	104906 (104907)	Metodi e strumenti dell'interazione multimodale - Mod.1: Analisi dell'immagine artistica	6	L-ART/03	Affini	Attività Formative Affini o Integrative	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/mixed reality 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 principale di questo modulo è l'applicazione delle conoscenze acquisite nel corso di studi, attraverso la realizzazione di un prototipo di sistema interattivo per le arti performative. Gli studenti saranno guidati attraverso un percorso che prevede l'ideazione e la progettazione del prototipo, lo sviluppo dei suoi componenti principali, il test e il set-up del sistema e la supervisione dello stesso nel corso di una performance (reale o simulata). Inoltre, gli studenti parteciperanno alla gestione delle attività organizzative e comunicative legate alla performance.	36	114
2	83862	TIROCINIO	6		Altre attività	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' anche possibile lo svolgimento di un tirocinio "interno", eventualmente integrato con le attività previste per lo svolgimento della prova finale.	0	150
2	83864	PROVA FINALE	12		Prova finale	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 può effettuare la scelta dei 12 CFU "A scelta dello studente" fra gli insegnamenti offerti dall'Ateneo genovese, inclusi gli insegnamenti Caratterizzanti del Curriculum I, o tra gli insegnamenti offerti da altri Atenei italiani o esteri con i quali sia in essere una specifica convenzione. La scelta deve essere coerente rispetto agli obiettivi formativi di questa Laurea Magistrale e può anche essere orientata a colmare carenze in ingresso, in particolare in ambito informatico.

Il presente Regolamento Didattico è composto di 21 pagine ed è stato approvato con Delibera del Collegio dei Docenti del Corso di Laurea Magistrale in Digital Humanities del 06/5/2022