

REGOLAMENTO DIDATTICO
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE in
DIGITAL HUMANITIES – Interactive systems and digital media
 Classe di Laurea LM-92
 (Master Course in Digital Humanities – Interactive systems and digital media)

Coorte 2023-2025

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 – Interactive systems and digital 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 – Interactive systems and digital media*, il Corso di studio ammette studenti provenienti da lauree eterogenee e organizza il percorso formativo in due Curricula includenti, ciascuno, *Percorsi Iniziali* differenziati in funzione dei crediti maturati dallo studente in specifici settori scientifici disciplinari al fine di compensare eventuali carenze in discipline di base per il percorso formativo del CLM.

Costituiscono requisiti curriculari di ammissione al Corso di studio:

- a) essere in possesso di una Laurea, ovvero di altro titolo di studio conseguito all'estero, riconosciuto idoneo, o Laurea Specialistica o Laurea Magistrale, di cui al DM 509/1999 o DM 270/2004, oppure una Laurea ante DM 509/1999, o titoli equivalenti,
- b) avere acquisito crediti formativi universitari per almeno 6 CFU complessivi nei seguenti settori:
 INF/01, ING-INF/05, MAT/02–06; ICAR/13, ICAR/17; L-ART/03 –07; L-FIL-LET/10--12, L-LIN/11--12, M-FIL/05; M-PSI/01; SPS/07--08, SECS-P/07--08, SECS-S/01.

È inoltre richiesta la conoscenza della lingua inglese con requisiti differenziati in base al curriculum.

I requisiti di ammissione agli specifici Curricula e Percorsi Iniziali sono specificati di seguito.

CURRICULUM IN LINGUA ITALIANA
Internet e Produzione Digitale Creativa (IPC)

Percorso Iniziale I (per laureati che possiedono competenze in ambito informatico)	Percorso Iniziale II (per laureati che non possiedono competenze di base in ambito informatico)
<p>È necessario soddisfare il seguente requisito:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avere acquisito crediti formativi universitari in ambito informatico <u>per almeno</u> 18 CFU complessivamente conseguiti nei settori: <ul style="list-style-type: none"> ✓ INF/01 ✓ ING-INF/05 	<p>È necessario soddisfare <u>entrambi</u> i seguenti requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aver acquisito almeno 6 CFU in uno dei settori: <ul style="list-style-type: none"> ✓ INF/01, ING-INF/05, MAT/02--06; ✓ ICAR/13, ICAR/17. ✓ L-ART/03--07. ✓ L-FIL-LET/10--12, L-LIN/11--12, M-FIL/05. ✓ M-PSI/01; SPS/07--08, ✓ SECS-P/07--08, SECS-S/01 • aver acquisito crediti formativi universitari in ambito informatico inferiori a 18 CFU complessivi nei settori: <ul style="list-style-type: none"> ✓ INF/01 ✓ ING-INF/05
<p>Requisiti linguistici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della lingua inglese ad un livello non inferiore al B1 del CEFR (Common European Framework of Reference for Languages – in italiano Quadro Comune Europeo di Riferimento per la conoscenza delle lingue, 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. • Gli studenti internazionali che vogliono iscriversi al presente curriculum, erogato in lingua italiana, dovranno anche possedere certificazione di conoscenza della lingua italiana pari al livello B2 del CEFR. In assenza di tale certificazione lo studente potrà comunque pre-immatricolarsi ma 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, dovrà seguire dei corsi di italiano gratuiti organizzati dall'Università di Genova per raggiungere il livello di conoscenza dell'italiano richiesto. 	

CURRICULUM INTERNAZIONALE IN LINGUA INGLESE
Affective Computing, Arts and Cultural Welfare (ACW)

Path I (per laureati che possiedono competenze in ambito informatico)	Path II (per laureati che devono compensare carenze in ambito informatico ma che possiedono competenze in ambito artistico-espressivo, cognitivo o del design)
<p>È necessario soddisfare il seguente requisito:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avere acquisito crediti formativi universitari in ambito informatico <u>per almeno</u> 18 CFU complessivamente conseguiti nei settori: <ul style="list-style-type: none"> ✓ INF/01 ✓ ING-INF/05 	<p>È necessario soddisfare <u>entrambi</u> i seguenti requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avere acquisito crediti formativi universitari in ambito artistico-espressivo, cognitivo e del design consistenti in almeno 18 CFU complessivamente conseguiti nei settori: <ul style="list-style-type: none"> ✓ L-ART/01 -- 07 ✓ L-FIL-LET/10, 11, 14 ✓ M-FIL/04, 05 ✓ M-PSI/01, 03 ✓ ICAR/17—19 • avere acquisito crediti formativi universitari in ambito informatico <u>per almeno</u> 6 CFU complessivamente conseguiti nei settori: <ul style="list-style-type: none"> ✓ INF/01 ✓ ING-INF/05

Requisiti linguistici:

Conoscenza della lingua inglese ad un livello non inferiore al B2 del CEFR (Common European Framework of Reference for Languages – in italiano Quadro *Comune Europeo di Riferimento per la conoscenza delle lingue*, QCER).

Tale conoscenza è verificata tramite certificazione conseguita da non più di 3 anni o, in assenza di essa, tramite superamento del test B2 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 evince che gli studi si sono svolti in lingua inglese

Oltre ai requisiti di cui sopra, costituisce requisito di ammissione l'**adeguatezza della preparazione personale**. La verifica della preparazione personale viene effettuata in subordine alla verifica dei requisiti curriculari.

L'adeguata preparazione 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 esaminatrice preposta:

- ✓ 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);
- ✓ Certificazione di conoscenza della lingua italiana, se disponibile (solo per candidati stranieri per curriculum IPC, erogato in lingua italiana, v. sopra).

I documenti dovranno essere caricati sul portale della "Pre-immatricolazione e conferma online" dell'Università di Genova.

Gli studenti internazionali, prima di registrarsi sul portale dell'Università di Genova e caricare i suddetti documenti, devono seguire un iter che prevede passaggi diversi in base al curriculum scelto. Per i dettagli si rimanda al sito web del corso di studio <https://courses.unige.it/11661>.

Sulla base della documentazione presentata, la Commissione esaminatrice valuterà l'ammissibilità dei candidati 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 preposta alla verifica della preparazione iniziale, 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 Curriculum *Internet e Produzione Digitale Creativa*, presso il Campus Universitario di Savona (<https://unige.it/poli/savona>), mentre per il Curriculum *Affective Computing, Arts and Cultural Welfare*, presso il polo Universitario di Genova. Su richiesta di un docente del CCS, e previa approvazione dello stesso Organo, alcune attività didattiche 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:

- **Internet e Produzione Digitale Creativa** – curriculum orientato alla comunicazione e produzione creativa in ambito web, social media e mixed reality. Offre un percorso formativo volto a fornire competenze

metodologiche e tecniche per progettare la comunicazione e l'interazione con i media digitali, anche attraverso tecnologie mobili e indossabili. Tali competenze includono il trattamento e la produzione di contenuti digitali - copywriting, grafica, fotografia, multimedia e storytelling; la progettazione e lo sviluppo di applicazioni web e di interfacce per app mobili; la progettazione dell'interazione e della user experience (UX) in ambito web, app mobili, realtà virtuale e aumentata; l'analisi e la gestione della comunicazione sui social media, l'ottimizzazione del posizionamento sui motori di ricerca, l'utilizzo di tecnologie e strumenti per integrare servizi intelligenti in applicazioni per beni culturali e comunicazione multimediale.

- **Affective Computing, Arts and Cultural Welfare** – curriculum orientato alla progettazione di esperienze multisensoriali e sistemi interattivi non tradizionali. Offre un percorso volto a fornire competenze metodologiche e tecniche per progettare ambienti multimodali immersivi che coinvolgono la corporeità, il movimento, la dimensione estetica ed emotiva mediante tecnologie interattive innovative (standard industriali di motion capture, sensori indossabili, audio 3D). I contenuti formativi includono insegnamenti su percezione umana, cognizione, emozioni; human-computer interaction; semiotica e narritività multimodale; approcci computazionali all'analisi del comportamento umano, degli stati cognitivi ed emotivi; tecniche per la progettazione di ambienti immersivi e intelligenza artificiale. Laboratori specifici permettono di applicare le competenze a casi studio reali e in progetti internazionali relativi al patrimonio culturale, all'esperienza artistica, al benessere e all'inclusione sociale.

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: $6 \div 10$ 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/11661/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 competenze 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 multimediale 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. Il correlatore dovrà appartenere ad un'area disciplinare differente rispetto ai relatori ed essere funzionale allo sviluppo della tesi medesima. Il correlatore è assegnato dalla Commissione didattica, su richiesta dello studente, fatto salvo i casi in cui studente e relatore individuino autonomamente un correlatore idoneo. 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 dipartimento 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 CLM dispone altresì di una commissione Orientamento e Tutorato che si coordina con le analoghe strutture a livello di Dipartimento e di Scuola di cui sopra e 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.

Il presente Regolamento Didattico è stato approvato con delibere del Consiglio del Corso di Studi il 26/04/2023 e del Consiglio di Dipartimento del Dibris il 16/05/2023

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

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	Comunicazione, Design, Ingegneria dell'Informazione, Informatica, Human-Computer Interaction, 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, Scienze e Tecniche Psicologiche, o altri titoli (anche esteri) equivalenti
8	Scienze e Tecnologie Fisiche, Scienze e Tecnologie per l'Ambiente e la Natura, Scienze della Pianificazione Territoriale, Urbanistica, Paesaggistica e Ambientale, Sociologia, 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.

Per le università non italiane si farà riferimento ai ranking internazionali di riferimento:

- 20 se l'istituto è tra i primi 500,
- 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.

DEGREE REGULATIONS
MASTER'S DEGREE PROGRAMME
 in
DIGITAL HUMANITIES – Interactive
systems and digital media
Class LM-92

Cohort 2023-2025

I – General part

Art.1 - Premise, organisation and scope

These Regulations, in accordance with the Statute and the University Didactic Regulations (general part and special part), discipline the organizational aspects of the teaching activity of the Master's Degree Programme in *Digital Humanities – Interactive systems and digital media* (hereinafter referred to as MDP in Digital Humanities or MDP), as well as any other subject devolved to it by other legislative and regulatory sources.

The Degree Regulations of the Master's degree course in Digital Humanities are approved, pursuant to article 25, paragraphs 1 and 4 of the University Degree Regulations, general part, by the Digital Humanities Degree Program Board (hereinafter referred to as DPB) to the majority of the members and then submitted for approval to the DIBRIS Department, with the prior favourable opinion of the Joint Commission of the Polytechnic School and of the Department Joint Commission, if any.

Invitations and direct communications to the members of the Degree Programme Board (DPB) will be sent by e-mail to the addresses communicated by the members themselves to the Didactic Office of the DIBRIS (ufficio.didattica@dibris.unige.it). Any changes to these addresses must be promptly communicated by the members. Members are required to consult the reference address frequently.

The Digital Humanities Degree Programme Board can meet electronically. In this case, the DPB must be convened at least three days in advance. For urgent meetings, this notice must be reduced to 24 hours. The decisions of the DPB may be taken electronically pursuant to the above regulations and, in particular, Article 14 "Meetings with telematic modalities" of the current University General Regulations (in force from 19/12/2018).

Art.2 - Admission requirements and procedures for verifying individual preparation

In view of the interdisciplinary nature of MDP in *Digital Humanities - Interactive systems and digital media*, the Degree Programme admits students from heterogeneous degrees and organises the training in two curricula including, each, Initial Paths differentiated according to the credits earned by the student in specific disciplinary scientific fields in order to compensate for any deficiencies in basic disciplines for the MDP training path.

Curricular requirements for admission to the Degree Programme include:

- a) being in possession of a Degree, or other qualification obtained abroad, recognized as eligible, or a Master's Degree, referred to in DM 509/1999 or DM 270/2004, or a Degree obtained before DM 509/1999, or equivalent,
- b) have acquired university credits for at least 6 total credits in the following areas:
 INF/01, ING-INF/05, MAT/02–06; ICAR/13, ICAR/17; L-ART/03 –07; L-FIL-LET/10--12, L-LIN/11--12, M-FIL/05; M-PSI/01; SPS/07--08, SECS-P/07--08, SECS-S/01.

Also required is knowledge of English with differentiated requirements according to the curriculum.

The **admission requirements for the specific Tracks and Initial Paths** are specified below.

TRACK IN ITALIAN LANGUAGE Internet and Creative Digital Production (ICP)	
Initial Path I (for graduates with previous IT skills)	Initial Path II (for graduates who do not have basic skills in computer science)
<p>The following requirement must be met:</p> <ul style="list-style-type: none"> • having acquired university credits in computer science for <u>at least</u> 18 ECTS obtained in the following areas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ INF/01 ✓ ING-INF/05 	<p><u>Both</u> of the following requirements must be met:</p> <ul style="list-style-type: none"> • having acquired at least 6 credits in one of the following areas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ INF/01, ING-INF/05, MAT/02-06; ✓ ICAR/13, ICAR/17. ✓ L-ART/03-07. ✓ L-FIL-LET/10-12, L-LIN/11-12, M-FIL/05. ✓ M-PSI/01; SPS/07-08, ✓ SECS-P/07-08, SECS-S/01 • having acquired university credits in the field of computer science for <u>less</u> than 18 total ECTS in the following areas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ INF/01 ✓ ING-INF/05
<p>Language requirements:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Knowledge of English at a level not lower than B1 of the CEFR (Common European Framework of Reference for Languages). <p>This knowledge is verified by the certified acquisition of at least 3 ECTS of L-LIN/12 or of 'foreign language proficiency - English Language' or a certification obtained no more than 3 years prior to the current date, or, in the absence of either requirement, by passing the B1 test provided by the University's Language Skills Development Sector. The language knowledge requirement is also met by those in possession of a degree in English, to be certified by submitting an official document or letter of the University that has awarded the Bachelor's degree, which explicitly states that the studies were conducted in English.</p> <ul style="list-style-type: none"> • International students who wish to enrol in this curriculum, which delivered in Italian, must also have a certificate of Italian language proficiency equal to the B2 level of the CEFR. <p>In the absence of such certification, students will still be able to pre-register but will have to sit a specific test of Italian language proficiency managed by the University's School of Italian Language and to verify the possession of the required level. Those who do not pass the test will have to follow free Italian courses organized by the University of Genoa to reach the level of knowledge of Italian required.</p>	

INTERNATIONAL TRACK (ENGLISH LANGUAGE) Affective Computing, Arts and Cultural Welfare (ACW)	
Path I (for graduates with previous IT skills)	Path II (for graduates who must compensate for deficiencies in computer science but who possess artistic-expressive, cognitive or design skills)
<p>The following requirement must be met:</p> <ul style="list-style-type: none"> • having acquired university credits in computer science for <u>at least</u> 18 ECTS obtained in the following areas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ INF/01 ✓ ING-INF/05 	<p><u>Both</u> of the following requirements must be met:</p> <ul style="list-style-type: none"> • having acquired university credits in the artistic-expressive, cognitive and design field consisting of at least 18 ECTS obtained in the following areas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ L-ART/01 -- 07 ✓ L-FIL-LET/10, 11, 14 ✓ M-FIL/04, 05 ✓ M-PSI/01, 03 ✓ ICAR/17--19 • having acquired university credits in computer science for <u>at least</u> 6 ECTS obtained in the following areas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ INF/01 ✓ ING-INF/05

Language requirements:

Knowledge of English at a level not lower than B1 of the CEFR (Common European Framework of Reference for Languages).

This knowledge is verified by means of a certification obtained no more than 3 years prior to the current date, or, in the absence of it, by passing the B2 test provided by the University's Language Skills Development Sector. The language knowledge requirement is also met by those in possession of a degree in English, to be certified by submitting an official document or letter of the University that has awarded the Bachelor's degree, which explicitly states that the studies were conducted in English.

In addition to the above requirements, the **adequacy of individual preparation** constitutes an admission requirement. The verification of personal preparation is carried out as a second step, following the verification of curricular requirements.

The appropriate preparation is automatically verified for those who have obtained a Bachelor's degree, be it Italian or foreign, or a qualification deemed equivalent when assessing the curricular requirements, with a final grade of at least 9/10 of the maximum grade required by their degree or who have obtained a final grade corresponding at least to the "A" classification of the ECTS system.

The dates for the verification of documents are published on the website of the Degree Programme, which may decide on additional dates if it deems it necessary.

Students who are not immediately admitted must provide the following documentation, which will be evaluated by the Selection Commission:

- ✓ Degree certificate including the list of exams taken (*transcript of records*);
- ✓ Brief description of the University where the Bachelor's degree was obtained;
- ✓ Curriculum vitae;
- ✓ Letters of recommendation (not mandatory);
- ✓ Certification of knowledge of the Italian language, if available (only for foreign candidates for the ICP curriculum, provided in Italian, see above. above).

All documents must be uploaded to the "Pre-registration and online confirmation" portal of the University of Genoa.

International students, before registering on the portal of the University of Genoa and uploading the aforementioned documents, must follow a process that involves different steps depending on the chosen track. For details, please refer to the Degree Programme website <https://courses.unige.it/11661>.

On the basis of the documentation submitted, the Selection Commission will assess the eligibility of candidates by referring to the criteria set out in the *Annex to the General Part of this Regulation*.

In the notice for admission to the Master's Degree Programmes of the Polytechnic School and on the website of the MDP in Digital Humanities are indicated: the composition of the Commission responsible for the verification of the initial preparation, the required documentation and the procedures for its submission, the criteria for the evaluation of candidates, the results of the verifications. For the purposes of student evaluation, the Selection Commission will also take into account the curriculum obtained in the Bachelor's Degree programme. The outcome of the verification of prerequisites only involves a "pass" or "fail" result.

Art.3 – Training activities

The MDP in Digital Humanities normally has a duration of 2 years and requires the acquisition of 120 university credits (ECTS) divided into courses and other training activities, exams and a final test, defined according to the order in the Special Part of these Rules.

The CLM in Digital Humanities aims to train professional figures characterised by interdisciplinary skills and design capabilities that will allow them to fill the role of experts in communication, digital media, digital cultural products and advanced interface design for human-machine interaction, in response to new market and research needs. They will have the skills and knowledge, both theoretical and methodological, necessary to interact with different professional figures and to operate in innovative fields of culture and communication in which multimedia and interactivity are applied to create new languages and new interaction experiences. The acquired knowledge and the technical-design skills developed will allow them to manage communication projects and create products in different cultural, social and expressive fields.

The CLM in Digital Humanities uses the scientific and educational contribution of four Departments belonging to

three different Schools with the aim of providing and merging skills from different fields: technical-project skills derived from the tradition of Engineering and Architecture (Polytechnic School), socio-communicative skills (School of Social Sciences), expressive skills (School of Humanities).

The teaching activities of the MDP in Digital Humanities take place, for the *Internet and Creative Digital Production* track, at the University Campus of Savona (<https://unige.it/poli/savona>), while for the *Affective Computing, Arts and Cultural Welfare* track they will take place at the University of Genoa. At the request of a teacher of the DPB, and subject to the approval of the same body, some teaching activities can be carried out at other facilities of the University or, subject to appropriate agreement, at structures outside the University or at other Universities. A professor is appointed in charge of each teaching unit.

The professor in charge of a course is the one who holds it according to the law, that is, the one to whom the Department Board has assigned that responsibility when allocating teaching tasks to professors.

The language used to provide the training activities (lessons, exercises, workshops) is Italian or English. The language in which each training activity is provided is specified in the list of teaching units and other training activities listed in the following Special Part of these Degree Regulations.

Art.4 – Enrolment in individual training activities

In accordance with Article 5 of the University Regulations for Students, to enrol in individual educational activities you must have a degree that allows access to the University.

Considering the characteristics of the theoretical-practical didactic organization, the requests for registration to individual training activities related to the MDP can be accepted only after evaluation of the DPB necessary for the proper development of the courses.

To enrol in individual training activities, the student must submit, before the start of teaching activities, a reasoned request to the Student Secretariat that will transmit it to the DPB, which will decide on the matter.

Art.5 – Tracks

The CLM in Digital Humanities is divided into two tracks:

- **Internet and Creative Digital Production** – track oriented towards communication and creative production in web, social media and mixed reality. It offers a training path aimed at providing methodological and technical skills to design communication and interaction with digital media, including through mobile and wearable technologies. Such skills include processing and producing digital content - copywriting, graphics, photography, multimedia and storytelling; designing and developing web applications and interfaces for mobile apps; designing interaction and user experience (UX) in web, mobile apps, virtual and augmented reality; social media communication analysis and management, search engine positioning/optimization; the use of technologies and tools to integrate intelligent services into cultural heritage applications and multimedia communication.
- **Affective Computing, Arts and Cultural Welfare** – track oriented towards the design of multisensory experiences and non-traditional interactive systems. It offers a path aimed at providing methodological and technical skills to design multimodal immersive environments involving body, movement, and an aesthetic and emotional dimension through innovative interactive technologies (industrial standards of motion capture, wearable sensors, 3D audio). The educational contents include teaching units on human perception, cognition, emotions; human-computer interaction; semiotics and multimodal narrative; computational approaches to the analysis of human behaviour, cognitive and emotional states; techniques for the design of immersive environments and artificial intelligence. Specific workshops allow to apply the skills to real case studies and in international projects related to cultural heritage, artistic experience, well-being and social inclusion.

Art.6 – Total time commitment

The definition of the hourly fraction dedicated to lessons or equivalent training activities is established, for each teaching unit, by the MDP when defining the current year Degree Programme table. In any case, we assume the following intervals of variability of the classroom hours/ECTS correspondence: classroom hours/ ECTS: 6 ÷ 10 hours of lesson or assisted teaching activity.

The definition of the total time commitment dedicated to personal study or other individual training activities for each teaching unit is given in the following Special Part of these Degree Regulations.

The Director of DIBRIS and the MDP Coordinator are responsible for verifying compliance with the above prescriptions.

Art.7 – Soft Skills

Soft skills, or so-called "transversal skills", are those skills that combine personal qualities, attitude in the workplace and knowledge in the field of interpersonal relationships. Some of these skills (such as cognitive skills, proactive skills and some aspects of relational skills - collaboration, teamwork, negotiation) are cultivated within the individual teaching units.

The Digital Humanities MDP offers the opportunity to improve personal language communication skills in English through a B2 level online training course organised by the University's Language Skills Development Sector. This request, for organisational reasons, must be made within the first semester of the first year of the Master's Degree.

Art.8 – Study plans and prerequisites

Students can enrol full-time or part-time; the two types of registration entail different rights and duties.

The student chooses the type of enrolment when submitting the study plan.

Full-time students carry out their training activity taking into account the study plan prepared by the Master's Degree Programme, divided by for programme years and published in the current year Degree Programme Table. The study plan formulated by each student must contain an indication of the training activities, with the relative credits that they intend to achieve, provided by the official study plan for this teaching period, up to a maximum of 65 credits provided for each year.

Part-time students are required to submit a study plan specifying the number of credits they intend to include in accordance with the University Tuition Fee Regulations.

The enrolment of full-time and part-time students is governed by the University Regulations for Students taking into account the operational provisions decided by the central government bodies and indicated in the Student Guide (published annually on the University's website).

The students' training path has been organized according to prerequisite criteria which are indicated in the Special Part of these Regulations (Annex 1).

Study plans articulated on a shorter duration than normal must be approved by the Degree Programme Board and by the Department Board.

The modality and the deadline for the presentation of study plans are established annually by the Polytechnic School and reported on the MDP website at the following link: [Corsi | Corsi di Studio UniGe](#). Amendments subsequent to the first approval by the MDP must be requested in accordance with the terms and conditions published on the aforementioned website.

Students can add to their study plan "off-plan" courses up to a maximum of 12 ECTS. These courses are not considered for the purposes of earning the degree and do not contribute to the calculation of the mark average.

Art.9 – Attendance and teaching activities

The courses can take the form of:

- a) Lectures, including those delivered remotely through the MDP's e-learning portal;
- b) Practical exercises, including those carried remotely, through the MDP's e-learning;
- c) Laboratory exercises.

The articulated profile and the demanding nature of the lessons held within the various Degree Programmes offered by the Polytechnic School make the attendance to the training activities strongly recommended for an adequate understanding of the topics and therefore for a good success in exams.

The calendar of lessons is divided into semesters. As a rule, the semester is divided into at least 12 weeks of lessons plus at least 4 weeks total for assessment tests and exams.

The period dedicated to exams ends with the beginning of the lessons of the next semester.

The lesson timetable for the entire academic year is published on the website of the Polytechnic School before the beginning of the lessons of the academic year. The lesson timetable guarantees the possibility of attendance for the Degree Programme years included in the current year Degree Programme Table. For practical reasons, the

compatibility of the timetable for all the possible choices of elective training activities is not guaranteed. Students must thus formulate their study plan considering the lesson timetable.

Art.10 – Exams and other assessment tests

Exams can be taken in written, oral, or written and oral form, according to the methods indicated in the teaching unit information of each learning activity published which is on the MDP website.

In the case of courses organised in modules with more than one teacher, they participate collectively in the overall assessment of the student's progress which, however, cannot be divided into separate assessments on the individual modules.

Upon request, specific methods of learning verification may be provided that allow for the needs of students with different abilities and students with specific learning disorders (D.S.A.), in accordance with art. 20 paragraph 4 of the University Didactic Regulations.

The calendar of exams is established by September 30 for the following academic year and is published on the website of the Master's Degree Programme. The calendar of any ongoing assessment tests is established by the DPB and communicated to students at the beginning of each teaching cycle.

Exams take place in the periods of interruption of the lessons. Exam sessions can be scheduled during lesson periods only for those students who have not included any training activities in their study plan during the current academic year.

Art.11 – Recognition of credits

The Digital Humanities Degree Programme Board decides on the approval of applications for passage or transfer from another Master's Degree programme of this or other Universities according to the rules laid down by the University Didactic Regulations, art. 18. It also decides on the recognition of credits for skills certified in accordance with current legislation, for a maximum of 12 credits.

In the evaluation of passage requests, account will be taken of the didactic specificities and of the topicality of the training contents of the individual exams taken, reserving the right to decide on additional forms of verification and supplementary examinations on a case-by-case basis.

Within the framework of the national and regional legislation on training/work alternance, it is possible for the Master's Degree Programme to provide, for selected students, learning paths that also take into account work experiences carried out at affiliated companies.

Art.12 – Mobility and studies abroad

The MDP strongly encourages internationalisation activities, in particular the participation of students in international mobility and exchange programmes for the purposes of study, internship and thesis preparation. To this end, it ensures, in accordance with the rules in force, the recognition of the training credits obtained within these programmes, and organizes the teaching activities appropriately so as to make these activities easy and effective.

The Degree Programme Board recognises the registered students who have regularly completed a period of study abroad the exams taken at foreign universities and the relative credits with which he intends to replace exams of his study plan. For the purpose of the recognition of these exams, when submitting the plan of the training activities that they intend to follow at the university abroad, students must produce appropriate documentation proving the equivalence between the contents of the teaching unit given abroad and those of the Digital Humanities teaching unit that they intend to replace. This equivalence is assessed by the DPB. The mark conversion will take place according to criteria approved by the DPB and consistent with the European ECTS system.

Art.13 – Final exam

The final exam includes the presentation and defence, in front of a special Degree Commission, of a written and multimedia dissertation on topics covered by the MDP training activities, in order to ascertain the candidate's technical, scientific and professional preparation.

For the purposes of obtaining a Master's Degree, the final exam consists in writing a thesis, composed by the student in an original way under the guidance of one or more supervisors and a co-supervisor, on a topic relevant to a

discipline of which he or she has passed the exam. In any case, at least one of the supervisors must be a professor belonging to the MDP.

The supervisors must be proposed and agreed by the student at the beginning of the thesis work according to the topic that the final paper intends to address. The co-supervisor must belong to a different disciplinary area than the supervisors and be functional to the development of the thesis. The co-supervisor is assigned by the Didactic Commission, at the request of the student, except in those cases where the student and the supervisor independently identify a suitable co-supervisor. The co-supervisor will follow the development of the thesis together with the supervisor(s) and will prepare a final assessment to be presented during the thesis defence.

The subject and title of the thesis must be agreed with the supervisor(s) at least 5 months before the graduation session and at the same time the thesis title must be filed by filling in the form available on the Degree Programme website and following the procedure indicated therein. In particular, the student will contact the Didactic Commission providing a brief description of the thesis and asking for the assignment of a co-supervisor.

The thesis can be written in Italian or English. DPB authorization is required for any other EU language. In this case, the thesis must be accompanied by a title and a broad summary in Italian. The thesis must reveal:

- Originality;
- Adequate preparation in the disciplines characterising the Master's Degree in Digital Humanities;
- Appropriate framing within the relevant state of the art;
- Correct use of sources and bibliography;
- Systematic and argumentative skills;
- Clarity in exposure;
- Design and experimental skills;
- Critical thinking skills.

The Degree Commission consists of at least five members, the majority of whom must be tenured professors and researchers, and is appointed by the DIBRIS Department Director, or, on his behalf, by the Degree Programme Coordinator.

The report will be evaluated by the Degree Commission which will express an overall assessment in one hundred-thths (110ths), also considering the assessments on previous training activities and the completion of any study periods abroad recognized by the DPB.

If the final exam is passed, its evaluation of the final test by the commission is made by assigning a variable increase from 0 to a maximum of 5 points to the weighted average of the marks reported in the exams related to training activities that require a final mark, assuming as weight the number of credits associated with the individual training activity.

The awarding of honours can be proposed by a member of the Degree Commission and must be unanimously accepted, on the grounds of the excellent quality of the thesis and the excellence of the results obtained by the candidate in their training path.

The honour of publication may be proposed by the supervisor and/or co-supervisor for particularly remarkable theses and must be unanimously accepted by the Degree Commission. The proposal must be submitted to the Degree Commission, together with the thesis itself, at least one week before the defence.

The student will have to upload the thesis on the "Digital Humanities: Upload Thesis" section of the Aulaweb platform, at least a week in advance.

Art.14 – Guidance services and tutoring

The Polytechnic School, in collaboration with the DIBRIS Department, organises and manages a tutoring service for the reception and support of students, in order to prevent dispersion and delay in studies and to promote a fruitful active participation in university life in all its forms.

The MDP also has a Guidance and Tutoring Commission that coordinates with similar structures at Department and School level and identifies a number of tutors in proportion to the number of students enrolled.

The names of the tutors can be found on the MDP website.

Art.15 – Credit obsolescence

Credits acquired under this MDP are valid for 6 years. After this period, the credits acquired must be validated by a special resolution if the DPB acknowledges the non-obsolescence of the relevant training content.

If the DPB recognizes the obsolescence even of a part of the relative training contents, it establishes supplementary tests that will have to be taken by the student, defining their topics and assessment procedures.

Once the required tests have been passed, the DPB validates the credits acquired by means of a resolution. If the relevant training activity provides for a mark, this may be subject to an adjustment with respect to the one originally received, upon proposal of the Exam Commission which has conducted the validation process.

Art.16 – Degree Programme Table

After consulting the Polytechnic School, the DIBRIS Department publishes the current year Degree Programme Table annually. This contains the main provisions of the Didactic System and the Didactic Regulations of the MDP, with the possible addition of supplementary information.

The current year Degree Programme Table of the MDP in Digital Humanities contains the list of teaching units offered for the ongoing academic year. The information tables of the individual teaching units are published on the MDP website.

Approved by resolution of the Degree Programme Board on 26th April 2023 and of the DIBRIS Department Board on 16th May 2023

Annex to the general part

Criteria for the assessment of the documentation submitted

for admission to the Master's Degree Programme in Digital Humanities

Admission threshold: **55 POINTS** Career Aspects Evaluated for Admission to the MDP

The following rules will be applied in the evaluation of documents submitted by candidates:

1. Academic potential (mark average, class rank, GPA, etc.: max. 40 points);
2. Relevance of the Bachelor's Degree (max. 10 points);
3. Ranking of the University where the Bachelor's Degree was obtained (max. 20 points);
4. Other aspects of the CV: multiple degrees, professional experience, professional qualifications/certifications (max. 5 points);
5. Reference letters (not mandatory, but useful for foreign candidates) (max. 3 points);
6. Adequate knowledge of Italian (for the track in Italian).

Notes on the above Career Aspects

2. Academic potential (max. 40 points):

The academic potential score will be awarded according to the following table:

Ranking	Base-30 average	Base-110 degree mark	% of mark	GPA max 4	GPA max 5	Potential Academic Score
Among the top 5% of their class	29-30	106-110 (with honours)	90%	3.6/4	4.5/5	40/40
Among the top 10% of their class	26-28	95-105	80%	3.2/4	4/5	35/40
Among the top 15% of their class	23-25	84-94	75%	3/4	3.75/5	30
Among the top 20% of their class	20-22	73-83	70%	2.8/4	3.5/5	25
Among the top 25% of their class	18-19	66-72	65%	2.6/4	3.25/5	20

3 - Relevance of the Bachelor's Degree (max. 10 points):

Score	Type of Bachelor's Degree
10	Communication, Design, Information Engineering, Computer Science, Human-Computer Interaction, or other equivalent degrees (including foreign ones)
9	Electronic Engineering, Biomedical Engineering, Telecommunications Engineering, Architecture Sciences, Mathematical Sciences, Statistics, Cultural Heritage, Technologies for the Conservation and Restoration of Cultural Heritage, Humanities, Figurative Arts, Music and Entertainment, Psychological Sciences and Techniques, or other equivalent degrees (including foreign ones)
8	Physical Sciences and Technologies, Sciences and Technologies for the Environment and Nature, Territorial Planning, Urban Planning, Landscape and Environmental Sciences, Sociology, Education and Training Sciences, Tourism Sciences
7 to 5	Other titles, including foreign ones, that provide up to 30 credits in computer science content

4. Ranking of the University where the Bachelor's Degree was obtained (max. 20 points):

Since in Italy academic degrees have legal value, Italian universities will obtain a score of 20 points.

For non-Italian universities, reference will be made to the relevant international rankings as follows:

- 20 points if the institution is among the top 500,
- 18 points if the institution is ranked between 501 and 1000,
- 16 points if the institution is ranked between 1001 and 1500,
- 14 points if the institution is ranked between 1501 and 2000.

If the institution is not ranked, the last institution in the same country on the list will be considered and a comparison will be made between the relative positions in regional or national rankings.

5. Other aspects of the CV: multiple degrees, professional experience, professional qualifications/certifications (max. 5 points)

A correctly filled out CV will normally get a score of 3 points, 5 points will be awarded if the candidate submits:

- additional qualifications;
- professional experience;
- professional qualifications and/or certifications

considered consistent and relevant for admission to the Degree Programme.

6. Reference letters (max. 5 points)

A score of 3 points is normally given when a reference letter is submitted. A score of 5 points can be awarded if there are two or more highly positive letters.

II - Parte speciale

Elenco delle Attività formative attivabili e relativi obiettivi formativi

II – Special part

List of training activities offered and related training objectives

Il Corso di Laurea Magistrale in *Digital Humanities – Interactive systems and digital media* è articolato in 120 CFU.

In considerazione della sua forte interdisciplinarietà, i piani di studio di entrambi i curricula prevedono al primo anno PERCORSI INIZIALI (Paths) di 12 CFU differenziati in base al background di provenienza dello studente, al fine di uniformare le competenze in ingresso. Il Percorso Iniziale 1 (Path 1) di entrambi i curricula prevede che lo studente possieda almeno 18CFU nei settori INF/01, ING-INF/05.

Di seguito viene presentato lo SCHEMA DEI CURRICULA e dei rispettivi PERCORSI

The Master's Degree Programme in Digital Humanities - Interactive systems and digital media is divided into 120 ECTS.

In consideration of its strong interdisciplinarity, the study plans of both tracks provide INITIAL PATHS of 12 ECTS which are differentiated according to the background of the student, so as to standardise entry-level skills.

Initial Path 1 of both curricula requires the student to have at least 18 ECTS in the INF/01 and ING-INF/05 areas.

Below is the OUTLINE OF TRACKS and their respective PATHS.

Curriculum: Internet e Produzione Digitale Creativa (IPC)

Internet e Produzione Digitale Creativa – PERCORSO INIZIALE 1

Requisiti: almeno 18CFU complessivamente conseguiti in ambito informatico nei settori: INF/01, ING-INF/05.

PRIMO ANNO	CFU	SECONDO ANNO	CFU
Comunicazione multimediale - Reti di comunicazione e multimedia - Principi di design e comunicazione per il multimedia	12	Social media ed era digitale - Devianza, tutela dei diritti e privacy - Analytics & management	12
Ergonomia dell'interaction design - Interaction design - Ergonomia cognitiva	12	18 CFU tra i seguenti insegnamenti: - Artificial intelligence for cultural heritage - Future internet - Sviluppo di applicazioni web* - Web design 2	6
Sistemi multimedia interattivi - Interazione uomo-macchina - Realtà virtuale, realtà aumentata e gamificazione	12	Tirocinio	6
Web design 1	6	Prova finale	12
Grafica nei nuovi media	6		
Fotografia e immagini digitali	6		
Scrittura per i nuovi media	6		
Lo studente deve conseguire anche 12 CFU A SCELTA tra il primo e secondo anno			12

Internet e Produzione Digitale Creativa – CORSO INIZIALE 2

PRIMO ANNO	CFU	SECONDO ANNO	CFU
Tecnologie e linguaggi per le digital humanities - Cittadinanza digitale DIGCOMP 2.2 - Linguaggi web	12	Social media ed era digitale - Devianza, tutela dei diritti e privacy - Analytics & management	12
Ergonomia dell'interaction design - Interaction design - Ergonomia cognitiva	12	Artificial intelligence for cultural heritage	6
Sistemi multimedia interattivi - Interazione uomo-macchina - Realtà virtuale, realtà aumentata e gamificazione	12	Future internet	6
Web design 1	6	Web design 2	6
Grafica nei nuovi media	6	Tirocinio	6
Fotografia e immagini digitali	6	Prova finale	12
Scrittura per i nuovi media	6		
Lo studente deve conseguire anche 12 CFU A SCELTA tra il primo e secondo anno			12

Track: Affective Computing, Arts and Cultural Welfare (ACW)

Affective computing, arts and cultural welfare - PATH 1

Requirements: at least 18 ECTS cumulatively achieved in the field of computer science in the following areas: INF/01, ING-INF/05.

FIRST YEAR	ECTS	SECOND YEAR	ECTS
6 ECTS between the following: - Artificial intelligence for cultural heritage - Machine learning and data analysis*	6	Affective computing	6
Visual narrativity - Visual semiotics - Media content production	12	Psychology of perception	6
Multimodal immersive systems - Human computer interaction - Immersive and extended reality	12	Cognition and the arts	6
Multimedia processing - Image and video processing - Sound and music computing	12	Cultural welfare technologies - Cultural welfare technologies – Artistic image analysis and applications – mod. 1 - Cultural welfare technologies – Arts and culture for health and wellbeing – mod. 2 - Cultural welfare technologies – Performing arts – mod. 3	18
Multimodal narratives	6	6 ECTS among the following: - English language - Internship - Internship - Italian language (for foreign students)	3
			6
			3
			3

Data semantics for arts	6	Master thesis	12
Students must also obtain 12 ELECTIVE ECTS between the first and second year			12

Affective computing, arts and cultural welfare - PATH 2

Requirements:

- at least 18 ECTS cumulatively achieved in the field of in the following areas of humanities, expression, design and cognitive psychology: L-ART/01—07; L-FIL-LET/10, 11, 14; M-FIL/04-05; M-PSI/01, 03; ICAR/17-19,
- at least 6 ECTS achieved in the following areas: INF/01 or ING-INF/05.

FIRST YEAR	ECTS	SECOND YEAR	ECTS
Multimodal narratives	6	Affective computing	6
Data semantics for arts	6	Psychology of perception	6
Multimodal immersive systems - Human computer interaction - Immersive and extended reality	12	Cognition and the arts	6
Multimedia processing - Image and video processing - Sound and music computing	12	Cultural welfare technologies - Cultural welfare technologies – Artistic image analysis and applications – mod. 1 - Cultural welfare technologies – Arts and culture for health and wellbeing – mod. 2 - Cultural welfare technologies – Performing arts – mod. 3	18
Technologies and languages for digital humanities - Digital Citizenship DIGCOMP 2.2 - Web languages	12	6 ECTS among the following: - English language - Internship - Internship - Italian language (for foreign students)	3 6 3 3
Artificial intelligence for cultural heritage	6	Master thesis	12
Students must also obtain 12 ELECTIVE ECTS between the first and second year			12

Note per la compilazione del Piano di Studi

1. Lo studente al primo anno deve selezionare il Curriculum e il Percorso Iniziale (Path) tenendo conto dei requisiti di accesso al curriculum e allo specifico percorso iniziale (v. Art.2 di questo Regolamento).
2. Gli insegnamenti a scelta possono essere inseriti nel piano di studi al primo o al secondo anno.
 - Si consiglia di inserire al 1° anno insegnamenti utili a compensare eventuali carenze di tipo informatico o in ambito espressivo a seconda del background dello studente.
 - Si consiglia di inserire al 2° anno insegnamenti utili a fornire competenze per la specificazione del profilo di uscita dello studente e di supporto alla realizzazione del progetto di tesi.

In caso di dubbi sugli insegnamenti a scelta da inserire contattare la Commissione orientamento tutorato del Corso di studio i cui membri sono disponibili sul sito Web del CdS.
3. Gli insegnamenti contrassegnati con * sono mutuati da corsi di studio in Informatica e Computer Engineering. Se la laurea triennale dello studente non è in ambito informatico, gli studenti sono invitati a contattare, possibilmente già all'inizio del primo anno, i docenti degli insegnamenti per un'avalutazione dei prerequisiti e per poter eventualmente inserire nel piano di studi insegnamenti a scelta atti a soddisfarli.

Notes for the Study Plan

1. Students in the first year must select the Track and the Initial Path taking into account the access requirements to the curriculum and the specific initial path (see Art.2 of this Regulations).
2. Elective teaching units may be included in the study plan in the first or second year.
 - It is advisable to include in the 1st year plan teaching units useful for compensating for any deficiencies in computer science or in the field of expression depending on the background of the student.
 - It is advisable include in the 2nd year teaching units which can provide skills for the specific exit profile of the student and facilitate the realisation of the thesis project.
3. In case of doubts about the elective teaching units to include, please contact the Guidance and Tutoring Commission of the Master's Degree Programme, whose members are available on the MDP website.

The teaching units marked with * are offered by degree programmes in Computer Science and Computer Engineering. If a student's Bachelor's degree is not in computer science, they are welcome to contact, preferably as early as the beginning of the first year, the professors of those teaching units for an assessment of the prerequisites, so as to possibly include in their study plan elective teaching units which can be useful to fulfil them.

CURRICULUM - 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)	COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE - Mod.1: <i>RETI DI COMUNICAZIONE E MULTIMEDIA</i> Percorso Iniziale 1	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	111130 (90596)	COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE - Mod.2: <i>PRINCIPI DI DESIGN E COMUNICAZIONE PER IL MULTIMEDIA</i> Percorso Iniziale 1	6	M-FIL/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN	1	L'obiettivo del modulo è quello di introdurre gli studenti ai principi basilari e fondamentali della progettazione, fornendo strumenti adeguati per ricercare, ideare, prototipare e produrre elaborati multimediali. L'insegnamento illustrerà fondamenti teorici e strategie applicative delle teorie, metodi, tecniche e strumenti del progetto di artefatti multimediali e di comunicazione. Sono previsti momenti formativi fondamentali dedicati all'apprendimento degli elementi del processo che va dall'analisi dei bisogni all'ideazione e alla realizzazione di artefatti digitali ed esercitazioni teorico-pratiche; studio dei fenomeni semiotici dell'arte e del design; metodi critico-analitici che consentano di analizzare e progettare soluzioni multimediali e artefatti comunicativi digitali; una parte laboratoriale di editing immagini e video.	36	114
1	111183 (90597)	TECNOLOGIE E LINGUAGGI PER LE DIGITAL HUMANITIES - Mod.1: <i>CITTADINANZA DIGITALE – DIGCOMP 2.2</i> Percorso Iniziale 2	6	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, rendere lo studente consapevole dell'uso delle moderne tecnologie della comunicazione e dell'informazione dei nuovi media, fornire competenze nell'uso degli strumenti di produttività personali e formati per la strutturazione di dati e testi.	36	114
1	111407 (90597)	TECNOLOGIE E LINGUAGGI PER LE DIGITAL HUMANITIES - Mod.2: <i>LINGUAGGI WEB</i> Percorso Iniziale 2	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione della comunicazione	IT/EN	1	Obiettivo del corso è introdurre ai principi della programmazione e fornire competenze di base sui linguaggi di programmazione per il web: HTML, CSS, Javascript e Python.	36	114

1	106672 (83837)	ERGONOMIA DELL'INTERACTION DESIGN - <i>ERGONOMIA COGNITIVA</i>	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 - <i>INTERACTION DESIGN</i>	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 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	90617 (90616)	SISTEMI MULTIMEDIALI INTERATTIVI - <i>INTERAZIONE UOMO-MACCHINA</i>	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 - <i>REALTÀ VIRTUALE, REALTÀ AUMENTATA E GAMIFICAZIONE</i>	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	111175	WEB DESIGN 1	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT	2	Il corso illustra le tecniche e le metodologie necessarie per la progettazione di pagine e applicazioni web versatili, accessibili e robuste. Ogni discente acquisirà le competenze richieste per la creazione di soluzioni web allineate alle più recenti tendenze e che rispettino gli standard di accessibilità. In particolare, si acquisiranno competenze nell'utilizzo dei cosiddetti sistemi di gestione dei contenuti (CMS - Content Management System).	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	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	2	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	111230	WEB DESIGN 2	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	ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR CULTURAL HERITAGE	6	ING-INF/05	Caratterizzanti	Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione	IT/EN	1	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	111131 (104829)	SOCIAL MEDIA ED ERA DIGITALE - Mod.1: <i>ANALYTICS & MANAGEMENT</i>	6	SECS-S/05	Caratterizzanti	Discipline socio- economiche, storico- politiche e cognitive	IT/EN	1	Obiettivo del corso è fornire agli studenti competenze relative alla gestione di contenuti sui social media affrontando l'aspetto della comunicazione dei contenuti e del digital marketing.	36	114
2	83834 (104829)	SOCIAL MEDIA ED ERA DIGITALE - Mod.2: <i>DEVIANZA, TUTELA DEI DIRITTI E PRIVACY</i>	6	SPS/12	Affini	Attività Formative Affini o Integrative	IT	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	65704	SVILUPPO DI APPLICAZIONI WEB Percorso Iniziale I	6	INF/01	Caratterizzanti	Caratterizzanti	IT	1	Acquisire tecniche e metodi per la costruzione di applicazioni web dinamiche mediante linguaggi di scripting, prevedendo anche l'interazione con database remoti, la realizzazione di interfacce ricche e l'integrazione di dati esposti mediante API pubbliche sviluppando una conoscenza di base dei concetti di usabilità, accessibilità e di sicurezza.	LEZ: 32 LAB: 16	102
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	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 primo e secondo anno

Lo studente può effettuare la scelta dei 12 CFU "A scelta dello studente" fra gli insegnamenti offerti dall'Ateneo genovese, inclusi gli insegnamenti dell'altro Curriculum in Digital Humanities, 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. Si vedano le indicazioni nella sezione **Note per la compilazione del Piano di Studi** nella sezione **Il Parte speciale** del presente Regolamento.

TRACK - Affective Computing, Arts and Cultural Welfare

Year	Code	Name	ECTS	SSD	Type	Area	Language	Semester	Training objectives	Hrs for assisted teaching act.	Hrs for individual
1	111196 (111232)	VISUAL NARRATIVITY - Mod.1: <i>MEDIA CONTENT PRODUCTION</i> Path 1	6	L-ART/06	Core	Theories and techniques of information and communication	EN	1	The aim of the module is to provide students with the skills needed to design multimedia content. Students will gain an understanding of the creative and technical aspects of the content production process, with a focus on the pre-production stages. The current condition of media hybridization and how the boundaries between them are thinning will be addressed. With particular reference to the world of video games and in general to interactive media used effectively for both communicating and learning.	36	114
1	111194 (111232)	VISUAL NARRATIVITY - Mod.2: <i>VISUAL SEMIOTICS</i> Path 1	6	L-ART/04	Core	Theories and techniques of information and communication	EN	1	The aim of the module is to provide knowledge regarding: the semiotic phenomena of art and/or design; the themes, concepts and tools of visual semiotics (iconism, enunciation, narrativity); the methods of semiotic analysis of (real and/or virtual) images and objects the critical-analytical methods for formulating a methodologically correct analysis of the different typologies (media, digital, virtual) of images and objects; the methods of analysing the dense network of semiotic relations and associations of the arts and design in the contemporary age	36	114
1	111183 (90597)	TECNOLOGIE E LINGUAGGI PER LE DIGITAL HUMANITIES - Mod.1: <i>CITTADINANZA DIGITALE – DIGCOMP 2.2</i> Path 2	6	ING-INF/05	Core	Theories and techniques of information and communication	IT/EN	1	Obiettivo del corso è quello di introdurre i concetti fondamentali dell'informatica, rendere lo studente consapevole dell'uso delle moderne tecnologie della comunicazione e dell'informazione dei nuovi media, fornire competenze nell'uso degli strumenti di produttività personali e formati per la strutturazione di dati e testi.	36	114
1	111407 (90597)	TECNOLOGIE E LINGUAGGI PER LE DIGITAL HUMANITIES - Mod.2: <i>LINGUAGGI WEB</i> Path 2	6	ING-INF/05	Core	Theories and techniques of information and communication	IT/EN	1	Obiettivo del corso è introdurre ai principi della programmazione e fornire competenze di base sui linguaggi di programmazione per il web: HTML, CSS, Javascript e Python.	36	114
1	111185 (111231)	MULTIMODAL IMMERSIVESYSTEMS - <i>IMMERSIVE ANDEXTENDED REALITY</i>	6	ING-INF/05	Core	Theories and techniques of information and communication	EN	1	The aim of the course is to start from the knowledge on the fundamentals of graphics, modeling and animation of 3D digital objects, to arrive at the programming skills necessary to build applications and systems based on simulation in virtual / mixed / augmented / extended reality (VR / AR / MR / XR).	36	114

1	80158 (111231)	MULTIMODAL IMMERSIVESYSTEMS - HUMAN COMPUTERINTERACTION	6	ING-INF/05	Core	Theories and techniques of information and communication	EN	2	The course provides the student with the methodology, the theory, and the techniques for the design of interactive products to support the way people communicate and interact in their everyday and working lives. This relies on the mastery of the development process for the understanding of the capabilities and desires of people and on the kinds of technology available to interaction designers, together with a knowledge of how to identify requirements and develop them into a suitable design. The course will cover standard techniques as well as an introduction to advanced topics, including sound and music computing (as a complementary component of visual and haptic interfaces), and emotional and social interfaces. A coursework devoted to the realization of the development process of a concrete interaction design project of an interactive product will be implemented during the whole semester, in a simulated working environment typical of Startups. Further, students will learn to design and manage motion capture sessions using the Qualisys industry standard motion capture system available at Casa Paganini-InfoMus. Finally, students will learn techniques to present their results, including elevator pitches and reporting to stakeholders.	48	102
1	111193	DATA SEMANTICS FOR ARTS	6	INF/01	Core	Theories and techniques of information and communication	EN	2	The aim of the course is to provide students with methods and approaches to model, represent and understand the meaning of data. Specifically, the course will focus on the Web of data and Knowledge Graphs.	36	114
1	90689 (111368)	MULTIMEDIA PROCESSING - IMAGE AND VIDEOPROCESSING	6	INF/01	Core	Theories and techniques of information and communication	EN	1	The aim of this course is to provide students with skills in the analysis of images and digital video sequences. In a first part they will understand the ways in which information can be extracted from images: automatic detection of characteristic elements, shape and color descriptions. This information will then be used to compare different images based on common elements (these skills will allow the student to automatically group perceptually similar images or to estimate from images the depth of a scene). Finally, algorithms for motion identification and analysis will be designed (possible applications of these techniques involve their presentation and understanding of human motion).	36	114
1	90690 (111368)	MULTIMEDIA PROCESSING - SOUND AND MUSICCOMPUTING	6	ING-INF/05	Core	Theories and techniques of information and communication	EN	2	This course aims at providing students with theoretical and practical foundational knowledge about digital processing of sound and music content. Initially, the focus will be on sound as a physical and perceptual phenomenon. Then, techniques for digital acquisition and playback of sound will be addressed, including examples of techniques for automatic analysis and processing of sound in the time and frequency domains. Finally, hints will be provided about the most relevant techniques for sound synthesis and about existing algorithms for music information processing (e.g., for automatic analysis of melody, rhythm, and harmony).	36	114
1	90621	MULTIMODAL NARRATIVES	6	L-FIL-LET/14	Other	Related or supplementary learning activities	EN	2	The aim of the course is to analyse new forms of storytelling, from videogames to multimedia shows, from installations to narrative museums. The course compares narratological theories from Aristotle to Genette, questioning techniques, ideologies and methods of the narrative structures. The application of these theories to new media products allows us to offer essential interpretative tools for understanding the meanings and perspectives of multimedia technologies, and at the same time to rethink traditional artistic forms historically, critically and creatively. The first part of the course introduces the main concepts of narratology, through the study of Propp, Tomaševskij, Genette, Greimas' classical theories. The second part of the course combines the analysis of narrative structures in different media, through close readings of literary, cinematographic and pictorial works, with a workshop-type activity, in which students will work on a multimodal interactive project, critically reflecting on the active dynamics involving the playing between different languages of narration.	36	114

1	90636	ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR CULTURAL HERITAGE	6	ING-INF/05	Core	Theories and techniques of information and communication	IT/EN	1	"The objective of the course is to analyze methods and approaches that Artificial Intelligence and other innovative technologies have produced for the protection, enjoyment and enhancement of cultural heritage. It is also intended to stimulate new solutions, both methodological and technological, to enable the catalyzing of possible interactions and aggregations among the various actors involved in developing new applications in the cultural heritage sector. Reproducing cultural sites and making them usable in a different way, including through the web, means opening up new development possibilities for the civil and economic growth of territories.	36	114
1	86798	MACHINE LEARNING AND DATA ANALYSIS Path 1	6	ING-INF/05	Core	Theories and techniques of information and communication	EN	1	Students will be provided with advanced skills related to machine learning and data analysis. Students will learn insights on machine learning and data analysis methodologies and a series of real world applications.	48	102
2	90691	COGNITION AND THE ARTS	6	M-FIL/05	Core	Theories and techniques of information and communication	EN	1	The course offers an overview of the intersections between cognitive science and theories of the arts.	36	114
2	104906 (104907)	CULTURAL WELFARE TECHNOLOGIES - <i>ARTISTIC IMAGE ANALYSIS AND APPLICATIONS MOD. 1</i>	6	L-ART/03	Other	Related or supplementary learning activities	EN	1	The aim of this module is to provide students with the following skills: 1) How technology can enhance transmission modes and languages of cultural heritage;2) How emerging forms of hermeneutic mediation reach intellectual understanding by passing through the immediacy of the affective gesture and from emotional knowledge; 3) How new tools orientate the experience of the products of our artistic history in order to re-appropriate and share it; 4) How the comparison of artistic artefacts and virtual/mixed reality projections manipulated in models of active can define strategies for reactivating audio visual content.	36	114
2	90703 (104907)	CULTURAL WELFARE TECHNOLOGIES - <i>ARTS AND CULTURE FOR HEALTH AND WELLBEING MOD. 2</i>	6	ING-INF/05	Core	Theories and techniques of information and communication	EN	1	The objective of this module is to provide students with the following skills: 1) How technology can support the development of rehabilitation models, paradigms and protocols in which playful and active interaction between different sensory channels (visual, gestural, sound) can offer vicarious experiences in cases of perceptual deprivation (low vision, reduced mobility) or unconventional (physical or cognitive enhancement tools); 2) How to design new interactive tools for fitness/wellness/healthy living.	36	114
2	90704 (104907)	CULTURAL WELFARE TECHNOLOGIES - <i>PERFORMING ARTS MOD. 3</i>	6	ING-INF/05	Core	Theories and techniques of information and communication	EN	1	The objective of this module is to provide students with the following skills: 1) understanding the major issues concerning ideation, design, and development of multimodal interactive systems for the performing arts, 2) conceiving and designing a prototype of a multimodal interactive system for a specific case study in the performing arts, and 3) understanding how to develop, test, and set-up the system.	36	114
2	111197	AFFECTIVE COMPUTING	6	ING-INF/05	Core	Theories and techniques of information and communication	EN		This course focuses on computational models and on the design of technologies to automatically measure, analyse, and communicate emotions in interactive systems. The course will cover topics including the interaction of emotion with cognition and perception, the communication of human emotion via face, voice, physiology, full-body movement, and social behavior. Lab experiments and exercises will include affective technologies for education, cultural welfare, rehabilitation, and performing arts.	36	114
	111363	PSYCHOLOGY OF PERCEPTION	6	M-PSI/01	Core	Socio-economic, historical, political and cognitive disciplines	EN		The course aims at providing students with an introduction to cognitive sciences, focusing on theories and research methodologies that can be leveraged to observe, measure and evaluate users and the interaction with the machine. The topics will include theories on perception and other relevant cognitive phenomena as well as an introduction to statistics and psychometrics.	36	114

2	111364	INTERNSHIP	6		Other	Training and orientation activities	EN	2	The aim of internship is to develop skills through hands-on work, both specific skills and transferable skills that can be applied to any job. They are intended as an opportunity to put into practice skills students have learned in the learning program and acquire new skills. It is possible to carry out internship in companies or within the University, possibly integrated with the activities for the final examination.		150
2	111365	INTERNSHIP	3		Other	Training and orientation activities	EN	2	The aim of internship is to develop skills through hands-on work, both specific skills and transferable skills that can be applied to any job. They are intended as an opportunity to put into practice skills students have learned in the learning program and acquire new skills. It is possible to carry out internship in companies or within the University, possibly integrated with the activities for the final examination.		75
2	111362	ENGLISH LANGUAGE	3		Other	Training and orientation activities	EN	1	Certification of linguistic knowledge.		75
2	111361	ITALIAN LANGUAGE (FOR FOREIGN STUDENTS)	3		Other	Training and orientation activities	IT	1	Certification of linguistic knowledge.		75
2	111447	MASTER THESIS	12		Final exam	Final exam	EN	2	The final examination consists of the discussion of a thesis manuscript, written by the student together with a related audio-visual work, aimed at ascertaining her/his technical-scientific and professional preparation.		300

Chosen by the student: 12 elective ECTS between the first and second year

Students can select the 12 ECTS defined as "Chosen by the student" among the teaching units offered by the University of Genoa, including the teaching units of the other Track in Digital Humanities, or among the teaching units offered by other Italian or foreign universities where a specific agreement is in place. The choice must be consistent with the educational objectives of this Master's Degree Programme and can also be aimed at compensating for entry gaps, in particular in the area of computer science. See the guidance in the Notes for the Study Plan in Section II - Special Part of this Regulation.