



Principali informazioni sull'insegnamento

Denominazione dell'insegnamento	PROGETTAZIONE E PRODUZIONE MULTIMEDIALE	
Corso di studio	INFORMATICA E TECNOLOGIE PER LA PRODUZIONE DEL SOFTWARE	
Anno Accademico	2022/23	
Crediti formativi universitari (CFU) / European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS)	6 CFU	
Settore Scientifico Disciplinare	INF/01	
Lingua di erogazione	Italiano	
Anno di corso	Terzo	
Periodo di erogazione	2^ semestre, le date esatte sono riportate nel manifesto/regolamento	
Obbligo di frequenza	La frequenza è fortemente raccomandata	
Sito web del corso di studio	https://www.uniba.it/it/ricerca/dipartimenti/informatica/didattica/corsi-di-laurea/informatica-tps-270/laurea-triennale-in-informatica-e-tecnologie-per-la-produzione-del-software-d.m.-270	

Docente/i	
Nome e cognome	VERONICA ROSSANO
Indirizzo mail	veronica.rossano@uniba.it
Telefono	080 5442477
Sede	Dipartimento di Informatica, Via Orabona 4, 70125, Bari. Stanza n. 772, 7^ piano.
Sede virtuale	Piattaforma ADA - https://elearning.di.uniba.it/
Sito web del docente	https://www.uniba.it/it/docenti/rossano-veronica
Ricevimento (giorni, orari e modalità, es. su appuntamento)	Martedì 9-11. E in ogni caso previo appuntamento via mail.

Syllabus



Obiettivi formativi	<p>Il corso si propone di far acquisire le conoscenze necessarie alla progettazione e implementazione di un prodotto multimediale. In particolare, si studieranno le peculiarità dei singoli elementi multimediali e della loro efficace integrazione in un prodotto multimediale che possa essere un efficace elemento di trasmissione di conoscenza. Si introdurranno modelli di progettazione di un prodotto multimediale e, in particolare, di serious game e di app gamificate.</p>
Prerequisiti	<p>Le seguenti conoscenze preliminari facilitano ed accelerano la comprensione degli argomenti dell'insegnamento:</p> <ul style="list-style-type: none">• da Ingegneria del software: ciclo di vita, il significato delle sue fasi (pianificazione, sviluppo, distribuzione e evoluzione)• da Progettazione dell'Interazione con l'Utente (o Interazione uomo macchina): le tecniche per la progettazione di una buona interfaccia utente• Esperienze di programmazione in linguaggi object oriented, o in linguaggi per il web o in ambienti di sviluppo mobile
Contenuti di insegnamento (Programma)	<p>Multimedialità (10 ore)</p> <ul style="list-style-type: none">• Introduzione agli elementi multimediali• L'uso efficace ed efficiente degli elementi multimediali• Evoluzione storica dei prodotti multimediali• Le licenze per gli elementi multimediali <p>Serious game e Gamification (20 ore)</p> <ul style="list-style-type: none">• Definizione dei serious game: caratteristiche e peculiarità.• Definizione di gamification: caratteristiche e peculiarità• Modelli e metodologie per la progettazione di giochi seri ed educativi.• Caratteristiche e potenzialità dei giochi nella comunicazione multimediale• Esempi di serious game e gamification <p>Il modello Alessi&Trollip per la progettazione di un elaborato multimediale (15 ore)</p> <ul style="list-style-type: none">• La fase di pianificazione• La fase di progettazione• Il test e la valutazione <p>Nuove tecniche comunicative multimediali (5 ore)</p> <ul style="list-style-type: none">• Motion Graphic• Whiteboard animation• Explainer video• Digital Storytelling <p>Sviluppare un progetto multimediale (12 ore)</p> <ul style="list-style-type: none">• Applicare strategie per la pianificazione e la progettazione di un prodotto multimediale
Testi di riferimento	<ul style="list-style-type: none">• Alessi S., Trollip S., <i>Multimedia for Learning: Methods and Development</i> (Third Edition) 2001• Bertolo, M., & Mariani, I. <i>Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto</i>. Pearson Italia 2014.



	Gli studenti che lo desiderano possono ottenere i testi in prestito dalla Biblioteca. Può convenire verificarne la disponibilità mediante il Sistema Bibliotecario di Ateneo https://opac.uniba.it/easyweb/w8018/index.php? e contattare la biblioteca per concordare il prestito.		
Note ai testi di riferimento	Nel corso delle lezioni il docente illustrerà i concetti con l'ausilio di slide che sintetizzano i contenuti del corso. Le slide saranno rese disponibili al termine di ogni lezione sulla piattaforma ADA del dipartimento (v. sopra 'sede virtuale'). Sulla piattaforma ADA sono disponibili, inoltre, tutte le indicazioni per realizzare il caso di studio, alcuni esempi di documentazione di casi di studio degli a.a. precedenti e il template per la realizzazione del documento di progettazione.		
Organizzazione della didattica			
Ore			
Totali	Didattica frontale	Pratica (progetto)	Studio individuale
150 ore	32 ore	30 ore	88 ore
CFU/ETCS			
6 CFU	4 CFU	2 CFU	

Metodi didattici	
	Il corso è organizzato in lezioni frontali svolte con l'ausilio di slide e seminari specifici che potranno essere organizzati durante il corso dell'insegnamento. Durante l'insegnamento alcune lezioni laboratoriali saranno dedicate al supporto nello sviluppo del caso di studio finale.

Risultati di apprendimento previsti	
Conoscenza e capacità di comprensione	<ul style="list-style-type: none">• Acquisire conoscenza relativamente agli elementi multimediali e alla loro efficace integrazione in un prodotto finito che sia in grado di comunicare un'informazione all'utente.• Acquisire conoscenza relativamente al ciclo di vita di un software multimediale ed il rapporto tra la qualità e la gestione del ciclo di vita.• Acquisire conoscenza relativamente alla progettazione e produzione di un serious game come prodotto multimediale



Conoscenza e capacità di comprensione applicate	<ul style="list-style-type: none">• Saper scegliere e integrare l'elemento multimediale più comunicativo per un determinato contesto• Saper progettare e sviluppare un'applicazione multimediale• Saper progettare e realizzare un serious game• Saper progettare e sviluppare un'app gamificata
Competenze trasversali	<p>Autonomia di giudizio</p> <ul style="list-style-type: none">• Obiettivo importante del corso è che lo studente raggiunga una significativa autonomia di giudizio per quanto riguarda le scelte che deve operare durante la progettazione e la produzione di applicazioni multimediali, le implicazioni etiche e le responsabilità professionali della pratica informatica <p>Abilità comunicative</p> <ul style="list-style-type: none">• Gli studenti sono stimolati a lavorare in gruppo con l'obiettivo di sviluppare le loro abilità comunicative. A questo scopo, agli studenti è richiesto di sviluppare un progetto in cui applicare alcune delle tecniche che hanno appreso, selezionando quelle che essi ritengono più appropriate (in base alla loro autonomia di giudizio). La presentazione di tale progetto è parte della prova orale d'esame e consente allo studente di mostrare le proprie abilità comunicative. <p>Capacità di apprendere in modo autonomo</p> <ul style="list-style-type: none">• Gli studenti dovranno essere in grado di orientarsi agevolmente nelle problematiche relative alla comprensione e all'utilizzo delle tecnologie e dei metodi per lo sviluppo di applicazioni multimediali in contesti diversi da quelli presentati durante l'insegnamento

Valutazione	
Modalità di verifica dell'apprendimento	<p>La verifica dei risultati formativi raggiunti avviene tramite:</p> <ul style="list-style-type: none">• Caso di studio Gli studenti organizzati in piccoli gruppi (da 2 a 4 componenti) dovranno progettare e realizzare un serious game utilizzando le metodologie illustrate a lezione. La tematica sarà definita dal docente e comunicata nel corso delle lezioni frontali. Il caso di studio, inoltre, deve essere accompagnato da un documento di pianificazione, progettazione e test realizzato secondo i metodi e le tecniche illustrati durante le lezioni. La consegna del caso di studio deve avvenire tramite la piattaforma di e-learning ADA e entro 10 giorni dalla data fissata per ogni singolo appello. La valutazione del caso di studio, in trentesimi, terrà conto delle competenze acquisite dagli studenti e dalla loro capacità di applicarle a casi reali. Il voto acquisito per il caso di studio valido per tutti gli appelli dell'a.a. Se il caso di studio è valutato insufficiente gli studenti non potranno accedere alla prova orale.



	<ul style="list-style-type: none">• Prova orale. Discussione orale del caso di studio in cui gli studenti dovranno dimostrare di saper illustrare il caso di studio e collegarlo alle conoscenze teoriche illustrate durante le lezioni frontali. La prova orale è singola ma è preferibile che il gruppo di studenti sostenga l'esame orale nello stesso appello. La prova orale sarà valutata in 30simi e si considera superata se il voto è maggiore di 18.												
Criteri di valutazione	<p>Conoscenza e capacità di comprensione:</p> <ul style="list-style-type: none">• Per accertare la conoscenza acquisita dallo studente si valuta la prova orale verificando la correttezza delle risposte fornite dallo studente.• Il progetto svolto (in gruppo) sarà valutato tenendo conto di come è stato approfondito il dominio reale, dell'appropriatezza delle tecniche usate, dell'originalità delle soluzioni, della chiarezza e della capacità di sintesi che risultano dalla documentazione prodotta <p>Conoscenza e capacità di comprensione applicate:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lo studente dovrà dimostrare di saper progettare e produrre un prodotto multimediale e, in particolare un serious game, per la comunicazione efficace di un contenuto informativo• Lo studente dovrà dimostrare di saper utilizzare tecniche di progettazione multimediale in contesti reali <p>Autonomia di giudizio:</p> <ul style="list-style-type: none">• Abilità di valutazione della qualità di un elaborato multimediale nel suo complesso e dell'uso appropriato dei singoli elementi multimediali <p>Abilità comunicative:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lo studente dovrà dimostrare di saper illustrare in modo appropriato la soluzione creata utilizzando un linguaggio tecnico corretto. <p>Capacità di apprendere:</p> <ul style="list-style-type: none">• Capacità di astrazione, di ragionamento per analogia e dimostrazione di creatività nella realizzazione di applicazioni multimediali in altri contesti reali												
Criteri di misurazione dell'apprendimento e di attribuzione del voto finale	<table border="1"><thead><tr><th>Voto</th><th>Descrittori</th></tr></thead><tbody><tr><td>< 18 insufficiente</td><td>Conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, descrizione carente.</td></tr><tr><td>18 - 20</td><td>Conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, descrizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici.</td></tr><tr><td>21 - 23</td><td>Conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice.</td></tr><tr><td>24 - 25</td><td>Conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato.</td></tr><tr><td>26 - 27</td><td>Conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, descrizione chiara e corretta.</td></tr></tbody></table>	Voto	Descrittori	< 18 insufficiente	Conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, descrizione carente.	18 - 20	Conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, descrizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici.	21 - 23	Conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice.	24 - 25	Conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato.	26 - 27	Conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, descrizione chiara e corretta.
Voto	Descrittori												
< 18 insufficiente	Conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, descrizione carente.												
18 - 20	Conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, descrizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici.												
21 - 23	Conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice.												
24 - 25	Conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato.												
26 - 27	Conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, descrizione chiara e corretta.												



	<table border="1"><tr><td>28 - 29</td><td>Conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, descrizione sicura e corretta.</td></tr><tr><td>30 30 e lode</td><td>Conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di descrizione.</td></tr></table>	28 - 29	Conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, descrizione sicura e corretta.	30 30 e lode	Conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di descrizione.
28 - 29	Conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, descrizione sicura e corretta.				
30 30 e lode	Conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di descrizione.				
Altro	<p>Si suggerisce agli studenti di affidarsi esclusivamente alle informazioni/comunicazioni fornite sui siti ufficiali del Dipartimento di Informatica, ovvero sui gruppi social solo se costituiti e amministrati esclusivamente dai docenti dei relativi insegnamenti:</p> <ul style="list-style-type: none">• https://www.uniba.it/it/ricerca/dipartimenti/informatica/didattica/corsi-di-laurea/corsi-di-laurea• https://www.uniba.it/it/ricerca/dipartimenti/informatica• https://elearning.di.uniba.it/ <p>I programmi degli insegnamenti sono disponibili qui:</p> <ul style="list-style-type: none">• https://programmi.di.uniba.it/ <p>Le informazioni che tutti gli studenti dovrebbero conoscere sono scritte nei Regolamenti didattici e manifesti degli studi disponibili nel sito:</p> <ul style="list-style-type: none">• https://www.uniba.it/it/ricerca/dipartimenti/informatica/didattica/corsi-di-laurea/corsi-di-laurea <p>Si suggerisce agli studenti di diffidare delle informazioni e dei materiali circolanti su siti o gruppi social non ufficiali, poiché spesso sono risultati non affidabili, non corretti o incompleti. Per ogni dubbio, chiedere un incontro al docente secondo le modalità previste per il ricevimento.</p> <hr/> <p>Gli studenti che hanno conseguito 3CFU partecipando alle attività dell' 'Orientamento Consapevole', possono scegliere il corso con distribuzione di CFU 4+2+3p (ossia con l'aggiunta di 3CFU di progetto) per completare i 12CFU a scelta con l'inclusione nel piano di studi di un solo insegnamento a scelta. Con questi studenti sarà concordato un progetto più impegnativo, commisurato al carico didattico aggiuntivo di 3CFU di progetto.</p>				