



Principali informazioni sull'insegnamento

Denominazione dell'insegnamento	Progettazione e Produzione Multimediale (PPM)	
Corso di studio	Informatica e Comunicazione Digitale	
Anno Accademico	2023/24	
Crediti formativi universitari (CFU) / European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS)	9 CFU	
Settore Scientifico Disciplinare	INF/01 - Informatica	
Lingua di erogazione	Italiano	
Anno di corso	Secondo	
Periodo di erogazione	1° 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-icd-taranto-270/laurea-triennale-in-informatica-e-comunicazione-digitale-sede-di-taranto-d.m.-270	

Docente/i	
Nome e cognome	Rosa Lanzilotti
Indirizzo mail	rosa.lanzilotti@uniba.it
Telefono	080-5443287
Sede	Dipartimento di Informatica, sede di Taranto, Via Alcide De Gasperi, Taranto. Stanza docenti.
Sede virtuale	Piattaforma ADA - https://elearning.di.uniba.it/
Sito web del docente	ivu.di.uniba.it/people/lanzilotti.htm
Ricevimento (giorni, orari e modalità, es. su appuntamento)	mercoledì 13.30 - 14-30 (in altri giorni previo appuntamento)

Syllabus	
Obiettivi formativi	L'insegnamento di Progettazione e Produzione Multimediale riguarda la realizzazione di applicazione multimediali. In particolare, lo studente acquisirà principi, paradigmi, metodologie, tecniche e tecnologie fondamentali per la progettazione e la produzione di applicazione multimediali di qualità oltre che metodologie di base per la progettazione di applicazioni Web e conoscenze relative alle tecnologie di base (p.e., HTML5, CSS3, JavaScript).
Prerequisiti	Le seguenti conoscenze preliminari facilitano ed accelerano la comprensione degli argomenti dell'insegnamento: da Ingegneria del software: ciclo di vita, il significato delle sue fasi (pianificazione, sviluppo, distribuzione e evoluzione) da Interazione uomo macchina: le tecniche per la progettazione di una buona interfaccia utente Esperienze di programmazione in linguaggi per il web.
Contenuti di insegnamento (Programma)	Unità 1. Introduzione alla multimedialità Unità 2. Gli Iper testi e gli Hypermedia <ul style="list-style-type: none">• Cosa è un ipertesto• Le componenti di un ipertesto: nodi, link e strumenti di navigazione• Linee guida per la costruzione di un ipertesto• I problemi connessi all'uso degli ipertesti• Le tecniche per la soluzione ai problemi connessi all'uso degli ipertesti. Unità 3. Il modello Alessi&Trollip per la progettazione e lo sviluppo di un software multimediale <ul style="list-style-type: none">• Le caratteristiche del modello



	<ul style="list-style-type: none"> Le basi del modello Le fasi: pianificazione, progettazione, sviluppo e test <p>Unità 4. Metodologie per la formalizzazione di modelli di dominio</p> <ul style="list-style-type: none"> RMM (Relationship Management Model) HDM (Hypertext Design Model) <p>Unità 5. Caratteristiche generali di un'applicazione multimediale.</p> <ul style="list-style-type: none"> L'introduzione al programma. Il controllo. Il contenuto. L'aiuto. La terminazione del programma <p>Unità 6. La tecnologia web</p> <ul style="list-style-type: none"> HTML5 CSS 3 Elementi di Javascript 		
Testi di riferimento	<ul style="list-style-type: none"> Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001) Multimedia for Learning: Methods and Development (3rd ed.) Boston, MA: Allyn & Bacon, Inc. ISBN-13: 9780205276912 <ul style="list-style-type: none"> Parte III Formatica s.r.l (2012), Web e Multimedia, Ed. Apogeo Education (collana ECDL) <p>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.</p>		
Note ai testi di riferimento	Sulla piattaforma ADA del dipartimento (v. sopra 'sede virtuale') il docente mette a disposizione degli studenti le slide utilizzate in aula ed eventuale altro materiale didattico a supporto delle lezioni.		
Organizzazione della didattica			
Ore			
Totali	Didattica frontale	Esercitazione guidate + Progetto	Studio individuale
225 ore	56 ore	15 di laboratorio ed esercitazioni guidate	129 ore
CFU/ETCS			
9 CFU	7 CFU	1 CFU	

Metodi didattici	
	<p>Lezioni frontali con l'ausilio di slide che riportano esempi per illustrare gli argomenti trattati.</p> <p>Esercitazioni pratiche sull'utilizzo dei vari principi e tecniche presentate a lezione attraverso esercizi da svolgere singolarmente.</p> <p>Un progetto da svolgere, preferibilmente, in gruppo in cui gli studenti mettono in pratica i concetti presentati a lezione.</p> <p>Gli studenti non frequentanti possono lavorare singolarmente prendendo accordi con il docente.</p> <p>Utilizzo della piattaforma di e-learning del Dipartimento di Informatica per la distribuzione del materiale e per le interazioni tra docenti e studenti durante e dopo il corso.</p>



Risultati di apprendimento previsti	
Conoscenza e capacità di comprensione	<p>Il principale risultato di apprendimento previsto è la conoscenza relativa a:</p> <ul style="list-style-type: none">○ concetti di base per la realizzazione di applicazioni multimediali efficaci ed efficienti○ ciclo di vita del software, il significato delle sue fasi (pianificazione, progettazione, sviluppo e test), le implicazioni per lo sviluppo di tutti gli aspetti dei sistemi multimediali○ rapporto tra la qualità e la gestione del ciclo di vita <p>Gli studenti acquisiscono tale conoscenza sia attraverso le lezioni frontali ed eventuale partecipazione a seminari specifici, sia attraverso esercitazioni individuali e in laboratorio, che consentono loro di mettere in pratica e verificare quanto appreso, acquisendo così consapevolezza della loro capacità di comprensione e di come migliorarle.</p>
Conoscenza e capacità di comprensione applicate	<p>Per consentire agli studenti di applicare la conoscenza acquisita, essi svolgono:</p> <ul style="list-style-type: none">○ un progetto, nel quale devono applicare alcune delle tecniche presentate a lezione, selezionando quelle più adeguate per lo specifico caso. <p>La valutazione del progetto contribuisce alla valutazione finale dello studente e quindi al voto conseguito all'esame di profitto.</p>
Competenze trasversali	<p><i>Autonomia di giudizio</i></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. Al raggiungimento di tale autonomia contribuiscono anche le esercitazioni che si svolgono durante il corso, che sono poi oggetto di discussione del docente con gli studenti. <p><i>Abilità comunicative</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Gli studenti sono stimolati a lavorare in gruppo e sono spesso invitati a illustrare il risultato di esercizi svolti autonomamente o in gruppo, proprio con l'obiettivo di sviluppare le loro abilità comunicative. A questo scopo, agli studenti è anche 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, visto che deve illustrare il lavoro svolto utilizzando delle slide precedentemente preparate. <p><i>Capacità di apprendere in modo autonomo</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Per stimolare la capacità di apprendere in modo autonomo, agli studenti sono consigliati, oltre al libro di testo principale, altri testi in cui approfondire alcuni specifici argomenti.
Valutazione	
Modalità di verifica dell'apprendimento	<p>La verifica dei risultati formativi raggiunti avviene durante l'esame finale, che prevede:</p>



	<p>1) una prova scritta semi-strutturata (domane aperte e chiuse) che verte su tutti gli argomenti del corso (durata 120 minuti); 2) un progetto sviluppato in gruppo.</p> <p>Il risultato di ciascuna prova superata è valido per l'intero anno accademico in corso (8 appelli d'esame). Entrambe le prove sono valutate in 30-esimi. Il voto finale è ottenuto come media aritmetica dei voti conseguiti alle due prove. Il voto finale viene comunicato tramite la piattaforma Esse3, dove lo studente può accettare o rifiutare il voto conseguito.</p> <p>Il progetto viene assegnato durante il semestre di lezioni. Gli studenti che non frequenteranno le lezioni devono incontrare il docente all'inizio del semestre per definire il caso di studio.</p> <p>La prova scritta e il progetto possono essere presentati in due appelli differenti dello stesso anno accademico. La consegna del progetto deve avvenire 7 giorni prima della data di appello in cui si intende sostenere almeno la prova orale. Il voto acquisito per il caso di studio è valido per tutti gli appelli dell'a.a. 2023/2024.</p> <p>NOTA 1: Una prima prova scritta di valutazione intermedia, con valore esonerante, si tiene in prossimità della settimana di interruzione delle lezioni, normalmente collocata intorno alla metà di novembre. Una seconda prova scritta di valutazione intermedia, con valore esonerante, si tiene in concomitanza della data degli appelli dello stesso anno accademico.</p> <p>NOTA 2: Lo studente che vuole sostenere il proprio esame in un appello deve sempre prenotarsi su ESSE3 entro la data di scadenza, che usualmente è tre giorni prima della data della prova scritta.</p>
Criteri di valutazione	<ul style="list-style-type: none">● Conoscenza e capacità di comprensione<ul style="list-style-type: none">○ Lo studente deve dimostrare di saper utilizzare metodologie appropriate per la progettazione, sviluppo e valutazione di un'applicazione multimediosoneriale, valutare la corretta applicazione delle tecniche utilizzate e redigere una documentazione chiara e completa.● Conoscenza e capacità di comprensione applicate<ul style="list-style-type: none">○ Si valuta la presentazione del progetto per verificare le competenze acquisite dallo studente e la sua capacità di sintesi nonché la chiarezza di esposizione, la capacità di fare confronti significativi tra metodologie, tecniche e tecnologie diverse adottate e riportare un proprio giudizio critico.● Autonomia di giudizio<ul style="list-style-type: none">○ Lo studente dovrà essere in grado di applicare opportune soluzioni per lo sviluppo dell'applicazione multimediale.○ Si valuta la presentazione del progetto per verificare le competenze acquisite dallo studente e la sua capacità di sintesi nonché la chiarezza di esposizione, la capacità di fare confronti significativi tra metodologie, tecniche e tecnologie diverse adottate e riportare un proprio giudizio critico.○ Si valuta la prova scritta con domande a risposta multipla, chiuse e/o aperte, per accertare le conoscenze di base dello studente.● Abilità comunicative<ul style="list-style-type: none">○ Lo studente dovrà essere in grado di produrre una documentazione chiara e contenente le informazioni necessarie per il sistema software sviluppato.● Capacità di apprendere<ul style="list-style-type: none">○ Lo studente deve dimostrare abilità nell'approfondire i concetti mediante l'autoapprendimento attraverso lo studio del materiale fornito dal docente; capacità di completare in modo autonomo il percorso formativo previsto dal testo di riferimento, oltre ai contenuti previsti dal programma di insegnamento.
Criteri di misurazione	



dell'apprendimento e di attribuzione del voto finale	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.
	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.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>Link al corso sulla piattaforma e-learning del dipartimento ADA: https://elearning.uniba.it/</p>	