

Principali informazioni sull'insegnamento	A.A. 2025-2026
Titolo insegnamento	Progettazione e Produzione Multimediale
Corso di studio	Informatica e Tecnologie per la produzione del Software
Crediti formativi	4 (Teoria) + 2 (Laboratorio)
Denominazione inglese	Multimedia Design and Production
Obbligo di frequenza	No, ma fortemente consigliata
Lingua di erogazione	Italiano

Docente responsabile	Nome Cognome	Indirizzo Mail
	Veronica Rossano	veronica.rossano@uniba.it
Luogo ed Orario di Ricevimento	7 piano - stanza 771	Giovedì 9.30 - 11.30

Dettaglio credi formativi	Ambito disciplinare	SSD	Crediti
	Formazione Scientifica	INF/01 - Informatica	4+2

Modalità di erogazione	
Periodo di erogazione	II°
Anno di corso	III
Modalità di erogazione	Lezioni frontali, Esercitazioni in aula

Organizzazione della didattica	
Ore totali	62
Ore di corso	32+30
Ore di studio individuale	88

Calendario	
Inizio attività didattiche	2 marzo 2026
Fine attività didattiche	5 giugno 2026

Syllabus	
Prerequisiti	È auspicabile che lo studente abbia approfondite conoscenze di programmazione orientata agli oggetti, programmazione web, Ingegneria del software.
Risultati di apprendimento previsti (declinare rispetto ai Descrittori di Dublino) (si raccomanda che siano coerenti con i risultati di apprendimento del CdS, riportati nei quadri A4a, A4b e A4c della SUA, compreso i risultati di apprendimento trasversali)	Conoscenza e capacità di comprensione Il principale risultato di apprendimento previsto è la conoscenza relativa a concetti di base per la realizzazione di applicazioni multimediali efficaci ed efficienti. A tale scopo, saranno illustrati concetti su: 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 ed il rapporto tra la qualità e la gestione del ciclo di vita. In

	questo modo, lo studente avrà le conoscenze necessarie per sviluppare applicazioni multimediali. 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. • Conoscenza e capacità di comprensione applicate Per consentire agli studenti di applicare la conoscenza acquisita, essi svolgono sia esercitazioni individuali che in laboratorio. Inoltre, agli studenti è richiesto di sviluppare un progetto, nel quale devono applicare le metodologie presentate a lezione. La valutazione di tale progetto contribuisce alla valutazione finale dello studente e quindi al voto conseguito all'esame di profitto. • Autonomia di giudizio 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. • Abilità comunicative: 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. • Capacità di apprendere 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.
Contenuti di insegnamento	Multimedia

	• Modelli di rappresentazione di media digitali • Compressione e codifica (cenni tecnici) Progettazione dell'esperienza interattiva • Principi cognitivi della comunicazione multimediale • Multimedia per l'informazione e l'apprendimento Serious Game • Differenza tra entertainment game e serious game • Framework MDA • Allineamento obiettivi–meccaniche–valutazione • Validazione Gamification avanzata • Self-Determination Theory • Modelli motivazionali • Behavioral design • KPI di engagement AI e sistemi multimediali • Generazione automatica di asset
--	---

Programma	
Testi di riferimento	1. Bertolo, M., & Mariani, I. <i>Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto.</i> Pearson Italia 2014. 2. Kalmpourtzis G., <i>Educational Game Design Fundamentals</i>, CRC Press, 2019
Note ai testi di riferimento	I libri di testo sono integrati con dispense e articoli scientifici disponibili sulla piattaforma di e-learning all'indirizzo https://elearning.di.uniba.it/
Metodi didattici	Lezioni frontali, attività laboratoriali e lavoro di gruppo
Metodi di valutazione (indicare almeno la tipologia scritto, orale, altro)	La verifica dei risultati formativi raggiunti avviene durante una prova orale in cui si presenta il progetto sviluppato in gruppo. Il progetto prevede la realizzazione di un'applicazione multimediale realizzata dagli studenti organizzati in piccoli gruppi (da 2 a 4 componenti) su una tematica definita dal docente. Il progetto, realizzato con le tecnologie illustrate a lezione, deve essere accompagnato da un documento di pianificazione, progettazione e test realizzato secondo i metodi e le tecniche illustrati durante le lezioni. L'applicazione multimediale può essere una delle seguenti opzioni:

	- Progettazione e sviluppo di un serious game - Sistema Multimediale Gamificato La consegna del progetto deve avvenire 7/10 giorni prima della data dell'appello. Il voto acquisito per il caso di studio valido per tutti gli appelli dell'a.a. La valutazione dello studente prevede lo sviluppo del progetto e una prova orale. Entrambe saranno utili a misurare in che misura lo studente ha acquisito la conoscenza relativa ai contenuti del corso e le relative competenze di applicazione a casi reali
Criteri di valutazione (per ogni risultato di apprendimento atteso su indicato, descrivere cosa ci si aspetta lo studente conosca o sia in grado di fare e a quale livello al fine di dimostrare che un risultato di apprendimento è stato raggiunto e a quale livello)	Per accertare la conoscenza acquisita dallo studente, e anche la sua autonomia di giudizio, l'abilità comunicativa e la capacità di apprendere, 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, dell'appropriatezza delle tecniche usate, dell'originalità delle soluzioni, della chiarezza e della capacità di sintesi che risultano dalla documentazione prodotta (rapporto scritto e presentazione attraverso slide). Il voto del progetto concorre a circa il 50% del voto complessivo dell'esame, mentre la prova orale a circa il 45% e il rimanente 5% tiene conto della partecipazione attiva ed autonoma dello studente alle discussioni in aula, alle esercitazioni e alle altre attività svolte durante il corso.
Altro	