Principali informazioni sull'insegnamento	**A.A. 2020-2021**
Titolo insegnamento	Progettazione e Produzione Multimediale
Corso di studio	Informatica e Comunicazione Digitale – sede di Taranto
Crediti formativi	9 (7+1+1P)
Denominazione inglese	Multimedia Design and Production
Obbligo di frequenza	No
Lingua di erogazione	Italiano

Docente responsabile	Nome Cognome	Indirizzo Mail
	Rosa Lanzilotti	rosa.lanzilotti@uniba.it
Luogo ed Orario di Ricevimento	Aula docenti (sede di Taranto)	In presenza: mercoledì dalle 13:30 alle 14:30 (Dip. Informatica sede di Taranto) Da remoto: Tutti i giorni previo appuntamento tramite email

Dettaglio credi formativi	Ambito disciplinare	SSD	Crediti
	Formazione Scientifica	INF/01 - Informatica	9

Modalità di erogazione	
Periodo di erogazione	Primo Semestre
Anno di corso	Secondo Anno
Modalità di erogazione	Lezioni frontali e laboratoriali

Organizzazione della didattica	
Ore totali	225
Ore di corso	71
Ore di studio individuale	154
Calendario	
Inizio attività didattiche	5 ottobre 2020
Fine attività didattiche	13 gennaio 2021

Syllabus	
Prerequisiti	Per sostenere l'esame è indispensabile aver superato gli esami relativi agli insegnamenti di Programmazione, Architettura degli elaboratori e sistemi operativi, e Laboratorio di Informatica, come indicato nella sezione Propedeuticità del regolamento del CdS.

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	1. Introduzione alla multimedialità 2. Gli Ipertesti e gli Hypermedia a. Cosa è un ipertesto b. Le componenti di un ipertesto: nodi, link e strumenti di navigazione c. Linee guida per la costruzione di un ipertesto d. I problemi connessi all'uso degli ipertesti e. Le tecniche per la soluzione ai problemi connessi all'uso degli ipertesti. 3. Il modello Alessi&Trollip per la progettazione e lo sviluppo di un software multimediale a. Le caratteristiche del modello b. Le basi del modello c. Le fasi: pianificazione, progettazione, sviluppo e test 4. Metodologie per la formalizzazione di modelli di dominio a. RMM (Relationship Management Model) b. HDM (Hypertext Design Model) 5. Caratteristiche generali di un'applicazione multimediale. a. L'introduzione al programma. b. Il controllo. c. Il contenuto. d. L'aiuto. e. La terminazione del programma 6. Seriuos Game e Educational Game Design 7. Grafica in Movimento a. Digital Storytelling b. Explainer video c. Motion Graphic d. Whiteboard Animation Laboratorio: HTML5 e CSS
Programma	

Testi di riferimento	1. Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001) Multimedia for Learning: Methods and Development (3rd ed.) Boston, MA: Allyn & Bacon, Inc. ISBN-13: 9780205276912, Parte III. 2. Formatica s.r.l (2012), Web e Multimedia, Ed. Apogeo Education (collana ECDL)
Note ai testi di riferimento	Sulla piattaforma di e-learning usata dal CdS il docente mette a disposizione degli studenti le slide utilizzate in aula ed eventuale altro materiale didattico.
Metodi didattici	Lezioni frontali, laboratori ed esercitazioni.
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 3 a 5 componenti) su una tematica a scelta del gruppo e concordata con il docente. Il progetto multimediale, 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. Gli studenti che non frequentano le lezioni devono incontrare il docente per definire il progetto. La consegna del progetto deve avvenire 7 giorni prima della data dell'appello. Il voto acquisito per il caso di studio è valido per tutti gli appelli dell'a.a. 2020-2021. 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 40% del voto complessivo dell'esame, mentre la prova orale a circa il 55% 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:	