

Principali informazioni sull'insegnamento	
Titolo insegnamento	Progettazione e Produzione di Contenuti Digitali
Corso di studio	Magistrale in Informatica
Crediti formativi	6
Denominazione inglese	Digital Contents Design
Obbligo di frequenza	No
Lingua di erogazione	Italiano

Docente responsabile	Nome Cognome	Indirizzo Mail
	Enrichetta Gentile	enrichetta.gentile@uniba.it
Orario e Luogo di Ricevimento	Dip. Informatica	Venerdì dalle 10:00 alle 13:00

Dettaglio crediti formativi	Ambito disciplinare	SSD	Crediti
	Formazione Informatica	INF/01	6

Modalità di erogazione	
Periodo di erogazione	Primo semestre
Anno di corso	Secondo anno
Modalità di erogazione	Lezioni frontali Esercitazioni Seminari Progetto

Organizzazione della didattica	
Ore totali	150
Ore di corso	32
Ore di progetto	50
Ore di studio individuale	68

Calendario	
Inizio attività didattiche	25 settembre 2017
Fine attività didattiche	12 gennaio 2018

Syllabus	
Obiettivi	L'obiettivo del corso è introdurre i concetti di progettazione e produzione di contenuti digitali nell'ambito della comunicazione attraverso il web e fornire alcuni concetti fondamentali riguardanti lo sviluppo e l'utilizzo di tecniche per tale tipo di comunicazione. Particolare enfasi sarà data alla progettazione di ambienti per la fruizione di oggetti multimediali legati alla rappresentazione virtuale di beni culturali e di ambienti di formazione. Verrà studiato e definito un ciclo di vita dei contenuti digitali. In particolare verranno progettati contenuti digitali nell'ambito dei beni culturali materiali e immateriali.
Prerequisiti	Non sono richiesti particolari prerequisiti.

<p>Risultati di apprendimento previsti (declinare rispetto ai Descrittori di Dublino) (si raccomanda che siano coerenti con i risultati di apprendimento del CdS, compreso i risultati di apprendimento trasversali)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscenza e capacità di comprensione</i> Lo studente dovrà acquisire le competenze relative ai principi fondamentali della progettazione digitale e della produzione di contenuti digitali. • <i>Conoscenza e capacità di comprensione applicate</i> Lo studente dovrà acquisire delle competenze necessarie per lo sviluppo e la realizzazione di progetti di digitalizzazione e la gestione di contenuti originali essenzialmente presenti nel patrimonio culturale del nostro territorio. • <i>Autonomia di giudizio</i> Lo studente dovrà dimostrare di aver acquisito una notevole autonomia di giudizio e deve dimostrare di saper gestire situazioni complesse proponendo soluzioni informatiche di elevato livello di performance. • <i>Abilità comunicative</i> Lo studente dovrà essere in grado di illustrare in modo appropriato le caratteristiche tecniche degli strumenti e delle metodologie utilizzate presentando completi piani di progetto. • <i>Capacità di apprendere</i> Lo studente dovrà mostrare di aver sviluppato capacità di apprendere e di orientarsi agilmente nelle problematiche proprie della progettazione e produzione di contenuti digitali
<p>Contenuti di insegnamento</p>	<p>Gli standard tecnici. I vantaggi nell'uso degli standard ciclo di vita delle risorse digitali. Progettazione. Il Workflow dei progetti di gestione dei contenuti digitali. Identificazione e nomenclatura delle risorse digitali. Ambienti per la digitalizzazione. Buone Pratiche per la digitalizzazione. Trattamento degli originali. Corretta movimentazione e manipolazione degli originali. Problematiche inerenti la fruizione di oggetti multimediali. Copyright – Licenze “Creative Commons”. Modello OAIS. I Metadati. Ambito di applicazione dei metadati. Standard di riferimento. Metadati descrittivi, amministrativi, per la conservazione preventiva, strutturali. Descrizione delle collezioni. Standard terminologici. Pubblicazione su web. Le procedure per la pubblicazione su web. La pubblicazione di immagini, documenti, video e audio (downloading e streaming). Qualità dei siti Web Culturali.</p>

Programma	
<p>Testi di riferimento</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Progetto Minerva - http://www.minervaeurope.org/home.htm 2. DigitalItalia - http://digitalia.sbn.it 3. Toselli Luca – “Il progettista multimediale” - ed Boringhieri 4. Carlo Tasso, Paolo Omero – “La personalizzazione dei contenuti Web. e-commerce, e-access, e-government” – ed Franco Angeli, 2002

Note ai testi di riferimento	Alcuni documenti sono reperibili direttamente sulla piattaforma ADA del Dipartimento di Informatica. L'accesso è consentito solo agli studenti iscritti all'insegnamento. http://informatica2.di.uniba.it/
Metodi didattici	Dispense del docente presenti sulla piattaforma ADA del Dipartimento di Informatica. L'accesso è consentito solo agli studenti iscritti all'insegnamento.
Metodi di valutazione (indicare almeno la tipologia scritto, orale, altro)	Prova orale sui contenuti teorici acquisiti. Presentazione di un progetto di gestione dei contenuti digitali
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)	In considerazione della natura teorico-pratica del corso, la verifica dell'apprendimento avverrà già in itinere durante le esercitazioni. In particolare, durante il corso gli studenti, singolarmente, progetteranno e svilupperanno un ambiente web di erogazione di contenuti digitale, tale attività sarà guidata e sarà considerata fondamentale per la valutazione.
Altro	