



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

| | | |
|----------------------------------------|---------|------------------------------|
| <input checked="" type="radio"/> PROF. | NOME | Lorenzo |
| <input type="radio"/> PROF.SSA | COGNOME | Bruni |
| | E-MAIL | l.bruni@accademia.firenze.it |

DATI CORSO

| | | | |
|------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------------|--------------|
| CORSO DI | Realtà virtuali e paradigmi della complessità | | |
| DOCENTE LIVELLO | | | |
| INDIRIZZO | NTA | | |
| SEMESTRE | <input checked="" type="radio"/> PRIMO | <input type="radio"/> SECONDO | |
| CREDITI FORMATIVI | 6 | (CFA) | |
| TIPOLOGIA DI CORSO | ABST45 | | |
| AULA | 33 | | |
| GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI | | AM [hh]:[mm] | PM [hh]:[mm] |
| | LUNEDÌ | 9:00 / 12:00 | / |
| | MARTEDÌ | / | / |
| | MERCOLEDÌ | / | / |
| | GIOVEDÌ | / | / |
| | VENERDÌ | / | / |
| | SABATO | / | / |

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

Obiettivi:

L'intento del corso "Realtà virtuali e paradigmi della complessità" è di far sviluppare nello studente una nuova consapevolezza critica rispetto alla cultura digitale che si è affermata dagli anni '90 in poi. Le domande a cui è chiamato a riflettere lo studente saranno: cosa intendiamo per virtuale? Cosa intendiamo per memoria e storia nel panorama degli archivi digitali a cui esternalizziamo tutte le nostre conoscenze?



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

Contenuti:

I contenuti trattati all'interno del corso porteranno l'attenzione, nell'attuale mondo "post-internet", sulle implicazioni dovute alla diffusione dei social media e del metaverso, dei recenti fenomeni delle criptovalute e delle narrazioni immersive, fino alle nuove modalità cognitive proposte dall'uso di funzioni come chatGPT all'interno del mondo creativo e non solo.

Programma:

Il programma di studio si articolerà in due percorsi autonomi, ma connessi:

- 1) Il concetto attuale di "narrazione immersiva": come si è sviluppata e quali richieste porta ad avere nell'attuale utente globale.
- 2) Cosa intendiamo oggi per videogioco: come si è evoluto il concetto di "videogioco" dagli anni '90 ad oggi e come ha invaso i vari settori della vita e non solo dell'intrattenimento.

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

Metodologia

All'interno del corso verranno sviluppate delle esercitazioni tramite il metodo della flipped classroom con cui gli studenti dovranno presentare delle loro argomentazioni a partire da testi precedentemente assegnati. I focus presi in considerazione ruoteranno attorno ai principali dibattiti sulla nascita e lo sviluppo dei media digitali richiamando i concetti sociologici che ne sono alla base per riflettere se la democratizzazione dell'informazione che è in corso sia in effetti solo un'illusione per determinare un maggiore controllo dell'utente.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

orale e scritta per chi non ha conseguito tutti gli esercizi in classe

Descrizione:

L'esame finale consiste in una prova orale in cui lo studente dovrà affrontare: 1) Analisi del testo dei libri in bibliografia.
2) Analisi della lettura di una delle immagini scelta dai pdf delle varie lezioni realizzate in classe.
3) articolare i contenuti di uno degli argomenti affrontati nel corso.

Il voto dell'esame orale farà media con i voti maturati nelle varie esercitazioni affrontate in classe.

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

Libri da leggere per le esercitazioni in classe:

- Marco Accordi Rickard, Che cos'è un videogioco, Carocci Editore, 2021

Libro da leggere per l'esame finale:

- Annette Hill, Esperienze mediali, Minimum Fax, 2019
- Elisabetta Modena, Immersioni, Johan & Levi Editore.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 4/4

**STRUMENTI PER STUDENTI CON
DISABILITÀ E/O DSA**

Descrizione:

Lo studente può servirsi di strumenti compensativi e misure dispensative precedentemente concordate con il docente.

STUDENTI ERASMUS

Descrizione:

Gli studenti erasmus possono concordare con il docente programma e modalità di verifica.

RICEVIMENTO DOCENTE

| MODALITÀ | <input checked="" type="radio"/> IN SEDE | AULA | <input type="radio"/> ONLINE |
|-------------------------------|------------------------------------------|--------------|------------------------------|
| GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO | | AM [hh]:[mm] | PM [hh]:[mm] |
| <u>LUNEDÌ</u> | | / | / |
| <u>MARTEDÌ</u> | | 9:00 / 14:00 | / |
| <u>MERCOLEDÌ</u> | | / | / |
| <u>GIOVEDÌ</u> | | / | / |
| <u>VENERDÌ</u> | | / | / |
| <u>SABATO</u> | | / | / |