

PROGRAMMA DEL CORSO DI MEDIA VISIVI, SONORI E AUDIOVISIVI

SETTORE SCIENTIFICO

L-ART/06 (PEMM-01/B)

CFU

12

ELENCO VIDEOLEZIONI

/**/

Ecco l'elenco pulito contenente esclusivamente i titoli dei moduli, formattato per una lettura chiara e ordinata:

Fondamenti dei Media: Concetti e Analisi

Storia dei media, dalla stampa al digitale

Marshall McLuhan: the Medium Is the Message

Ascolto Attivo: Suono, Rumore e Silenzio

Media Analogici e Digitali: Confronto e Impatto

Che cosa sono i nuovi media?

I principi dei nuovi media

Media Sonori: Radio e Sound Art

Linguaggio televisivo: formati, generi e palinsesti

Linguaggio radiofonico: voce e paesaggio sonoro

Pubblico attivo: dal fruitore al partecipante

Teorie del colore dall'antica Grecia ai giorni nostri

Colore e tecnologia

Simbologia del colore

Principi di composizione tra fotografia e cinema

L'archeologia del cinema

Un'invenzione senza futuro: le prime sale cinematografiche e la nascita degli studios

Avvento del sonoro: la rivoluzione cinematografica

Gli anni '50. Formati widescreen, stereofonia e colore

Stan VanDerBeek e il cinema espanso

Il cinema digitale tra gli anni '90 e 2000

La radio in Italia: origini e società di massa

A letto dopo Carosello: la nascita della TV in Italia

Radio dopoguerra: informazione e radiodramma

TV Italiana: Servizio pubblico e commerciale

Musica registrata: dal vinile allo streaming

Videoclip: arte, pubblicità e musica

Retromania. Musica come nostalgia

Video e videoarte. Le origini

L'opera lirica: un medium ante litteram e la sua eredità nell'audiovisivo

Media e potere: la propaganda nel XX secolo

Analisi televisiva: formati, pubblici e strategie nell'ecosistema convergente

Il documentario: realtà e narrazione

Pseudo-documentario e mockumentary

Le proprietà del suono: dall'acustica alla manipolazione digitale per i media

Sound design: suono e atmosfere audiovisive

Musica e narrazione: il ruolo della colonna sonora nei nuovi media

Musica per film: funzioni e compositori

Casi studio: la colonna sonora nel cinema drammatico e di genere

Musical: il medium audiovisivo e l'evoluzione dello spettacolo

Il doppiaggio nel cinema e nella televisione

Produzione e creazione di un podcast: dall'idea alla pubblicazione

AI e creatività sonora: musica e sound design nell'era degli algoritmi

Fotografia e post-fotografia

In difesa dell'immagine povera

La videoarte contemporanea

L'immagine sintetica: AI e fotografia

Realtà virtuale (VR). Che cos'è e cenni storici

Realtà Virtuale (VR). Preservazione del patrimonio culturale

Filtri e Realtà Aumentata

Viralità e contenuti degli utenti. I meme

Backrooms e Vaporwave. Nuove estetiche di Internet

NFT (Non Fungible Tokens) e la bolla dell'arte

I videogiochi. I romanzi del ventunesimo

Il cinema contemporaneo

AI e cinema

Che cosa vogliono gli algoritmi?

Intelligenza artificiale: cenni storici

Festival culturali: ruolo strategico nell'industria audiovisiva e dei media

Professioni mediali: opportunità creative

OBIETTIVI FORMATIVI PER IL RAGGIUNGIMENTO DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO PREVISTI NELLA SCHEDA SUA

L'insegnamento si propone di fornire agli studenti le coordinate teoriche, storiche e metodologiche necessarie per comprendere l'evoluzione, i linguaggi e l'impatto socioculturale dei media, dai supporti tradizionali alle più recenti frontiere digitali e algoritmiche.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Al termine del corso lo studente dimostrerà di:

Conoscere la storia dei media, i linguaggi audiovisivi e l'impatto di AI e algoritmi.

Analizzare tecnicamente e criticamente film, podcast, prodotti TV e digitali.

Valutare autonomamente le implicazioni sociali ed economiche della cultura digitale.

Comunicare le dinamiche dell'industria mediale con il lessico tecnico appropriato.

Aggiornare le proprie competenze seguendo l'evoluzione tecnologica del settore.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (TEL DE)

Le attività di Didattica Erogativa consistono, per ciascun CFU, nell'erogazione di 5 videolezioni della durata di circa 30 minuti. A ciascuna lezione sono associati:

una dispensa (PDF) di supporto alla videolezione oppure l'indicazione di capitoli o paragrafi di un e-book di riferimento, scelto dal docente tra quelli liberamente consultabili in piattaforma da studentesse e studenti;

un questionario a risposta multipla per l'autoverifica dell'apprendimento.