



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Media e Culture Digitali

2425-1-F8802N059

Obiettivi formativi

Il corso ha l'obiettivo di offrire una panoramica il più possibile completa sulle dinamiche mediali contemporanee, e sull'influsso che esse hanno sulla cultura. Attraverso l'analisi del funzionamento dei nuovi media, il corso permette di approfondire nozioni relative alle caratteristiche tecnologiche, culturali e sociali dell'ecosistema mediale contemporaneo, formando studentesse e studenti in vista di sbocchi occupazionali in questo campo.

Contenuti sintetici

Nella prima parte si analizzeranno i cambiamenti dell'industria mediale nel nuovo secolo, cercando di mettere in luce le trasformazioni tecnologiche e digitali che hanno profondamente modificato questo settore. Nella seconda parte ci si focalizzerà nell'analizzare la nascita e la struttura dell'industria culturale sui social media. Oltre che da una serie di lezioni teoriche per inquadrare il tema, in questa parte saranno presenti approfondimenti tematici che comprenderanno la presenza di ospiti esterni provenienti da vari settori della produzione culturale e dell'intrattenimento digitale.

Programma esteso

Parte prima Cultura, tecnologia e media I media digitali: storia e contesti sociali I paradigmi per studiare l'innovazione tecnologica Studiare i media digitali in prospettiva storica Digitale e modelli di società Il computer Internet La telefonia mobile La digitalizzazione dei media analogici

Parte seconda Le strategie delle piattaforme Cambiamenti istituzionali Gli intermediari dei social media Il cambiamento delle pratiche culturali I settori dell'entertainment I videogiochi Celebrity e influencer (nano e micro) Il pericolo della gogna digitale La comunicazione memetica

Prerequisiti

nessuno

Metodi didattici

Il Corso si compone di 56 ore, di cui indicativamente il 50% con didattica erogativa (lezioni frontali con utilizzo di slides, audio e video) e il 50% con didattica interattiva (esercitazioni, lavori in sottogruppo, presentazione di casi di studio a partire dai quali sviluppare lavori individuali e in sottogruppo, preparati e discussi durante il corso.

Modalità di verifica dell'apprendimento

Esame scritto finale. Nell'esame scritto sarà verificata la pertinenza della risposta, il grado di conoscenza dell'argomento, la chiarezza espositiva e la capacità argomentativa e la precisione terminologica. Per chi ha partecipato ai lavori di gruppo, limitatamente al primo appello, vi sarà la possibilità di fare una presentazione in aula finale, concordata con il docente. In questo caso il voto finale sarà una media tra il risultato dello scritto e quello della presentazione.

Testi di riferimento

1. Balbi, G. Magaudda, P. (2021) I media digitali. La storia, i contesti sociali, le narrazioni, Laterza, Roma-Bari

Due a scelta tra:

Eichorn, K. (2023) Content. L'industria culturale nell'era digitale, Einaudi.

Lolli, A. (2019) La guerra dei meme, Effequ.

Poell, T, Nieborg, D. Duffy, E. (2022) Piattaforme digitali e produzione culturale, Minimum Fax

Domaneschi, F (2020) Insultare gli altri, Einaudi. Nagle, A. (2018) Contro la vostra realtà,

Luis Ricci, O (2022) L'ultima comunità. I primi vent'anni di Wikipedia, Ledizioni

Ronson, J (2015) I giustizieri della rete. La pubblica umiliazione ai tempi di Internet, Codice

Splendore, S. (2023) Sociologia del Giornalismo, Laterza.

Sustainable Development Goals

SCONFIGGERE LA POVERTÀ | SALUTE E BENESSERE | ISTRUZIONE DI QUALITÀ | PARITÀ DI GENERE | LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA | RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE | CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI | CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI | PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI SOLIDE | PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI
