UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Psychology of Digital Communication: Interactive and Immersive Media

2425-Bbetween-AME-02

Descrizione del modulo

Il proprietario di questo Badge ha acquisito abilità e conoscenze riguardanti i principali modelli teorici, concetti e applicazioni della comunicazione umana, con particolare attenzione alla loro applicazione nei contesti dei media contemporanei, inclusi i videogiochi e la realtà virtuale. Le abilità e conoscenze sono state acquisite partecipando al corso intitolato ‘Psicologia della Comunicazione Digitale: Media Interattivi e Immersivi”.

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere i principali modelli teorici della comunicazione umana.
- Esplorare l'impatto della comunicazione digitale e interattiva sulla società contemporanea.
- Analizzare criticamente l'uso dei media digitali e interattivi, inclusi i videogiochi e la realtà virtuale, dal punto di vista psicologico.
- Sviluppare capacità di pensiero critico e analitico nell'analisi dei fenomeni comunicativi contemporanei.

Obiettivo generale

- Fornire agli studenti una comprensione approfondita dei principali modelli teorici della comunicazione umana e delle loro applicazioni nei media contemporanei.
- Esplorare l'impatto psicologico dei media digitali e interattivi, come i videogiochi e la realtà virtuale, sul comportamento e sulle percezioni degli individui.
- Sviluppare competenze pratiche nella valutazione critica dei messaggi mediatici e nell'analisi delle strategie comunicative utilizzate nei contesti digitali.

Abilità e competenze specifiche

Il modulo mira a preparare gli studenti sui modelli teorici della comunicazione, oltre a sviluppare competenze pratiche nella valutazione critica dei messaggi mediatici e nell'analisi delle strategie comunicative digitali.

Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell’Agenda 2030 dell’ONU

Obiettivo 4: Educazione paritaria e di qualità
Obiettivo 16: Promuovere società pacifiche e inclusive orientate allo sviluppo sostenibile, garantire a tutti l’accesso alla giustizia e costruire istituzioni efficaci, responsabili e inclusive a tutti i livelli

Suddivisione degli incontri

Il corso, organizzato dall’Università degli Studi di Milano-Bicocca, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione “Riccardo Massa” prevede lezioni e attività riguardanti i principali modelli teorici, concetti e applicazioni della comunicazione umana, con particolare attenzione alla loro applicazione nei contesti dei media contemporanei, inclusi i videogiochi e la realtà virtuale. Attraverso letture, discussioni e attività pratiche, gli studenti acquisiranno una comprensione approfondita delle teorie psicologiche che guidano la comunicazione ed esploreranno come queste teorie si traducono nei media digitali e interattivi.

Il modulo è strutturato in 5 incontri: lezione introduttiva + 4 incontri . Le attività si svolgono in presenza.
E' obbligatorio frequentare in presenza almeno il 75% delle ore del corso.
Il modulo equivale a 2 CFU.

Durante il corso saranno forniti materiali a supporto delle lezioni e delle attività proposte dalla docente.
Tali materiali includeranno articoli scientifici open access, consigli di lettura su alcuni capitoli di libri e altri contenuti selezionati utili all’approfondimento

Numero di partecipanti

Il corso è aperto a studenti iscritti ai corsi di laurea magistrale dell’Università degli Studi di Milano-Bicocca e a studenti incoming.
Il numero massimo di partecipanti ammessi è illimitato .

Lingua utilizzata negli incontri

Inglese

Periodo di erogazione del modulo

4 aprile 14.30-16.30 U6 Aula Polivalente (4160)
7 aprile 15.30-18.30 U6 Aula 4057
11 aprile 15.30-18.30 U6 Aula 4057
14 aprile 15.30-19.30 U6 Aula 4057
15 aprile 17.30-19.30 U6 Aula Talche' (4285

Modalità di accertamento degli esiti del processo di apprendimento

Ogni partecipante individuerà un tema di interesse da approfondire in modo critico a partire da quanto discusso e sperimentato e con il supporto di libri e articoli scientifici condiviso dal docente. L'elaborato (massimo 5,000 caratteri) sara' realizzato in forma di testo e inviato al docente al termine del corso.

- Gli studenti B-between non conseguiranno un voto in trentesimi

- Tutti gli altri studenti dovranno conseguire un voto in trentesimi.

Dipartimento di afferenza del docente

Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa"

Sustainable Development Goals

ISTRUZIONE DI QUALITÁ | RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE