



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Media and Digital Culture

2526-1-F8804N011

Obiettivi formativi

Conoscenza e capacità di comprensione

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.

Conoscenza e capacità di comprensione applicate

Il corso ha l'obiettivo di offrire gli strumenti per l'applicazione della teoria nello spazio sociale vissuto, percepito e concepito degli studenti

Autonomia di giudizio

sviluppo di un pensiero critico e autoriflessivo sulla processualità dei media digitali

Abilità comunicative

Il corso punta ad una familiarizzazione con il linguaggio tecnico della sociologia dei digital media

Capacità di apprendere

Il corso offre un framework concettuale che trascende i media digitali, offre una approccio generale che punta alla sintesi coscienza teorica e realtà sociale empirica

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.

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 II computer Internet La telefonia mobile La digitalizzazione dei media analogici

Parte seconda Le strategie delle piattaforme Cambiamenti istituzionali Gli intermediari dei social media II cambiamento delle pratiche culturali I settori dell'entertainment I videogiochi Celebrity e influencer

Prerequisiti

conoscenza della lingua inglese

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).

Circa un 20% massimo di ore sarà erogato a distanza, combinando 50% didattica erogativa e 50% didattica interattiva.

Modalità di verifica dell'apprendimento

Esame scritto finale: 120 minuti, tre saggi brevi

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.

Graduazione: espressa in trentesimi, con il voto minimo di sufficienza fissato a 18/30 e il massimo di 30/30, con possibilità di aggiungere la lode (30 e lode)

Rubrica per la correzione:

0.25pt 0.50pt 0.75pt 1pt

ORGANIZZAZIONE Manca logica organizzativa Non molto organizzato Adeguata Organizzazione soddisfacente

SVILUPPO Idee non sviluppate Sviluppo superficiale Sviluppo adeguato Sviluppo soddisfacente

USO DEL MATERIALE Mancano i riferimenti al materiale didattico Riferimenti limitati Riferimenti adeguati Riferimenti soddisfacenti

GRAMMATICA Distraente e poco comprensibile Vari errori e qualche periodo ambiguo Qualche errore e abbastanza chiaro Fluente ed efficace

LINGUAGGIO TECNICO Elementare e di senso comune sporadico adeguato Padronanza del linguaggio tecnico

Testi di riferimento

1. Crawford, K. (2021). Atlas of AI. Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence. New heaven: Yale University Press
2. letture supplementari

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
