UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Media and Digital Culture

2627-1-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'obbiettivo 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 familiarizzazzione 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 ed infine

l'ermergere della IA.

Programma esteso

Parte prima Cultura, tecnologia e media I media digitali: storia e contesti socialiI 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. Le strategie delle piattaforme Cambiamenti istituzionali Gli intermediari dei social media Il cambiamento delle pratiche culturali I settori dell’enterteinment I videogiochi Celebrity e influencer
.
Parte seconda . Due libri:
1)Atlas of AI, Crawford, K.;
2) The Eye of the Master, Pasquinelli, M.

Prerequisiti

conoscienza della lingua inglese

Metodi didattici

Il Corso si compone di 56 ore, di cui indicativamente
il 70% con didattica erogativa (lezioni frontali con utilizzo di slides, audio e video)
e il 30% 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).
Un 30% 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
+1 prova parziale di gruppo per il controllo sulle capacità di riflessione autonoma su punti critici del programma. L'esito della prova equivale al 30% della votazione 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.

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. Pasquinelli, M. (2023). The Eye of the Master: A Social History of Artificial Intelligence. London: Verso.
3. Letture supplementari

Sustainable Development Goals

SCONFIGGERE LA POVERTÀ | SALUTE E BENESSERE | ISTRUZIONE DI QUALITÁ | PARITÁ 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