



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI BARI
ALDO MORO

Corso di Laurea Triennale in
Informatica e Tecnologie per la Produzione del Software

Presentazione del corso di

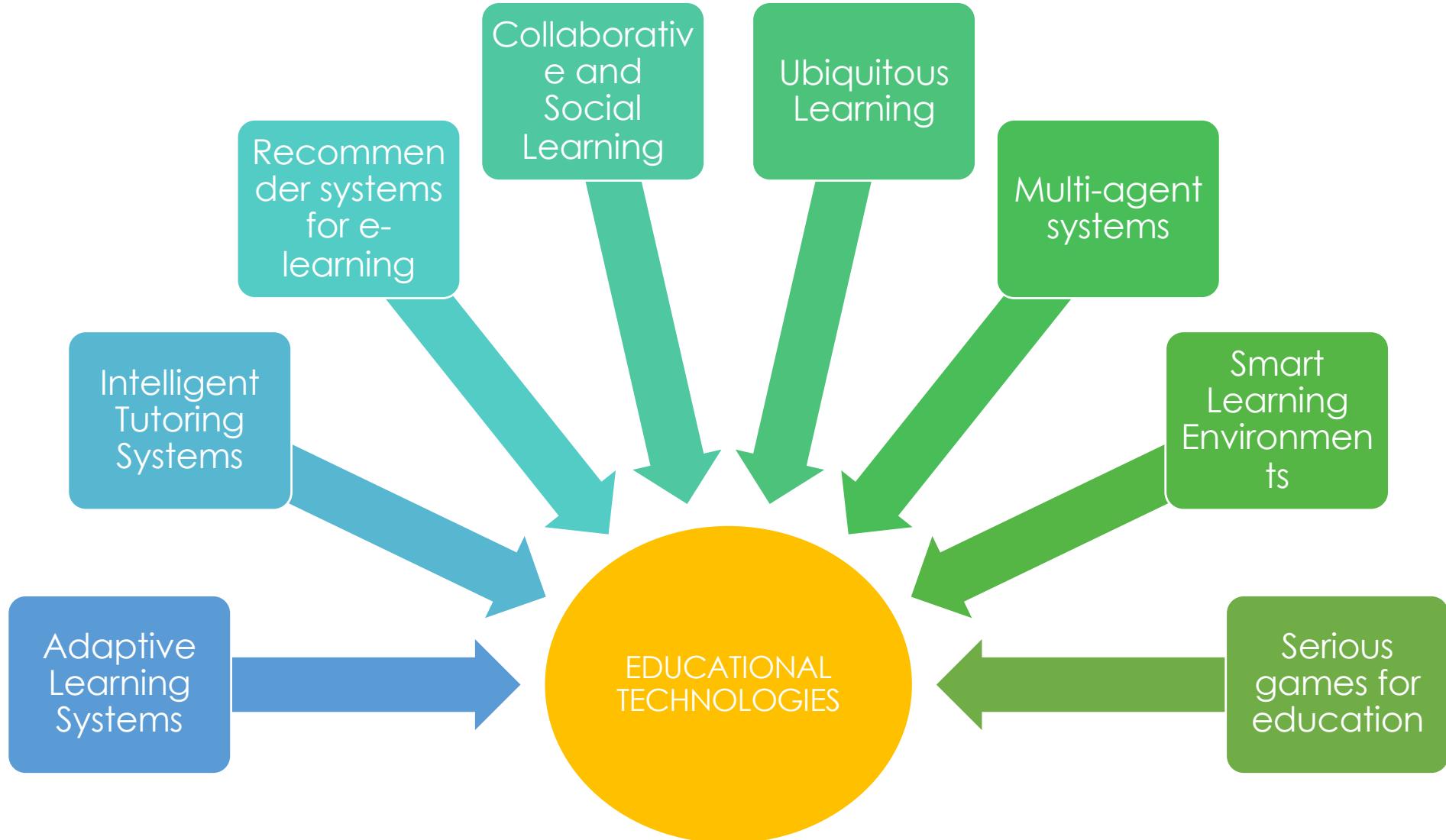
PROGETTAZIONE E PRODUZIONE MULTIMEDIALE

Docente: Prof.ssa Veronica Rossano
Email: veronica.rossano@uniba.it

Il docente

- Veronica Rossano
 - Laboratorio TELL (Technology Enhanced Learning Lab) <http://tell.di.uniba.it/>
 - Ambito di ricerca: Multimedialità e Technology Enhanced Learning

Laboratorio TELL



Cosa significa il titolo del corso?

- Progettazione
 - Ideazione di un progetto/artefatto
- Produzione
 - Creazione mediante processi standardizzati
- Multimediale
 - Detto di forma di **comunicazione** che utilizza e **integra tecniche e strumenti diversi**, quali proiezione di filmati e diapositive, riproduzione di suoni e immagini registrati su supporto magnetico, elaborazione elettronica di informazioni, ecc., in partic. per **scopi di informazione scientifica e insegnamento** (*didattica m., la produzione m. di una casa editrice*), oppure in **ambito artistico e culturale**: spettacoli m., quelli per i quali si impiegano, insieme alle usuali forme espressive, immagini, parole e musiche precedentemente registrate, effetti speciali ottenuti con mezzi elettronici, raggi laser, ecc. In senso ampio, si parla anche di una **tecnologia m.**, e, per traslato, di una **società m.**, che **fa largo uso di apparecchi, dispositivi, servizi, elaborati prodotti da tale tecnologia**.

<https://www.treccani.it/vocabolario/multimediale/>

Cosa dice Chat GPT

- La progettazione e produzione multimediale è l'insieme di attività e competenze necessarie per creare contenuti multimediali, ovvero contenuti che combinano più forme di media, come testo, immagini, suoni e video, per comunicare un messaggio efficace.
- La progettazione multimediale include la definizione degli obiettivi di comunicazione, la ricerca di contenuti, la scelta dei formati e delle tecnologie più adatti, la definizione dell'interfaccia utente e della navigazione, la progettazione grafica e l'integrazione dei vari elementi.
- La produzione multimediale, invece, si concentra sull'effettiva realizzazione dei contenuti multimediali, utilizzando strumenti e tecniche per la creazione e l'elaborazione di testi, immagini, audio e video. Questa fase comprende anche l'editing e la post-produzione, la creazione di effetti speciali e l'integrazione di tutte le componenti in un unico prodotto multimediale.
- In entrambe le fasi, la progettazione e la produzione multimediale richiedono competenze tecniche specifiche, come la conoscenza di software di grafica, video e audio editing, nonché una buona capacità di comunicazione e di storytelling per creare contenuti coinvolgenti ed efficaci.
- Tra le competenze richieste per la progettazione e produzione multimediale si possono citare:
 - Conoscenza dei principali strumenti software per la creazione di contenuti multimediali
 - Capacità di scrittura e storytelling
 - Conoscenza dei principi di design grafico e dell'usabilità
 - Conoscenza delle tecnologie web e della programmazione
 - Conoscenza delle tecniche di registrazione e post-produzione audio e video
 - Capacità di lavorare in team e di gestire progetti complessi
- La progettazione e produzione multimediale sono utilizzate in molti campi, come l'informazione, la formazione, la pubblicità, il marketing e l'intrattenimento, per creare contenuti coinvolgenti e interattivi che siano in grado di catturare l'attenzione del pubblico.

Quali sono le forme multimediali

- Le forme di comunicazione multimediale sono molteplici e possono includere:
 1. Siti web: i siti web sono una delle forme più comuni di comunicazione multimediale, in cui testi, immagini, audio e video vengono combinati per creare un'esperienza interattiva.
 2. Presentazioni multimediali: le presentazioni multimediali sono utilizzate per comunicare idee, informazioni e dati in modo visivo e coinvolgente. Esse possono includere immagini, grafici, audio e video, e possono essere realizzate con software come PowerPoint o Keynote.
 3. Video: i video sono una forma di comunicazione multimediale molto potente e possono essere utilizzati per creare contenuti promozionali, tutorial, video clip musicali, documentari e molto altro ancora.
 4. Podcast: i podcast sono programmi audio digitali che possono essere ascoltati su dispositivi mobili, computer o altri dispositivi digitali. Essi possono includere interviste, conversazioni, narrazioni e altro ancora.
 5. Applicazioni mobili: le applicazioni mobili sono programmi software che possono essere utilizzati su smartphone o tablet per fornire informazioni, servizi o intrattenimento.
 6. Giochi: i giochi sono una forma di comunicazione multimediale interattiva che coinvolge il giocatore attraverso l'utilizzo di audio, video e grafica.
 7. Social media: i social media come Facebook, Twitter e Instagram, sono una forma di comunicazione multimediale in cui gli utenti possono condividere testi, immagini e video con i propri contatti e interagire con loro.
- Queste sono solo alcune delle molte forme di comunicazione multimediale disponibili oggi. La scelta della forma migliore dipenderà dall'obiettivo della comunicazione e dal pubblico di riferimento.

I serious game possono essere considerati prodotti multimediali?

- Sì, i serious game possono essere considerati prodotti multimediali. I serious game sono giochi che hanno un obiettivo principale educativo o formativo, oltre al divertimento. Questi giochi possono essere utilizzati per migliorare le abilità e le competenze degli utenti in un ambiente interattivo e coinvolgente.
- I serious game includono spesso elementi multimediali come testo, immagini, animazioni, suoni e video, per creare un'esperienza di gioco completa e coinvolgente. La produzione di un serious game richiede quindi una progettazione e produzione multimediale adeguata, comprensiva della scrittura di sceneggiature, la creazione di personaggi, ambienti e oggetti, l'implementazione di animazioni, la registrazione di audio e video, e la programmazione del gioco stesso.
- Inoltre, i serious game spesso richiedono un'interfaccia utente e una navigazione chiare e intuitive, che rappresentano un elemento importante della progettazione multimediale.
- In sintesi, i serious game sono un esempio di prodotto multimediale che utilizza diverse forme di media per fornire un'esperienza di gioco educativa e coinvolgente.

E la gamification?

- Anche la gamification può essere considerata una forma di prodotto multimediale. La gamification è una tecnica di progettazione che utilizza elementi di gioco in contesti non ludici, come ad esempio nel campo dell'istruzione, della salute, del lavoro e dell'ambiente.
- La gamification può utilizzare elementi multimediali come immagini, suoni, animazioni e video per creare un'esperienza coinvolgente e motivante per gli utenti. Ad esempio, un'app di fitness può utilizzare l'animazione per mostrare i progressi dell'utente, o un'app di apprendimento di lingue può utilizzare l'audio e il video per insegnare la pronuncia corretta delle parole.
- Inoltre, la gamification richiede la progettazione di sistemi di punteggio, livelli, obiettivi e ricompense, che rappresentano elementi essenziali di un prodotto multimediale.
- In sintesi, la gamification è una tecnica di progettazione che utilizza elementi di gioco per creare esperienze coinvolgenti e motivanti in contesti non ludici, e può includere elementi multimediali come immagini, suoni, animazioni e video.

Di cosa ci occuperemo? NUOVI MODELLI COMUNICATIVI

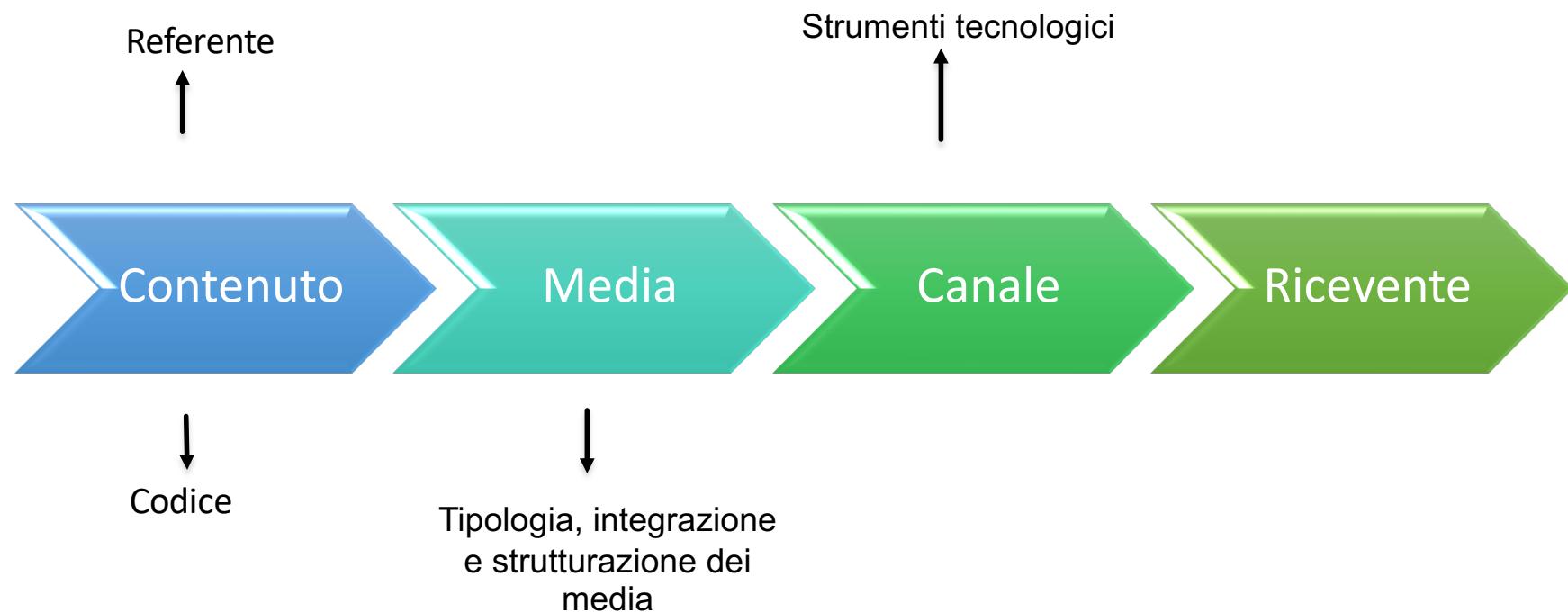
Multimedialità

Serious Game

Gamification

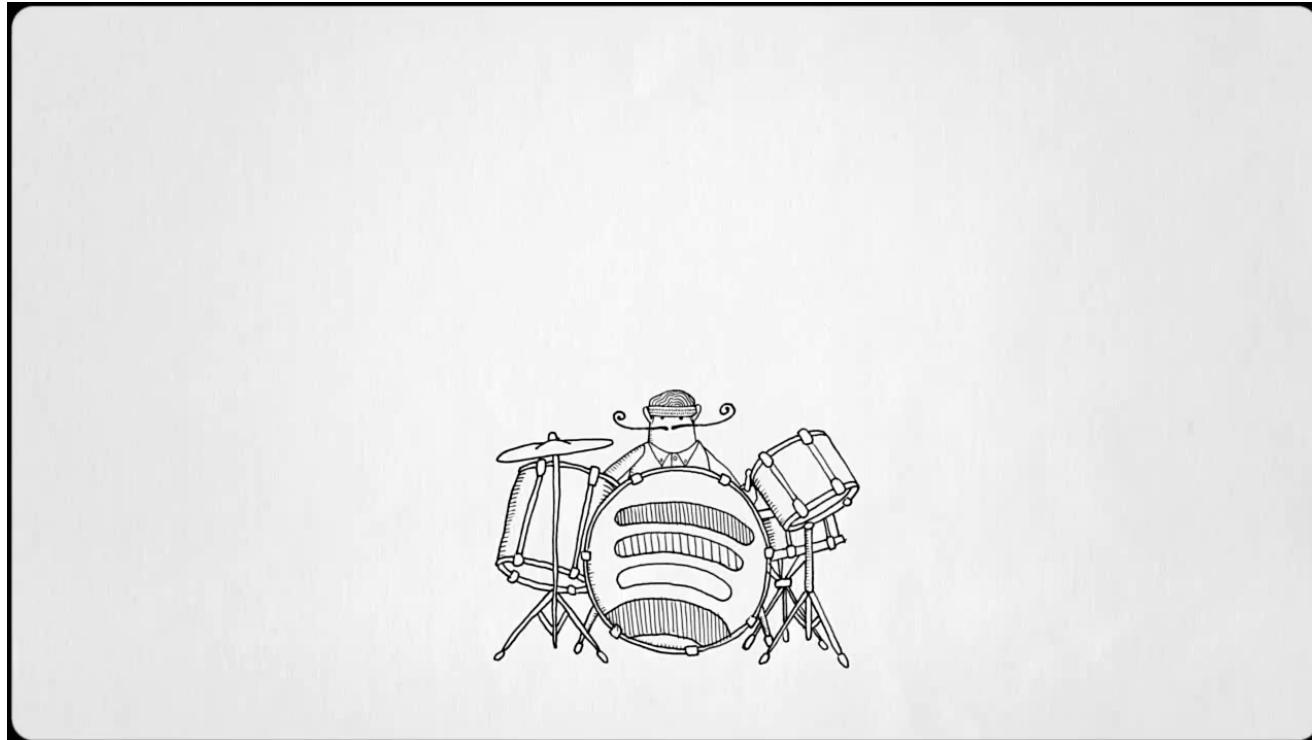
Multimedialità

GLI ELEMENTI DELLA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE



Multimedialità

EXPLAINER VIDEO IN MARKETING



<https://www.youtube.com/watch?v=7ixyHSupOYU>

Multimedialità

EXPLAINER VIDEO IN EDUCAZIONE

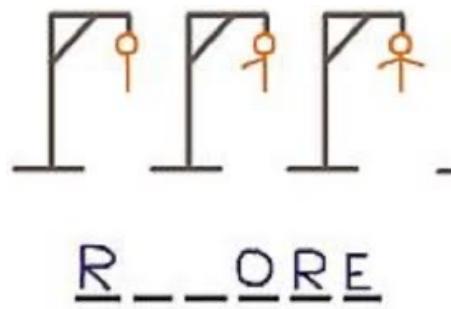


UN OCEANO DI PLASTICA

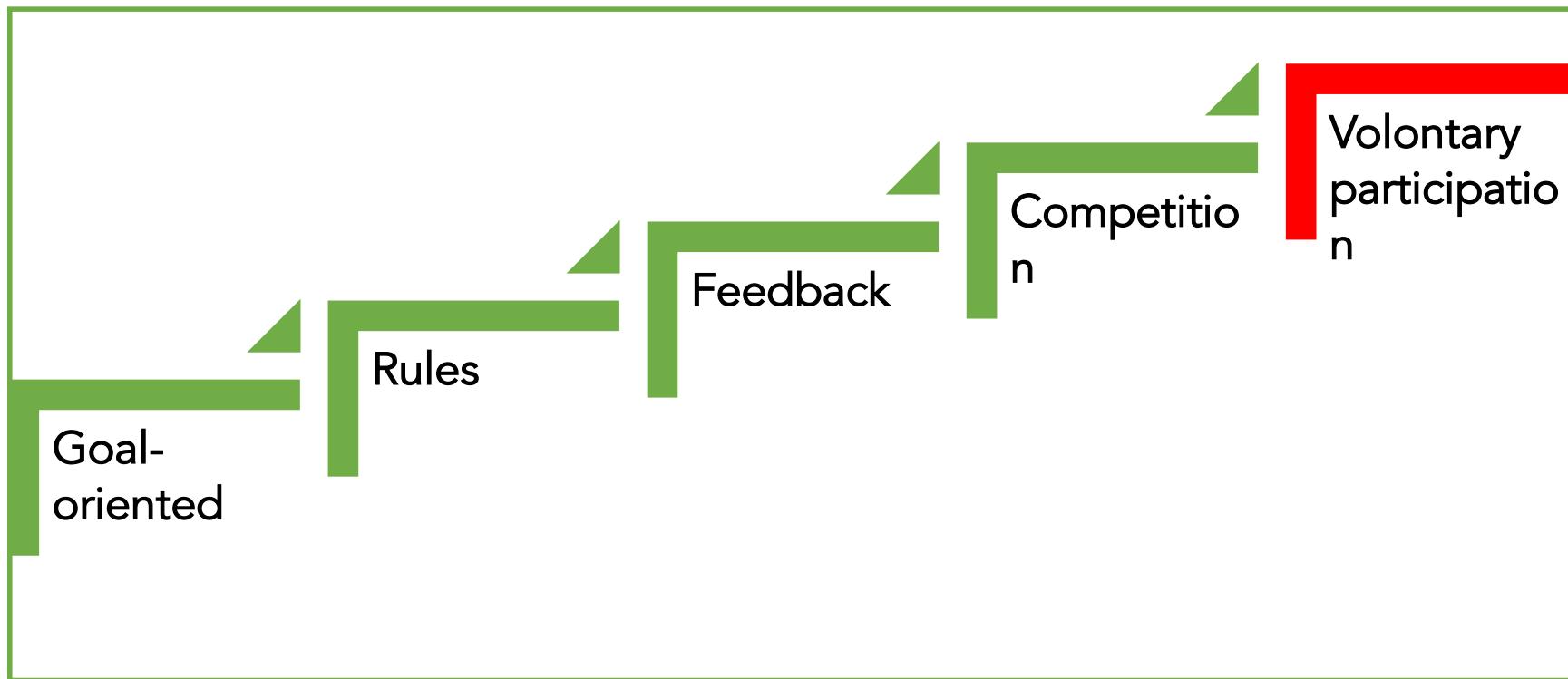
I Serious game

Un gioco serio o è un **videogioco** o una **simulazione** progettata per uno scopo primario diverso dal puro intrattenimento.

Gioco: cosa vi viene in mente?



Caratteristiche dei Serious GAME



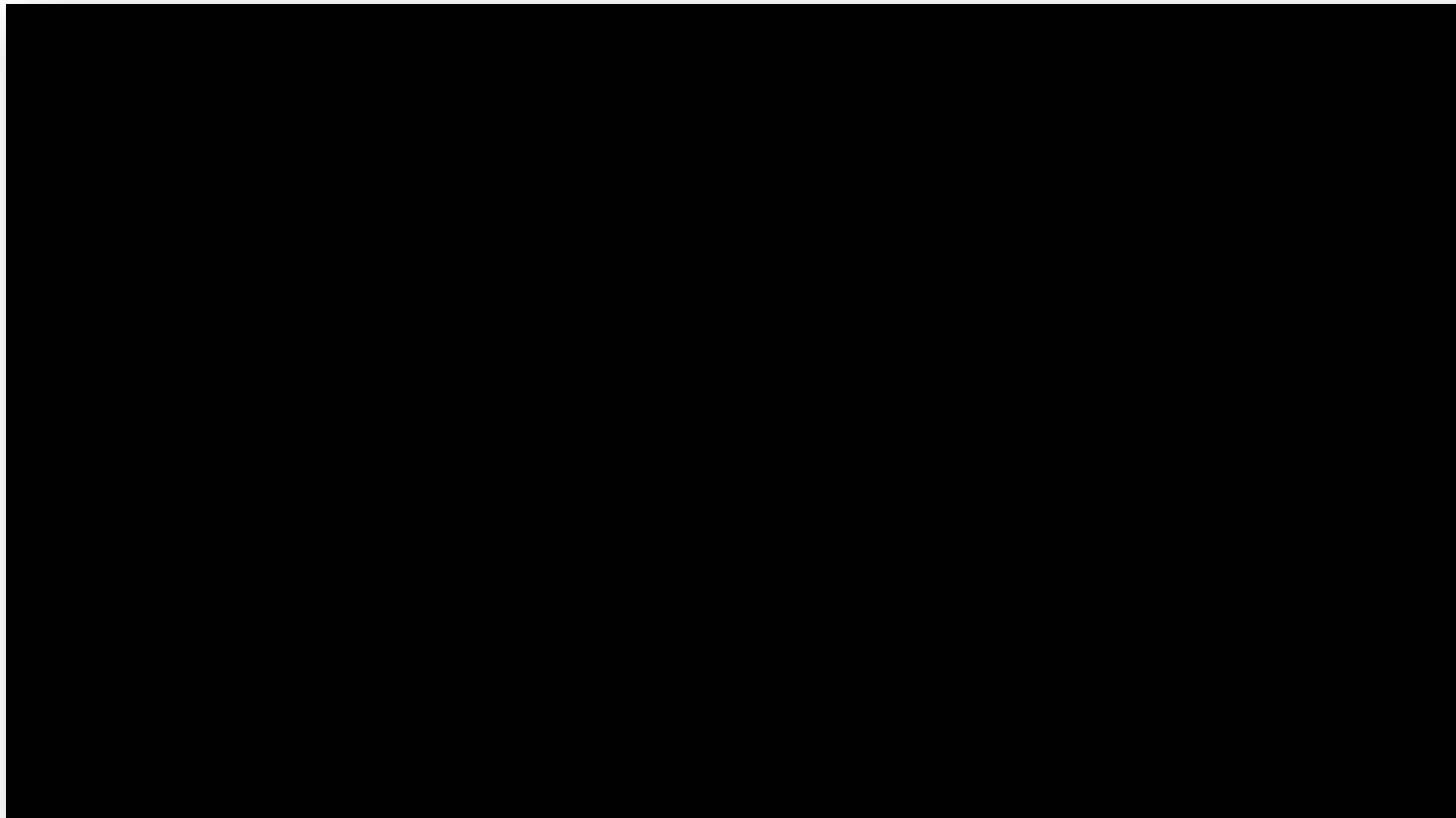
Educazione

[Monkey lab](#)



Formazione professionale

[Vital Signs](#)

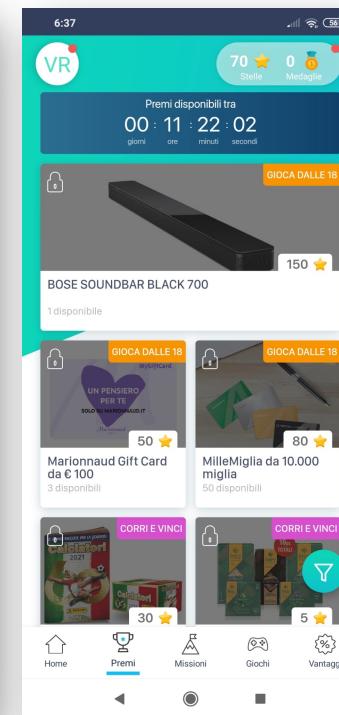
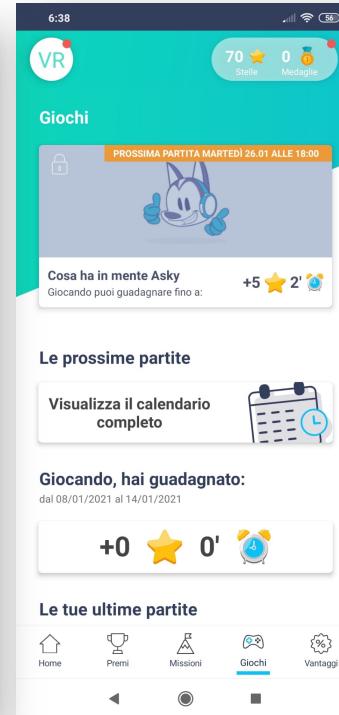


Gamification cosa è?

- La Gamification è un processo che consiste nell'utilizzare la logica di gioco e le sue meccaniche per coinvolgere sempre nuovi utenti e risolvere problemi reali. [Gabe Zichermann]
- ...rappresenta una strategia con la quale i processi di comunicazione sono mescolati con i principi di motivazione e di impegno ispirati proprio dalla teoria dei giochi

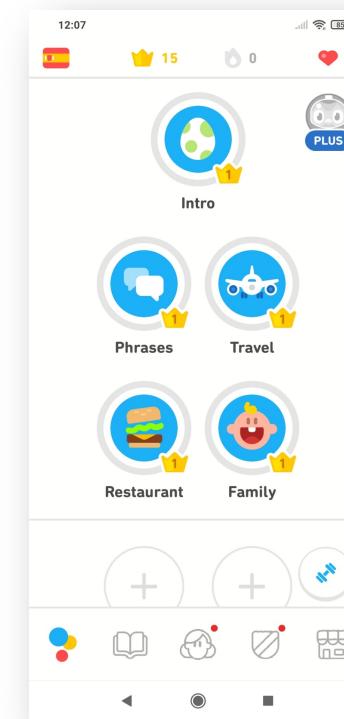
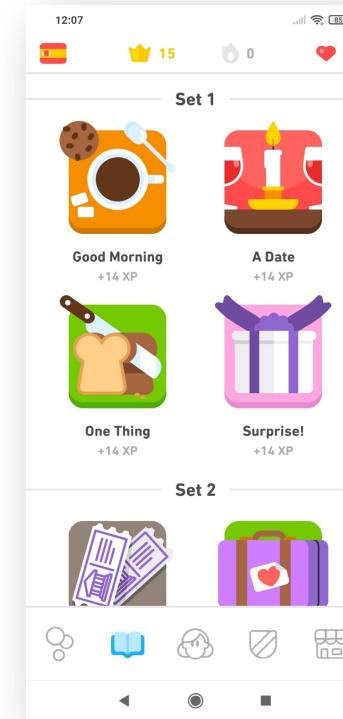
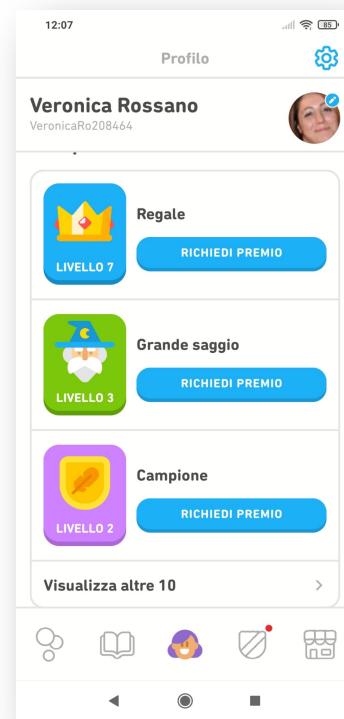
Branding/Marketing/Benessere

Reward



Education

Duolingo



I Crediti

- L'esame dà diritto a 6 (4+2) crediti per un totale di 62 ore così suddivise:
 - Lezioni Frontali 32 ore
 - Laboratorio 30 ore

I Crediti

- Per l'insegnamento Progettazione e Produzione multimediale + LABORATORIO (solo per chi ha i 3CFU dell'Orientamento Consapevole)
- L'esame dà diritto a 9 (4+2+3P) crediti per un totale di 137 ore così suddivise:
 - Lezioni Frontali 32 ore
 - Laboratorio 30 ore
 - Progetto 75 ore (progetto in più)

Prerequisiti

- Le seguenti conoscenze preliminari facilitano ed accelerano la comprensione degli argomenti dell'insegnamento:
 - da Ingegneria del software: ciclo di vita, il significato delle sue fasi (pianificazione, sviluppo, distribuzione e evoluzione)
 - da Progettazione dell'Interazione con l'Utente (o Interazione uomo macchina): le tecniche per la progettazione di una buona interfaccia utente
 - Esperienze di programmazione in linguaggi object oriented, o in linguaggi per il web o in ambienti di sviluppo mobile
- Da regolamento: Non si possono sostenere esami relativi a insegnamenti del terzo anno se non si sono superati almeno sei esami del primo anno e, per il secondo anno, almeno due esami nei settori INF/01 o INGINF/05.

Il programma

Multimedialità (10 ore)

Introduzione agli elementi multimediali

L'uso efficace ed efficiente degli elementi multimediali

Evoluzione storica dei prodotti multimediali

Le licenze per gli elementi multimediali

Serious game e Gamification (20)

Definizione dei serious game: caratteristiche e peculiarità.

Definizione di gamification: caratteristiche e peculiarità

Modelli e metodologie per la progettazione di giochi seri ed educativi.

Caratteristiche e potenzialità dei giochi nella comunicazione multimediale

Esempi di serious game e gamification

Il modello Alessi&Trollip per la progettazione di un elaborato multimediale (15 ore)

La fase di pianificazione

La fase di progettazione

Il test e la valutazione

Nuove tecniche comunicative multimediali (5 ore)

Motion Graphic

Whiteboard animation

Explainer video

Digital Storytelling

Sviluppare un progetto multimediale (12 ore)

Applicare strategie per la pianificazione e la progettazione di un prodotto multimediale

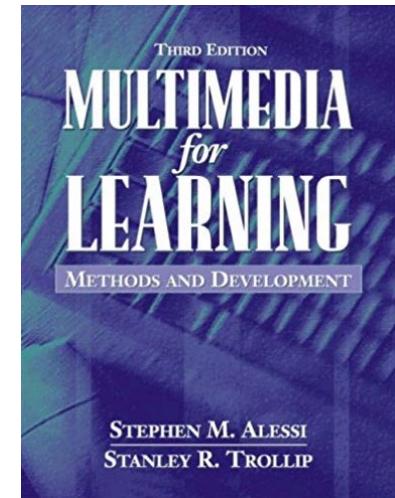
Dispense

- Dispense del corso disponibili all'indirizzo sulla piattaforma di e-learning all'indirizzo moodle

<http://informatica2.di.uniba.it/>

Testi di riferimento e consigliati

- Alessi S., Trollip S., *Multimedia for Learning: Methods and Development* (Third Edition) 2001
- Bertolo, M., & Mariani, I.
Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto.
Pearson Italia 2014.



Modalità di verifica dell'apprendimento

Caso di studio

- Gli studenti organizzati in piccoli gruppi (da 2 a 4 componenti) dovranno progettare e realizzare un serious game o un'app gamificata utilizzando le metodologie illustrate a lezione.
- La tematica sarà definita dal docente e comunicata nel corso delle lezioni frontali.
- Il caso di studio, inoltre, deve essere accompagnato da un documento di pianificazione, progettazione e test realizzato secondo i metodi e le tecniche illustrati durante le lezioni.
- La consegna del caso di studio deve avvenire tramite la piattaforma di e-learning ADA e entro 10 giorni dalla data fissata per ogni singolo appello.
- La valutazione del caso di studio, in trentesimi, terrà conto delle competenze acquisite dagli studenti e dalla loro capacità di applicarle a casi reali. **Il voto acquisito per il caso di studio valido per tutti gli appelli dell'a.a.** Se il caso di studio è valutato insufficiente gli studenti non potranno accedere alla prova orale.
- **Il progetto svolto (in gruppo) sarà valutato tenendo conto di come è stato approfondito il dominio reale, dell'appropriatezza delle tecniche usate, dell'originalità delle soluzioni, della chiarezza e della capacità di sintesi che risultano dalla documentazione prodotta**

Prova orale.

Modalità di verifica dell'apprendimento

Caso di studio

Prova orale

- Discussione orale del caso di studio in cui gli studenti dovranno dimostrare di saper illustrare il caso di studio e collegarlo alle conoscenze teoriche illustrate durante le lezioni frontali. **La prova orale è singola ma è preferibile che il gruppo di studenti sostenga l'esame orale nello stesso appello.** La prova orale sarà valutata in 30simi e si considera superata se il voto è maggiore di 18.

3 CFU in più

- Un seminario (presentazione ppt) su un serious game di Cybersecurity assegnato dal docente e da tenere alla classe in una data da concordare (orientativamente a Maggio)

Esempi di progetti a.a. precedenti

IPERMEDIA



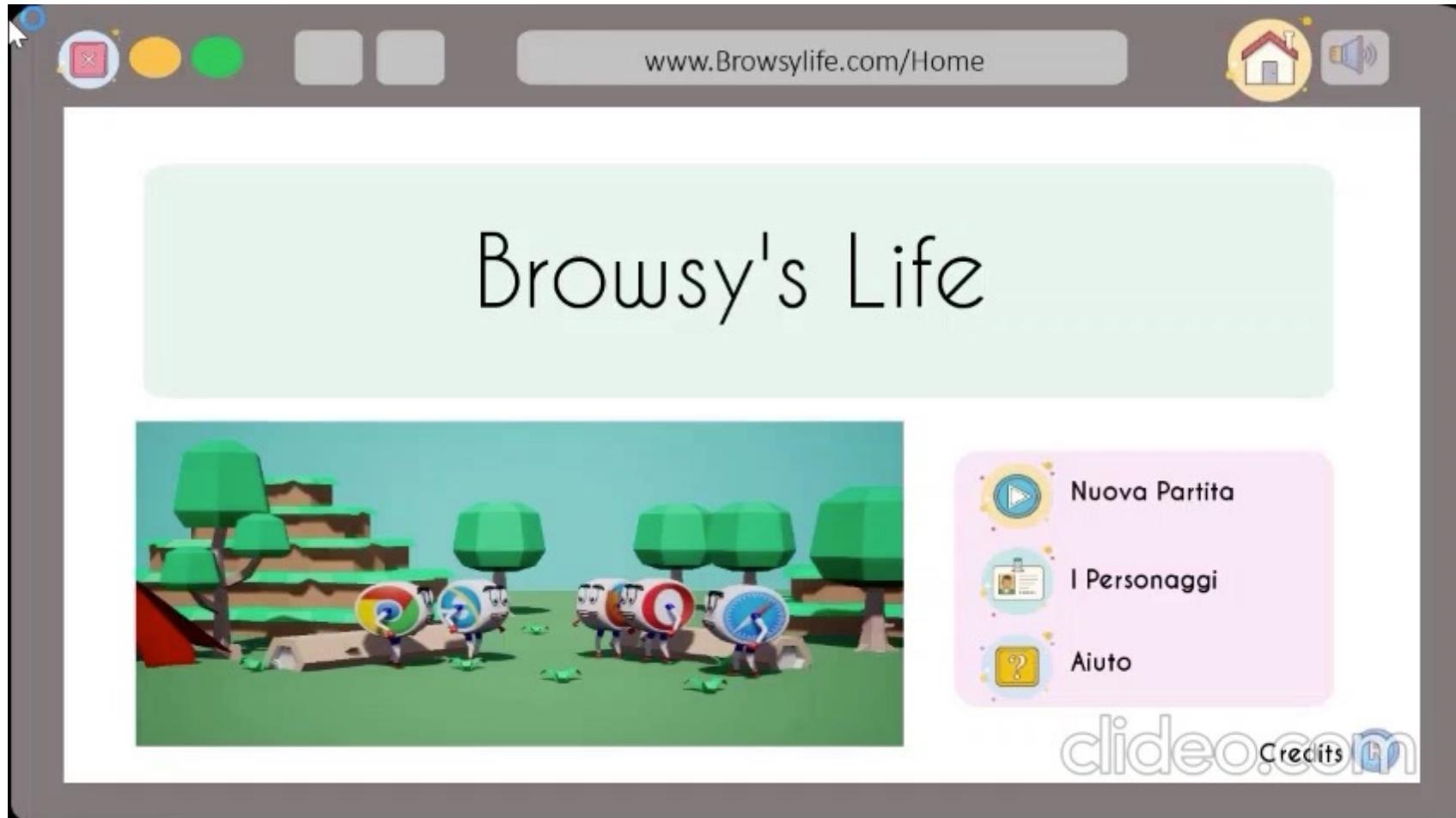
Esempi di progetti a.a. precedenti IPERMEDIA



Esempi di progetti a.a. precedenti IPERMEDIA



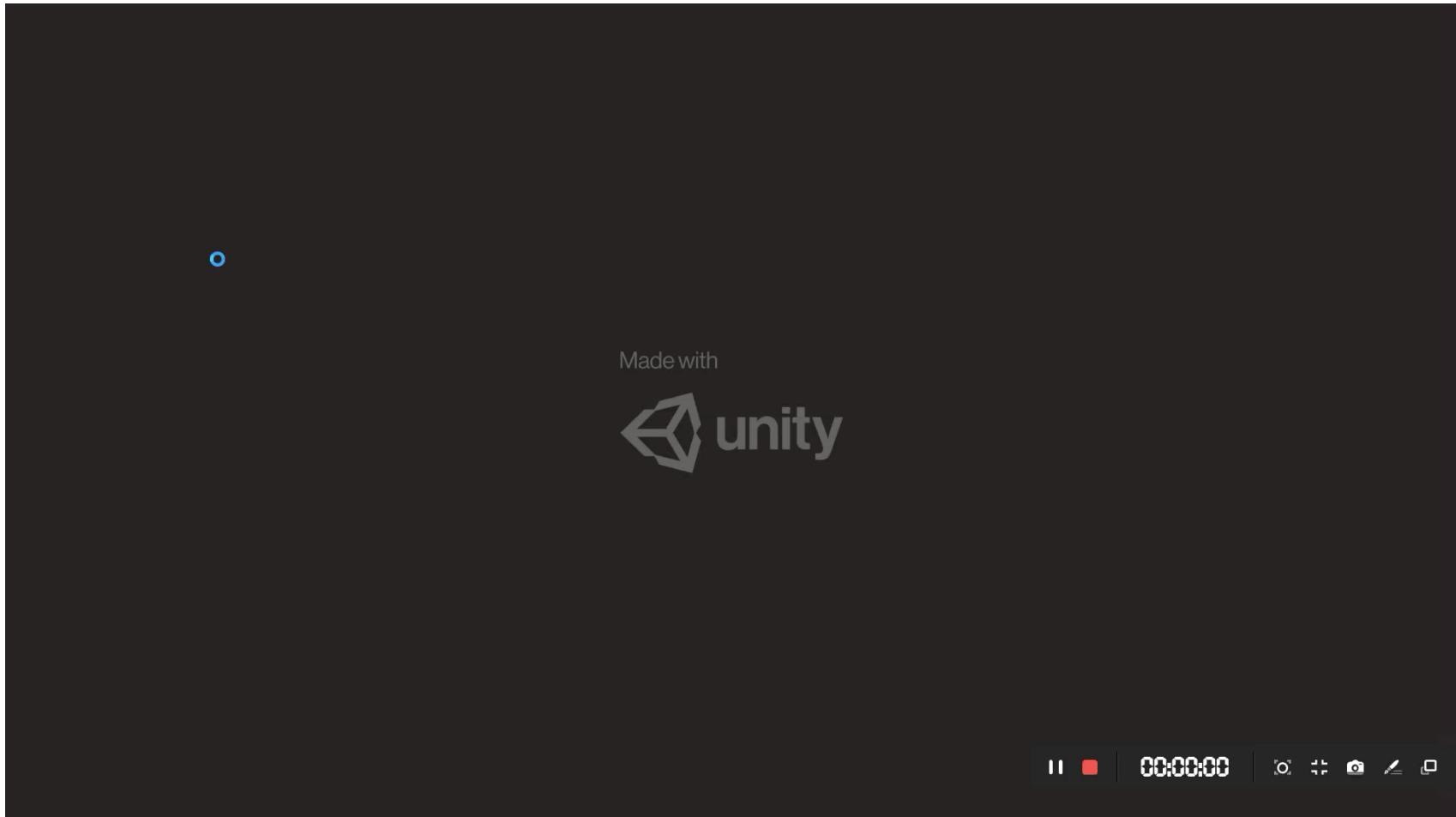
Esempi di progetti a.a. precedenti SERIOUS GAME



Esempi di progetti a.a. precedenti SERIOUS GAME



Tesi di laurea SERIOUS GAME



Tesi di laurea SERIOUS GAME



Tesi di laurea

SERIOUS GAME



Tesi di laurea

SERIOUS GAME E ROBOT SOCIALI

