

PROGRAMMA DI STUDI

INSEGNAMENTO: **PROGETTAZIONE E PRODUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**

ANNO ACCADEMICO: **2015-2016**

CORSO DI LAUREA: **MAGISTRALE IN INFORMATICA**

DOCENTE: **PROF.SSA ENRICHETTA GENTILE**

ANNO DI CORSO: **SECONDO**

SEMESTRE: **PRIMO**

N° CREDITI LEZIONI FRONTALI: **4**

N° ORE LEZIONI FRONTALI: **32**

STUDIO INDIVIDUALE: **68**

N° CREDITI ESERCITAZIONI/LABORATORIO: **1**

N° ORE ESERCITAZIONI/LABORATORIO: **15**

STUDIO INDIVIDUALE: **10**

N° CREDITI PROGETTO/CASO DI STUDIO: **1**

N° ORE STUDIO INDIVIDUALE: **25**

TOTALE CREDITI: **6**

PRE-REQUISITI: **Nessuno**

OBIETTIVI FORMATIVI: **Nessuno**

OBIETTIVI PROFESSIONALIZZANTI:

L'obiettivo del corso è introdurre i concetti di progettazione e produzione di contenuti digitali nell'ambito della comunicazione attraverso il web e fornire alcuni concetti fondamentali riguardanti lo sviluppo e l'utilizzo di tecniche per tale tipo di comunicazione. Particolare enfasi sarà data alla progettazione di ambienti per la fruizione di oggetti multimediali legati alla rappresentazione virtuale di beni culturali. Verrà studiato e definito un ciclo di vita dei contenuti digitali. In particolare verranno progettati contenuti digitali nell'ambito dei beni culturali materiali e immateriali.

TESTO/I ADOTTATO/I: **Nessuno**

TESTO/I CONSIGLIATO/I:

- **Progetto Minerva** - <http://www.minervaeurope.org/home.htm>
- **DigitItalia** - <http://digitalia.sbn.it>
- **Corti** – **I beni culturali e la loro catalogazione** – ed Mondadori
- **Toselli**– **“Il progettista multimediale”** - ed Boringhieri
- **Tasso, Omero** – **“La personalizzazione dei contenuti Web. e-commerce, e-access, e-government”** – ed Franco Angeli, 2002

PROPEDEUTICITÀ OBBLIGATORIE: **Nessuno**

PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE: **Nessuno**

INCENTIVI ALLA FREQUENZA:

Sviluppo in aula di ambienti di produzione dei contenuti digitali

ESONERI O PROVE DI VALUTAZIONE INTERMEDIE: **Nessuno**

VALIDITÀ DEI VOTI E PREMIALITÀ ACQUISITE: **Nessuno**

MODALITÀ DI ESECUZIONE DEGLI ESAMI:

Presentazione di un progetto di gestione dei contenuti digitali con allegato progetto e descrizione dettagliata dei metadati.

PROVA SCRITTA: **NO**

PROVA ORALE: **SI**

PROVA DI LABORATORIO: **NO**

PROVA DI PROGETTO O CASO DI STUDIO: **SI**

CONTENUTO:

1. Introduzione

1.1 Gli standard tecnici

1.2 I vantaggi nell'uso degli standard ciclo di vita delle risorse digitali

2. Progettazione

2.1 Il Workflow dei progetti di gestione dei contenuti digitali

2.2 Identificazione e nomenclatura delle risorse digitali

2.3 Ambienti per la digitalizzazione

2.4 Buone Pratiche per la digitalizzazione

3. Trattamento degli originali

3.1 Corretta movimentazione e manipolazione degli originali

3.2 Problematiche inerenti la fruizione di oggetti multimediali

3.3 Copyright – Licenze “Creative Commons”

3.4 Modello OAIS

4. I Metadati

4.1 Ambito di applicazione dei metadati

4.2 Standard di riferimento

4.3 Metadati descrittivi, amministrativi, per la conservazione preventiva, strutturali

4.4 Descrizione delle collezioni

4.5 Standard terminologici

5. Pubblicazione su web

5.1 Le procedure per la pubblicazione su web

5.2 La pubblicazione di immagini, documenti, video e audio (downloading e streaming)

5.3 Qualità dei siti Web Culturali