



II PROGETTO iProfessional

LIFE LONG LEARNING PROGRAMME – ERASMUS
[DURATA: Ottobre 2013 – Settembre 2015]

WP6.3 Traduzione del contenuto dei moduli

WP Number	WP6
WP Title	Modello del Corso Pilota
Stato	Finale
Partner	ULO
Data di Pubblicazione	16.09.2015
Autore	Michal Wroblewski, PhD

Per ulteriori informazioni relative al progetto iPro visitare il sito:
sito del Progetto (www.ipro-project.eu)

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa comunicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Indice

Partners del progetto.....	3
Irlanda.....	6
Croazia.....	10
Romania.....	15
Bulgaria.....	18
Italia.....	24
Belgio.....	27
Polonia.....	30
Lituania.....	32



Partners del Progetto

ACRONIMO	PARTNER
IPS	Istituto per Postgraduate Studies a UNWE
ITPIO	Istituto per Training of Personnel in International Organisations
ATiT	Audio-visual Technologies Informatics and Telecommunications
TC	Telecentar
IADT	Istituto di Arte, Design & Technology
AW	ActiveWatch
ULO	Università di Lodz
TUCEP	Tiber Umbria Comett Education Programme
VG TU	Vilnius Gediminas Technical University



Moduli elaborati per il Corso Pilota

WP6

IADT, Irlanda:

- Mobile Marketing
- Project Communication Management

Telecentar, Croatia:

- Mobile Digital Audio Production
- Mobile Digital Photography
- Mobile Digital Video Production

Active Watch, Romania:

- Data Visualization
- Automated Data Collection

IPS, Bulgaria:

- Entrepreneurial role
- Web Technologies For Animation Design in 2D and 3D

TUCEP, Italy:

- Project Planning for Quality and Risk Management
- Project Team for Quality and Risk Management



ATiT, Belgium:

– Intellectual Property Rights: Introduction

ULO, Poland

– Digital Cultures and Development for Creative Practice

Vilnius Gediminas Technical University, Lithuania

– Computer Games





IADT

Modulo: Introduzione all'attività

Approccio didattico: Ex-cathedra

Risorse necessarie: aula

Durata: 3 ore

Obiettivo del modulo

Esporre, agli studenti, una introduzione al progetto iProfessional e illustrare il contesto e il contenuto del corso pilota. Spiegare sia lo specifico obiettivo della piattaforma Moodle che sarà utilizzata durante il percorso formativo. Spiegare l'Erasmus + come strumento di mobilità a disposizione degli studenti.

Note sul modulo

- Panoramica del progetto iProfessional, attività e risultati previsti
- Capire il compito da svolgere: il progetto di produzione collaborativo di video
- Conoscere la piattaforma Moodle e il suo utilizzo: la formazione, la comunicazione, la pianificazione, la disseminazione
- Comprendere Erasmus + e le opportunità che offre agli studenti

Risultati di apprendimento attesi

Al termine di questo modulo, gli studenti capiranno la logica alla base del progetto iProfessional, e lo scopo del lavoro - produzione video collaborativa. Sapranno come utilizzare la piattaforma Moodle per la formazione e l'attuazione dell'attività. Sapranno come utilizzare Erasmus + a loro vantaggio.

Esiti formativi

Al completamento di questo modulo, gli studenti saranno motivati e in grado di iniziare la formazione necessaria per completare il lavoro collaborativo per la produzione video.

Spiegazione dell'attività

- Attività-lavoro di gruppo: saranno formati 4 gruppi di 5 studenti
- Ogni gruppo si occuperà della produzione di un filmato 5 minuti
- L'attività verrà completata utilizzando tecnologia mobile (smartphone / tablet), tra cui:
 - Collaborazione
 - Fotografia
 - Photo editing
 - Video recording
 - Video editing
 - Audio recording
 - Audio editing
 - Publishing



- Promotion
- Project management
- Nella clip di 5 minuti gli studenti dovranno presentare:
 - La loro università,
 - I programmi,
 - Il luogo,
 - o la città in cui l'università si trova, e
 - Erasmus + come strumento di mobilità a disposizione degli studenti
- Il video sarà pubblicato su YouTube
- Il video sarà promosso attraverso una campagna su Facebook

Contenuti didattici

- [sito web del progetto iProfessional](#)
- [Manuali Moodle](#)
- [Guida al programma Erasmus +](#)

Modulo: Mobile Marketing Fundamentals

Codifica del corso: CORE / 006

Nome del corso: Marketing Competences

Codice del modulo: COMP / 006 - 01/01

Nome Modulo: Mobile Marketing Fundamentals

Approccio didattico: misto

Risorse necessarie: Dispositivo mobile (smartphone / tablet) con connessione internet

Durata: 3 ore

Obiettivo del modulo

L'obiettivo di questo modulo è di introdurre gli studenti ai principi della teoria e della pratica di mobile marketing.

Note sul modulo

- Comprendere i principi fondamentali del marketing
- Comprendere i principi di base del mobile marketing
- Capire il web mobile e il social media mobile
- Sviluppare le competenze digitali su dispositivi mobili: pubblicare contenuti sui social media e sul web
- Sviluppare competenze di marketing: impostazione di una semplice campagna di marketing su Facebook

Risultati di apprendimento attesi

Gli studenti potranno comprendere il mobile marketing e l'impatto che può avere sulla loro capacità di comunicare con il target di riferimento. Essi saranno in grado di comunicare con il loro pubblico attraverso i social media e sul web, utilizzando la tecnologia mobile.



Esiti formativi

Al termine di questo modulo gli studenti saranno in grado di creare una semplice campagna di mobile marketing sui social media.

Esperienze pratiche e workshop

- Creare una mappa di segmentazione e di posizionamento delle Università scelte in Europa
- Condurre un'analisi SWOT per l'università
- Definire un Mix Marketing per l'università
- Creare una proposta di valore per l'università

Contenuti didattici

Libro/i di testo pubblicato/i in web, sul tema del modulo:

Mobile Marketing Playbook:

[Mobile Marketing Playbook](#)

[Peacekeeper, Navigator, Student: The Marketer to 2015](#)

Tutorial online, sul tema del modulo:

[Basi di Mobile Marketing](#)

[5 Tips on Mobile Marketing for Small Businesses](#)

[Social Media Guide](#), by moz.com

[Basi di Social Media](#) by GCF LearnFree.org

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- YouTube
- Audio Editing
- Basi di Blog
- Utilizzare correttamente le informazioni

Modulo: Project Communications Management

Codifica del corso: CORE / 007

Nome del corso: Project Communications Management

Codice del modulo: COMP / 007 - 01/01

Nome Modulo: Project Communications Management

Approccio apprendimento: misto

Risorse necessarie: dispositivo mobile (smartphone / tablet) con connessione internet

Durata: 3 ore

Obiettivo del modulo

L'obiettivo di questo modulo è quello di trasmettere agli studenti le basi della gestione del progetto e della comunicazione per la gestione dei progetti.



Note sul Modulo

- Comprendere la portata, tempo e risorse
- Comprendere il ciclo di vita di un progetto
- Capire gli obiettivi SMART
- Comprendere pacchetti di lavoro
- Comprendere i tempi
- Comprendere gli strumenti utilizzati nei progetti mobile
- Comprendere la comunicazione con il mercato, e la visibilità

Risultati di apprendimento attesi

Gli studenti potranno capire di quali informazioni hanno bisogno per il progetto, quando le informazioni sono necessarie, qual è il formato delle informazioni e chi sarà il responsabile per la trasmissione delle informazioni.

Esiti formativi

Al completamento di questo modulo gli studenti saranno in grado di scrivere un semplice piano di gestione del progetto ed eseguire il progetto con tecnologia mobile.

Esperienze pratiche e workshops

- Creazione di un semplice piano di Project Management
- Impostazione di un ambiente di gestione del progetto utilizzando la app mobile Moodle
- Eseguire un progetto che utilizza la app mobile Moodle

Contenuti didattici

Libro/i di testo, pubblicato/i nel modulo web, sul tema del modulo:

[Comunicazione: Il Messaggio è Chiaro, dal Project Management Institute](#)
[Comunicazioni in Project Management, da Anita Mehta](#)

Tutorial on-line, sul tema del modulo:

[Pianificazione della comunicazione nella gestione dei progetti, per Bavo Institute](#)

Tutorials on-line per gli strumenti applicati nell'insegnamento, sul tema del modulo:

[Manuali Moodle](#)



TELECENTAR

Modulo: Mobile digital audio production

Codifica del corso: COMP/002

Nome del corso: Audio and video clips and movies

Codice del modulo: COMP / 002 - 01/01

Nome Modulo: Mobile digital audio production

Approccio apprendimento: misto

Risorse necessarie: dispositivo mobile (smartphone / tablet) con connessione internet

Durata: 3 ore

Obiettivo del modulo

L'obiettivo di questo modulo è quello di far familiarizzare gli studenti con le basi dell'editing e della registrazione audio sui dispositivi mobili.

Note sul modulo

- Capire i principi fondamentali di una sana acustica: onde, frequenza, intensità.
- Capire il flusso di lavoro di base di sound design: registrazione del suono, editing e la riproduzione
- Comprendere le impostazioni di base di registrazione audio
- Sviluppare le competenze digitali su dispositivi mobili: audio Importazione, editing audio, narrazione, musica, effetti sonori, file di esportazione, formati audio.

Risultati di apprendimento attesi

Gli studenti saranno in grado di utilizzare i loro dispositivi mobili per la registrazione audio digitale e l'editing. Essi saranno in grado di effettuare semplici regolazioni di audio, aggiungere la narrazione, gli effetti sonori e musica di sottofondo, e file audio di esportazione destinata ad essere pubblicata su varie piattaforme.

Esiti formativi

Al completamento di questo modulo gli studenti saranno in grado di creare semplici contenuti audio digitali utilizzando i loro dispositivi mobili.

Esperienze pratiche e workshops

NCH Wavepad

- Montaggio del suono: taglia, copia, incolla, cancella, inserire, il silenzio, auto-trim
- Effetti audio: amplificare, normalizzare, equalizzatore, busta, riverbero, eco, inverso
- Esportazione: i formati dei file e le piattaforme



Contenuti didattici

Libri di testo pubblicati nel modulo web, direttamente legato al tema del modulo:

Fondamenti di produzione del suono, di Telecentro Multimedia Academy Basics of Sound

- Sound Design
- Sistema di registrazione
- Microfoni
- Audio Editing
- Distribuzione Audio
- Radio

Tutorial on-line, sul tema del modulo:

Lavorare con i file audio, da Percorsi di Lezione

- Audio digitale
- Formato di file audio
- La conversione di file audio utilizzando lo switch
- Fare un podcast
- Miscelazione professionale del suono

Tutorials on-line sugli strumenti applicati nel corso, realtivi al modulo:

Tutorial Wavepad, da NCH Software

- Nozioni di base Wavepad
- Introduzione al montaggio audio
- Introduzione sugli effetti audio

Modulo: Mobile digital photography

Codifica del corso: COMP / 001

Nome del corso: Digital photography and animated graphics

Codice del modulo: COMP / 001 - 01/01

Nome Modulo: Mobile digital photography

Approccio apprendimento: misto

Risorse necessarie: dispositivo mobile (smartphone / tablet) con connessione internet

Obiettivo del Modulo

L'obiettivo di questo modulo è quello di far familiarizzare gli studenti con le basi della fotografia digitale e dell'editing di immagini con dispositivi mobili.

Note sul modulo

- Denominare i tipi di base della comunicazione visiva: grafica, arte, fotografia, multimedia.
- Descrivere i principi di base della composizione dell'immagine: sezione aurea e la regola dei terzi
- Capire i principi di esposizione controllo: apertura di diaframma, velocità dell'otturatore e sensibilità ISO, la profondità di campo



iPro

- Capire le basi della fotografia a colori: il bilanciamento del bianco
- Comprendere le impostazioni di luce di base: luce naturale, luci da studio, luci flash, accessori
- Sviluppare competenze creative: ritratto, architettura, paesaggio, sport, etc.
- Sviluppare competenze digitali: formati di immagine, ritagliare e ridimensionare l'immagine, esposizione e colore correzioni, photo portfolio.

Risultati di apprendimento attesi

Al termine di questo modulo gli studenti saranno in grado di denominare e descrivere i principi di base della composizione dell'immagine, spiegare il concetto di risoluzione, saper fare il controllo di esposizione, il bilanciamento del bianco, la sensibilità e la profondità di campo ISO, scattare foto in interni ed in esterni, eseguire correzioni fotografiche di base utilizzando il software app mobile per i file di elaborazione delle immagini ed esportarli in formati adatti per la pubblicazione su varie piattaforme.

Esiti formativi

Al termine di questo modulo gli studenti saranno in grado di creare un contenuto semplice di fotografia digitale con i dispositivi mobili.

Esperienze pratiche e workshops

DSLR Camera Pro

- istogramma, compensazione dell'esposizione, geotagging
- modalità flash - auto, acceso, spento, torcia
- Modalità di misurazione della luce - matrix, centrale, spot
- modo autofocus - singolo, continuo, volto di rilevamento
- bilanciamento del bianco
- ISO
- Modalità unità: singolo, scoppio, timer
- Scene - ritratto, paesaggio, panorama
- effetti di colore
- griglie: regola dei terzi, sezione aurea ecc Pixlr editor fotografico

Contenuti didattici

Libro/i di testo, pubblicato/i nel web, sul tema del modulo:

Fondamenti di fotografia, produzione da Telecentro Multimedia Academy

- Comunicazione visiva
- immagine Composizione
- DSLR
- Camera Esposizione
- controllo colore
- Light
- progetti fotografici
- l'editing di immagini

Tutorials on-line, sul tema del modulo:



- [Fotografia Tutorial & suggerimenti](#) di Geoff Lawrence.com
- [le basi della fotografia, La guida completa](#), per Lifehacker.com
- [Digital scuola di fotografia, tutorial per principianti](#), dalla Digital photography school.com
- [Come scattare foto telefono con fotocamera](#), da National Geographic

Tutorials on-line sugli strumenti applicati nel corso, sul tema del modulo:

[Esercitazione foto con Editor Pixlr](#), da parte di Autodesk

Modulo: Mobile digital video production

Codifica del corso: COMP / 002

Nome del corso: Audio and video clips and movies

Codice del modulo: COMP / 002 - 02/02

denominazione del Modulo: Mobile digital video production

Approccio apprendimento: misto

Risorse necessarie: dispositivo mobile (smartphone / tablet) con connessione internet

Durata: 3 ore

Obiettivo del modulo

L'obiettivo di questo modulo è quello di far familiarizzare gli studenti con i principi fondamentali di registrazione video e con l'editing su un dispositivo mobile.

Note sul modulo

- Comprendere la terminologia di base su film: frame, colpo, scena, sequenza, composizione, formati, dimensioni, angoli, movimenti di macchina
- Capire le regole di base di produzione cinematografica: 180 regola gradi, colpi diversi per dimensione e l'angolo, regola dei terzi - del dialogo pellicola
- Comprendere il video di pre-produzione, produzione e post-produzione del flusso di lavoro: sceneggiatura, storyboard, piano di produzione, editing video non lineare, piattaforme di distribuzione di video
- Sviluppare le competenze digitali su dispositivi mobili: l'importazione dei media, aggiungere, spostamento, eliminazione, tagliare clip, montaggio con taglio, esportazione di video
- Sviluppare le competenze creative: reportage, video intervista

Risultati di apprendimento attesi

Al termine di questo modulo, gli studenti saranno in grado di definire i principali formati video, elencare gli shots base dei films e descrivere le regole di base, inquadrare e scattare sequenze video. Tramite i loro dispositivi mobili, essi saranno in grado di dimostrare la regolazione manuale dei parametri audio-visive di base, registrare video e audio, video importazione, audio e file grafici nel software per editing video non lineare, modificare e sincronizzare video, aggiungere narrazione e musica di sottofondo, aggiungere testo, ed esportare file in formati adatti per la pubblicazione su varie piattaforme.



Esiti formativi

Al termine di questo modulo, gli studenti saranno in grado di creare semplici contenuti video digitali tramite i loro dispositivi mobili.

Esperienze pratiche e workshops

KineMaster Pro

- Effetti video e transizioni
- Effetti audio e transizioni
- Correzioni e rettifiche
- Storyboard
- I titoli e testo

Contenuti didattici

Libro/i di testo, pubblicato/i nel web, sul tema del modulo:

Basi di produzione video, da Telecentre Multimedia Academy

- film e video
- grammatica dei Film
- Regole Filmmaking
- Produzione video
- Montaggio video
- Progetto Video

Tutorial on-line, direttamente legati al tema del modulo:

Video tutorials, da media College.com

Risorse e Tutorial per Produzione Video, da Educational Technology Services Berkeley

Tutorial on-line sugli strumenti applicati nel corso, sul del modulo:

KineMaster esercitazione, da KineMaster.com



ACTIVE WATCH

Modulo: Automated Data Collection

Codifica del corso: CORE / 002

Nome del corso: Computer generated digital media

Codice del modulo: CORE / 002 - 02/01

Nome del Modulo: Automated Data Collection

Approccio didattico: Apprendimento asincrono (ma è preferibile l'apprendimento misto)

Risorse necessarie: Computer portatile e connessione internet

Durata: 14 ore

Obiettivo del modulo

Obiettivo del modulo: introduzione alla raccolta di dati automatizzata tramite Web scraping

Note sul modulo

Quali sono i principi, i metodi e gli strumenti utilizzati per raccogliere automaticamente i dati Web

Risultati di apprendimento attesi

Estrazione automatica di dati (testo, numerico, geo-localizzazione, immagini / altri file multimediali) da pagine Web o documenti, la progettazione / definendo / istituiscono un raschietto web o cingolato, pulizia dei dati, preparazione dei dati e la gestione

Risultati didattici

- Comprendere il mondo / la gestione digitale web
- Capire l'etica e la politica di dati e informazioni
- Capire le basi della gestione dei dati
- Poter usare / costruire raschietti / crawler per automatizzare l'estrazione dei dati di grandi dimensioni dal Web
- Poter pulire, gestire e elaborare un set di dati multimediali

Esterienze pratiche e workshops

Utilizzo di strumenti di scraping / crawling e strumenti di clean-up / ed elaborazione di dati

Contenuti didattici

Punti fondamentali del modulo:

- Il Web dinamico
- web svraping e web crawling - Definizioni, sfide legali
- fasi di Web scraping
- Definire modelli HTML



- Navigazione Simulazione
- Configurazione di automazione / azione automatizzata
- Strumenti e tutorial di web scraping (Elio scraper, Chrome Web scraper)
- aggregazione del feed di dati e mash-up
- Altri strumenti di estrazione (NodeXL, IO Import)
- Principi di dati clean-up e la gestione

Modulo: Data Visualisation

Codifica del corso: CORE / 002

Nome del corso: Computer generated digital media

Codice del modulo: CORE / 002 - 03/01

Nome del modulo: Data Visualisation

Approccio di apprendimento: apprendimento asincrono (ma è preferibile l'apprendimento)

Risorse necessarie: Computer portatile e connessione internet

Durata: 12 ore

Obiettivo del modulo

Obiettivo del modulo: Introduzione al Data Visualization

Note sul modulo

Come funzionano i principi e le tecnologie

Risultati di apprendimento attesi

Capacità di analizzare le visualizzazioni di dati e di trovare rappresentazioni visive appropriate di insiemi di dati.

Esiti formativi

- Capire le basi delle tecniche di ricerca
- Capire i principi generali della comunicazione visiva (ad esempio principi di percezione visiva)
- Comprendere come funzionano le tecnologie di visualizzazione
- Analizzare le immagini e le rappresentazioni visive
- Essere in grado di visualizzare un concetto o un'idea
- Essere in grado di analizzare le immagini
- Essere in grado di creare basic visualizzazioni di base utilizzando l'impostazione data

Esperienze pratiche e workshops

Analisi dei diversi tipi di visualizzazione dei dati, applicazione dei principi di progettazione visiva, l'uso di strumenti software di visualizzazione dei dati.



Contenuti didattici

Punti fondamentali del modulo:

- giornalismo analitico. Definizioni e caratteristiche
- Processi delle informazioni giornalistiche
- Immagini e visualizzazioni
- Presentazione grafica dei dati statistici
- Storytelling con visualizzazioni. Esempi
- L'uso improprio di visualizzazioni di dati. Esempi



IPS

Modulo: Entrepreneurial roles

Codifica del corso: COMP / 008

Nome del corso Business entrepreneurship

Codice del modulo: COMP / 002 - 02/01

Nome del Modulo: Entrepreneurial roles

Approccio apprendimento: eLearning

Risorse necessarie: browser del computer o dispositivo mobile con accesso a Internet

Durata: 2 ore Lezioni, 4 ore Laboratorio

Obiettivo del modulo

Introduzione ai ruoli dell'Imprenditorialità

Nota sul modulo

Quali sono i ruoli imprenditoriali e quali sono i collegamenti con i managers

Risultati di apprendimento attesi

Compiti e le funzioni dei ruoli imprenditoriali

Esiti formativi

Conoscenza - dei cinque ruoli imprenditoriali:

- L'imprenditore come creatore e innovatore
- L'imprenditore come business manager
- L'imprenditore leader eccezionale
- L'imprenditore come ama il rischio
- L'imprenditore e l'incertezza

Abilità:

- Utilizzare una piattaforma di analisi di business online

Esperienze pratiche e workshops

Collegamento "imprenditore-manager" (utilizzando una piattaforma di analisi di business on-line)

Contenuti didattici

1. L'imprenditore come creatore e innovatore

Cambiamenti nella proprietà di un'organizzazione si verificano raramente senza un cambiamento nella sua configurazione e nella gestione delle risorse. L'entità del cambiamento può variare, però, e questo indica che esiste effettivamente la "imprenditorialità". Per determinare il grado di



innovazione che viene implementato, possiamo rivolgerci alla lista di Schumpeter di "nuove combinazioni". In altre parole, si deve riscontrare:

- viene offerto un nuovo prodotto o servizio;
- viene impiegato un nuovo metodo o una tecnologia;
- viene esplorato un nuovo mercato;
- viene utilizzata una nuova fonte di approvvigionamento di materie prime e delle risorse;
- È stata creata una nuova forma di organizzazione industriale?

2. L'imprenditore come un business manager (utilizzo e controllo e delle risorse)

La teoria basata sulle risorse è considerata quella che meglio spiega il processo di creazione di nuove imprese, in quanto pone l'accento sull'importanza dell'utilizzo delle risorse e sulle capacità che gli imprenditori possiedono, o possono realisticamente acquisire, nel processo di costruzione, piuttosto che concentrarsi su esercizi analitici. Essa sostiene che l'applicazione della teoria dell'economia dell'organizzazione industriale (industria e analisi della concorrenza), così come la scelta del particolare settore e il tipo di attività non sono sufficienti a garantire il successo a lungo, ma piuttosto, la natura e la qualità delle risorse, la capacità dell'imprenditore, le risorse in una strategia coerente, e la distribuzione delle risorse (attuazione) e le attività imprenditoriali.

3. L'imprenditore come leader eccezionale

Due dei compiti di primaria importanza che un imprenditore deve svolgere sono: scelta di un team di assistenti ed esercitare il controllo generale su tutte le attività che si svolgono all'interno dell'azienda (compreso il mantenimento dell'"ordine" e buon funzionamento del business). Gli imprenditori stessi devono scegliere i metodi più efficaci per svolgere tale funzione organizzativa, spesso eliminando quelli tradizionalmente utilizzati. Questo è un processo talmente complesso al punto che, in realtà, solo alcuni individui possiedono le capacità necessarie per attuarlo, è per questo che un imprenditore è spesso definito come un "leader nato".

4. Imprenditore come risk-taker

Fondamentalmente, la caratteristica principale nel campo imprenditoriale è il rischio. Rischio che si riferisce alla variabilità dei risultati; se il rendimento è certo, non vi è alcun rischio. Un'azienda che opera in un ambiente privo di rischi continuerà ad espandersi per sempre, in quanto gli eventuali esiti negativi vengono esclusi. Quindi, il rischio è un limite per le imprese in continua espansione. Questo può, però, essere misurato quantitativamente utilizzando metodi statistici che valutano gli sprechi quali variabilità e scarto standard.

5. Imprenditori e incertezza

L'incertezza è una caratteristica sia del gioco del poker che dei mercati. Immaginiamo che se non esistesse, il futuro potrebbe essere previsto con un 100 per cento di precisione, quindi non sarebbe una fonte di profitto per chiunque, siccome prevedibile per tutti, almeno in parte. Pertanto, l'incertezza si rivela essere un punto di riferimento per la comprensione del settore imprenditoriale per comprendere le cause e gli effetti degli eventi all'interno di esso, ciò che determina, in ultima analisi, il successo delle loro iniziative.

Collegamenti a libri di testo

1. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
2. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
3. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
4. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
5. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/>



Textbook.pdf

Collegamenti a esercitazioni online, legati al tema del modulo

6. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>
7. <https://www.wiziq.com/tutorial/105379-Entrepreneurship>
8. <https://www.wiziq.com/tutorial/25578-Entrepreneurship>
9. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>
10. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>

Collegamenti a strumenti applicati, legati al tema del modulo

11. <https://developer.gooddata.com/getting-started/tutorial/getting-started-prerequisites>
12. <https://www.wiziq.com/tutorial/25578-Entrepreneurship>

Modulo: Web technologies for animation designed in 2D and 3D

Codifica del corso: COMP / 004

Nome del corso: : WEB GRAPHIC DESIGN WITH 2D AND 3D ANIMATIONS

Codice del modulo: COMP / 001 - 02/01

Nome del Modulo: tecnologie Web technologies for animation designed in 2D and 3D

Approccio di apprendimento: online

Risorse necessarie: Browser su computer o dispositivo mobile con accesso a internet

Durata: 8 ore Lezioni frontali e 8 ore di laboratorio

Obiettivo del modulo

Using various varie tecniche artistiche, per rendere l'istruzione come progettare animazioni 2D e 3D tramite accesso web

Nota sul modulo

Insegnare a illustrare libri e giornali (soprattutto quelli elettronici), come progettare la grafica in 2D e 3D, con un accesso browser e come includere il movimento nelle grafiche.

Risultati di apprendimento attesi

Fondamenti di progettazione / web design e disegno, il concetto di illustrazione, disegno layout di pagina, presentazione interattiva, animazione 2D e 3D, l'arte di storyboard digitali, animazioni editing

Esiti formativi

Gli studenti dovrebbero comprendere:

- L'importanza della ricerca e l'analisi critica per contribuire a migliorare la loro comprensione della creazione di animazione e software di editing;
- I processi necessari a creare attività di animazione nelle tecniche 2D e 3D sulla base di competenze specifiche;
- Queste abilità devono includere il carattere e lo sfondo di progettazione, modellazione, texturing, rigging e test di animazione chiave;



- Gli studenti avranno inoltre hanno sviluppato competenze nel montaggio, esportazione, l'authoring di DVD, Photoshop e altri programmi di creazione di animazione chiave.

Una serie di attività dovrebbe includere:

- creazione di un Artwork in un programma come Blender;
- Semplici tecniche di animazione che utilizzano programmi come Flash e Java;
- modellazione e texturing di base utilizzando programmi come 3ds Max, Maya o simili;
- tecniche di editing - file di importazione / esportazione e la creazione di DVD.

Al termine di questo modulo, gli studenti saranno in grado di:

- utilizzare e integrare una serie di competenze di livello superiore per l'animazione 2D e 3D e impostare le attività;
- esplorare indipendentemente il potenziale delle tecnologie e delle attrezzature necessarie per l'animazione 2D e 3D;
- indipendentemente che in collaborazione sperimentare l'applicazione dei concetti e processi in risposta ad una breve professionale in relazione all'animazione 2D e 3D

Esperienze pratiche e workshops

Introduzione all'animazione 2D / 3D; ultime tendenze nel 2D / 3D; film di animazione e gli strumenti per fare animazioni 2D / 3D

Contenuti didattici

1. Animazione 2D - 2D è un'esplorazione dei principi, pratiche e questioni per la creazione di sequenze animate [6, 16]. Il modulo analizza i principi del movimento e i cambiamenti nel corso del tempo. Gli studenti dovrebbero concentrarsi su diversi argomenti, quali la pianificazione dell'animazione, l'interfaccia, i principi di animazione, le transizioni, ecc. Gli studenti sono tenuti a utilizzare una serie di approcci - da grafica disegnata a mano per l'animazione stop motion. I risultati generali sulle competenze di animazione 2D devono includere:
 - Creazione di opere d'arte digitale e materiali idonei per l'animazione 2D;
 - Creazione di sequenze animate utilizzando metodi di produzione di animazione 2D e software digitale;
 - Descrivere e valutare i programmi e le pratiche coinvolte nella creazione di sequenze animate in 2D.
2. Animazione 3D – l'animazione 3D riguarda come animare personaggi e oggetti all'interno del digitale 3D. Il corso si concentrerà anche sulla narrazione visiva, la dinamica del movimento, e le prestazioni di sviluppo convincenti. Durante il corso gli studenti saranno messi in grado di progettare scene di storyboard, il layout della fotocamera e la scena di oggetti, setup-modelli per l'animazione, esplorare le prestazioni del personaggio e il movimento, imparare le strategie del flusso di lavoro di animazione e sequenze finali. I risultati finali sulle competenze di animazione 3D includono:
 - Creazione di opere d'arte digitale e materiali idonei per l'animazione 3D;
 - Creazione di sequenze animate utilizzando metodi di produzione di animazione 3D e software digitale;



- Descrivere e valutare i programmi e le pratiche coinvolte nella creazione di sequenze animate in 3D.
- 3. Mondi virtuali e Modelling3D - introduzione dei principi e dei concetti di modelling tridimensionale mediante con l'applicazione di appropriati software di modellazione. Sviluppare competenze nella produzione di tre modelli informatici tridimensionali, animazioni e oggetti virtuali e grafiche. Gli studenti potranno produrre modelli 3D animati, includendo effetti di luce, texture e altre funzioni di modellazione avanzate.
- 4. 2D e programmazione 3D con Java - lo sviluppo di competenze nella progettazione object oriented modeling e usare l'interfaccia. Competenze pratiche necessarie per progettare e sviluppare programmi 2D e 3D Java sono sviluppati. La lezione fornirà agli studenti le conoscenze e competenze in:
 - Principi di base di grafica 2D con Java - Disegno di linee e curve, effetti speciali e realtà virtuale, Aree, testo e colori;
 - Principi di base della grafica 3D con Java – Modelling di oggetti tridimensionali, illuminazione e sfondo, effetti speciali e realtà virtuale.
- 5. HTML5 e JavaScript - HTML5 riguarda il disegno di immagini attraverso canvas HTML, che è un insieme di metodi JavaScript (API) per l'elaborazione grafica (linee, scatole, cerchi, forme). Utilizzando HTML Canvas studenti impareranno a:
 - Disegnare un testo colorato, con o senza animazione;
 - Implementare la presentazione dei dati grafici con grafici e tabelle;
 - animare oggetti - da semplici palline rimbalzanti, fino ad animazioni complesse;
 - Creare interazione;
 - Gestire i metodi canvas e JavaScript - ascoltare e rispondere a qualsiasi azione dell'utente (click chiave, click del mouse, pulsanti, movimento delle dita).
 - Imparare i metodi canvas per le animazioni, i quali offrono molte possibilità di applicazioni di gioco HTML.
- 6. Mobile Application Design - fornirà i principi per lo sviluppo di applicazioni per la piattaforma mobile Android. Le lezioni guidare gli studenti a sviluppare un applicazioni Android utilizzando Java e la piattaforma di sviluppo di Android Studio.

Links ai testi

- a) Andy Beane, 3D Animation Essentials, Wiley,2012
- b) Daniel Selman, Java 3D Programming, Manning, 2012,
- c) Frank Klawonn, Introduction to Computer Graphics Using Java 2D and 3D, Second Edition, Springer, 2012
- d) Frederic Dufaux, Beatrice Pesquet-Popescu, Marco Cagnazzo, Emerging Technologies for 3D Video, Wiley, 2013
- e) Lance Flavell, Beginning Blender - Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design, Apress, 2012
- f) Lindsey Fallow, Dawn Griff, Head First 2D Geometry, O'Reilly Media, 2009
- g) Robert Chin, Beginning Android 3D Game Development, Apress, 2014
- h) Steve Fulton, Jeff Fulton, HTML5 Canvas - Native Interactivity and Animation for the Web, 2nd Edition, O'Reilly Media,2013
- i) Tony Parisi, Programming 3D Applications with HTML5 and WebGL, O'Reilly Media, 2014
- j) Tony Parisi, WebGL: Up and Running, O'Reilly Media, 2012



Links ai tutorials online, relativi al tema del modulo

- a) <http://www.w3schools.com/> (On-line tutorials for HTML5, JavaScript and other related Web technologies).
- b) <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/2d/> (Introduction to the Java 2D API and it shows how to display and print 2D graphics in Java programs).
- c) <http://www.java3d.org/> (Contains many useful links and tutorials to Java 3D API and how to use it).
- d) www.udemy.com (A great resource for learning to develop Android applications).
- e) www.lynda.com (A great resource for learning to develop different 2D/3D-related content).

Links a strumenti applicati, legati al tema del modulo

- a) <http://www.adobe.com/products/flash.html> (Easy way to create animations. Plus, customize brushes for the perfect shape, angle, and flatness — then sync them for use on multiple computers).
- b) <http://usa.autodesk.com/maya> (3D modelling - Maya is very popular for developing models for games, animations and movies).
- c) <http://www.autodesk.com/products/3ds-max/> (3D modeling software for a comprehensive modeling, animation, simulation, and rendering solution for games, film, and motion graphics artists.)
- d) <http://www.blender.org> (Blender is a free Open Source Product for 3D-modelling).
- e) <http://developer.android.com/tools/studio/index.html> (The official IDE for Android application development).
- f) <http://www.opengl.org> (The Industry's Foundation for High Performance Graphics – From Games to Virtual Reality, Mobile Phones to Super Computers).



TUCEP

Modulo: Project Planning for Quality and Risk Management

“La pianificazione di progetto per la qualità e la gestione del rischio”

Codifica del corso: COMP / 006

Nome del corso: Project Quality and Risk Management

Codice del modulo: COMP / 006_01 / 01

Nome del modulo: Project Planning for Quality and Risk Management

Approccio apprendimento: misto

Risorse necessarie: dispositivo mobile (smartphone / tablet) con accesso a internet; personal computer

Durata: 12 ore

Obiettivo del modulo

Strutturare un piano di lavoro che consenta il raggiungimento degli obiettivi e dei risultati del progetto, bilanciando le esigenze di ottimizzazione dell'impiego dei fattori produttivi con le esigenze del cliente.

Nota sul modulo

Partendo dalle condizioni date, su vincoli e risorse, saper elaborare un piano di lavoro che organizza le varie fasi di attuazione del progetto.

Risultati di apprendimento attesi

Compiti e ruolo del Project Manager. I sistemi di produzione: le principali differenze concettuali tra lavorare per commessa e realizzare un prodotto finito. Definizione della struttura del progetto, individuazione delle risorse, attribuzione delle responsabilità, individuazione delle fasi, scheduling delle attività. Il budget, le tecniche per implementare un sistema di controllo, il calcolo cash-flow di commessa.

Esiti formativi

Alla fine di questo modulo, gli studenti saranno in grado di sviluppare un piano di lavoro formalizzato ed identificare le risorse necessarie per attuare un progetto.

Esperienze pratiche e workshops

Elaborare un piano di lavoro formalizzato che espliciti le differenti fasi di attuazione del progetto (definizione dei vincoli, obiettivi e risultati del progetto; identificare la struttura analitica del progetto Work Breakdown Structure; traguardi intermedi e work packages. Determinare le risorse necessarie per attuare un progetto.



Contenuti didattici

Introduzione al Project Management

Prima parte: Approcci alla / gestione del programma del progetto

Seconda parte: Che cosa sta progettando?

Terza parte: Fase di pianificazione del progetto

Parte quarta: Verso l'implementazione

Parte quinta: Esempio di approccio alla Qualità e al Risk Management

Modulo: "Team di progetto per la qualità e la gestione del rischio"

Codifica del corso: COMP / 006

Nome del corso: Project Quality and Risk Management

Codice del modulo: COMP / 006_01 / 02

Nome del modulo: Project Team for Quality and Risk Management

Approccio apprendimento: misto

Risorse necessarie: dispositivo mobile (smartphone / tablet) con accesso a internet; calcolatore

Personale

Durata: 12 ore

Obiettivo del modulo

Stabilire e guidare il team di progetto per raggiungere gli obiettivi.

Nota sul modulo

Saper gestire le risorse professionali coinvolte in un progetto utilizzando strumenti e metodi di lavoro in team.

Risultati didattici attesi

Gli studenti potranno individuare gli elementi di organizzazione del lavoro e la gestione delle risorse umane; focus group gestione e le metodologie di lavoro di gruppo; tecniche di comunicazione e di negoziazione; metodologie e strumenti per facilitare le relazioni; psicologia e etica della negoziazione; decisionali e di gestione della squadra; tecniche di problem solving.

Esiti formativi

Al termine di questo modulo, gli studenti saranno in grado di gestire le risorse professionali coinvolte nel progetto e sapranno come comunicare e lavorare in team in un team di progetto.



Esperienze pratiche e workshops

Gestire professionisti delle risorse coinvolte nel progetto: individuazione delle risorse professionali; assegnare compiti appropriati; motivare i membri del team; valutazione delle prestazioni dei singoli e di gruppo.

Comunicare e lavorare in team in un team di progetto: per facilitare il rapporto tra i membri; sono emersi posizioni divergenti; mediare posizioni conflittuali, intervenire per evitare l'impatto negativo.

Contenuti didattici

- Nozione di competenza; valutazione delle competenze (orientamento, empowerment e valore educativo)
- Progetto Gestione del personale (fase del progetto e concetti di base del team di progetto start)
- Processi di progetto di gestione delle risorse umane (Piano Il Piano di Gestione delle Risorse Umane, Acquisire il gruppo di progetto, Sviluppare il gruppo di progetto, il gruppo di progetto Gestire)
- Fasi di formazione e sviluppo di un gruppo - Gruppo di lavoro (Forming, storming, performante e aggiornando, vantaggi della squadra e lavoro di squadra)
- Strategie di gestione del team di progetto - interpersonali / competenze trasversali (Leadership, team building, Motivazione, Comunicazione, Decision Making, consapevolezza politica e culturale, negoziazione)
- Conflitto (confronto, compromettendo, levigante, costringendo e della revoca)
- Cambio gestione
- Guidare la squadra (Facilitatore e Eccellente Team)
- Problem solving
- Coaching e formazione
- Ruolo di project manager (Regole e valori)
- Esempio (progettazione del corso: Mary S.Woodley, CSU Northridge - "Digital Progettazione e Management Basics")



ATiT

Modulo: Intellectual Property Rights: Introduction

Codifica del corso: CORE / 004

Nome del corso: Legal issues, regulation and IPR

Codice del modulo: Mod / 003

Nome Modulo Intellectual Property Rights: Introduction

Approccio apprendimento: online con l'aggiunta di attività off line (xMOOC)

Risorse necessarie: PC / accesso a Internet

Durata: 6 ore (+ 6 ore di self-study)

Obiettivo del modulo

Questo corso è rivolto a progettisti, creatori, scrittori che iniziano a lavorare o che lavorano già, con mezzi di comunicazione sia nuovi che tradizionali: radio, televisione, stampa, web, multimedia, applicazioni, film, teatro, stampa, giochi ecc, non solo nel campo artistico ma in tutti i segmenti del settore dei media e delle comunicazioni come lavoratori autonomi o come dipendenti: informazioni, notizie e stampa, pubblicità e pubbliche relazioni, giochi, industria, intrattenimento, commercio e formazione. Il corso è destinato a fornire un'introduzione generale ma completa su questioni regolamentari relative ai diritti di proprietà intellettuale (DPI). Il contenuto del corso comprende:

- Introduzione al corso
- Definizione di diritti di proprietà intellettuale e di diversi tipi di diritti di proprietà intellettuale
- Storia di diritti di proprietà intellettuale
- Perché IPR? Quali sono gli obiettivi e risultati?
- Perché non IPR? Quali sono i "danni" fatti da IPR?
- Panoramica dei diversi diritti di proprietà intellettuale
- Confronto di diversi concetti di proprietà intellettuale secondo leggi internazionali, nazionali o regionali, ambiti industriali e culturali, politiche e concetti.
- Vantaggi e svantaggi. Alternative? Sviluppi futuri?

Tutte le parti sono illustrate, per quanto possibile, con esempi reali e casi concreti.

Note sul modulo

- Comprendere e spiegare il quadro giuridico e normativo per le imprese in generale, e per media e arte digitale aziende e professionisti in particolare;
- Comprendere gli aspetti internazionali della legislazione e della regolamentazione dei DPI (globali, UE, altri enti internazionali);
- Comprendere la proprietà intellettuale in generale, ed essere in grado di applicare le nozioni di base per un caso di studio;



- Comprendere le questioni giuridiche di base relativi a tutti gli aspetti della produzione di media stesso: individuale, giornalistico, di fantasia, pubblicità, ecc .;
- Comprendere le opportunità ei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i media elettronici (e-mail, network tools) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Comprendere le implicazioni a livello personale, in particolare per quanto riguarda i diritti di proprietà intellettuale.
- Essere consapevoli delle problematiche legate alla validità e affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici connessi all'uso (interattivo) dei media digitali e delle arti.
- Comprendere le domande di brevetto e sapere come e dove applicare sul livello appropriato.

Risultati di apprendimento attesi

Dopo questo corso lo studente sarà in grado di cercare, trovare, selezionare e applicare un regime IPR adatto per un prodotto autonomo creato o di produzione; per creare un regime IPR le sue produzioni e fare una distinzione tra le pratiche legali e calzoni di copyright.

Esiti formativi

Il completamento di questo modulo, gli studenti saranno in grado di creare una strategia DPI valida e sostenibile per sé o per la loro organizzazione a tutti i livelli e per tutte le forme di pubblicazioni e media.

Esperienze pratiche e workshops

Il corso intende presentare un'introduzione generale ma completa su questioni relative ai diritti di proprietà intellettuale (DPI), si compone di una parte teorica e alcune parti pratiche, in cui gli allievi sono incoraggiati a discutere, tra di loro, sui diversi aspetti dei DPI. Essi hanno anche il compito di criticare i regimi attuali e di sviluppare idee per i progetti futuri relativi a schemi e politiche di diritti di proprietà intellettuale, nella loro area di interesse, di competenza o di lavoro. Il lavoro pratico consisterà nell'applicare i diversi regimi di diritti di proprietà intellettuale alle proprie creazioni.

Assegnazioni consistono in:

- esaminare e documentare il quadro normativo (desk research) IPR
- questioni su autore creativo e documenti
- pubblicare un documento su blog condiviso in Community of Practise
- discutere le questioni e confrontarle con i coetanei
- Partecipare a quiz multilivello su IPR

Contenuti didattici

Presentazioni Ppt, documenti su casi di studio, video, saggi, quiz, MCQs
MOOC, webinar, blog, chat, forum (il più integrato nel MOOC)

- Introduzione ai diritti di proprietà intellettuale e copyright
 - Storia e filosofia di diritti di proprietà intellettuale e copyright



- Tipi di diritti di proprietà intellettuale
- Questioni legali
- Alternative alla IPR
- Le applicazioni per gli utenti e per gli autori
- Il futuro dei diritti d'autore
- Copyright quiz (valutazione)

Ogni capitolo comprende un breve video introduttivo che rappresenta e spiega i confini del tema, ogni parte della lezione contiene attività didattiche come: discussione e il lavoro di ricerca. Ogni capitolo si conclude con una breve autovalutazione, l'intero corso si conclude con un quiz su DPI.

Lecture consigliate e altro materiale di supporto

- Aliprandi A., Creative Commons: A User Guide, Ledizione Italia, 2011
- Bently L. and Sherman B., Intellectual Property Law, Oxford, 2014
- De Cock C., The Copyright Manifesto, Brussels, 2015
- IRSWG, Recommendations for the Technical Infrastructure for standardized International Rights Statements, May 2015
- Johns A., Piracy: The Intellectual Property Wars from Gutenberg to Gates, Chicago, 2009
- Lessig L., Free Culture, Penguin New York, 2004
- www.wipo.int



ULO

Codifica del corso: CORE / 003

Nome del corso: Digital Cultures and Development for Creative Practice

Codice del modulo: CORE / 003 - 02/02

Nome Modulo: The Specificity of Digital Culture and Communication - Creativity 2.0.

Approccio didattico: online con l'aggiunta di attività off line (Moodle)

Risorse necessarie: PC / accesso a Internet

Durata: 5 ore (+ 5 ore di self-study)

Obiettivo del modulo

Individuare i fattori determinanti della cultura digitale e le caratteristiche della comunicazione Internet per fornire una migliore comprensione del contesto culturale contemporaneo, volto allo sviluppo creativo degli individui; gli studenti dovrebbero familiarizzare con tutti i materiali presentati sulla piattaforma Moodle. Inoltre, saranno previste due lezioni tradizionali basate sulle linee guida della piattaforma come una forma di blended learning e di insegnamento rovesciato.

Lacune trattate: responsabilità sociale, costruzione della conoscenza, sensibilizzazione e comunicazione interculturale, piattaforma e tecnologia dei media, abilità artistica, ICT, social media, creatività e innovazione.

Nota sul modulo

Mostra lo sviluppo di tale tema e la specificità culturale del fenomeno sociale; discutere la Web creativity- le relazioni tra la creare e ri-creare, riutilizzo, campionamento come manifestazione della ricerca di originalità; descrivere spazi di creatività e il loro potenziale di direzione dello sviluppo nelle società In network.

Risultati di apprendimento attesi

Conoscere la cultura digitale e la comunicazione nel contesto della creatività e dell'innovazione.

Esiti formativi

In Digital Culture gli studenti acquisiranno i fondamenti del codice, in modo accessibile, insieme al pensiero visivo al problem-solving creativo. Competenze e la fiducia vengono sviluppati attraverso esercizi supportati, che costituiscono le basi della teoria e della tecnica, che gli studenti possono applicare rapidamente ai problemi dei brevi progetti.

Esperienze pratiche e workshops



Una migliore capacità di comunicazione in internet e la comprensione dei nuovi media e della cultura digitale, autopromozione, azioni creative nei social media, potenziale di auto-sviluppo, ricerca di soluzioni creative, risoluzione non routinaria di problemi legati alla cultura digitale.

Learning content

Libri di testo:

Bollier D., Racine L. (2005), *Ready to Share: Creativity in Fashion & Digital Culture*.
Cinque T. & A. Brown (2015), *Educating Generation Next: Screen Media Use, Digital Competencies and Tertiary Education*.
Dalile L. (2012), *How Schools Are Killing Creativity*.
Deuze M. (2005), *Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture*.
Miller V. (2011), *Understanding Digital Culture – Introduction*.
Structures of Participation in Digital Culture, ed. J. Karaganie (2007).
What is Creativity?

Tutorials online:

Eger J. M. (2013), *Culture May Be the Key to Creativity*.
Global Digital Culture: Cultural Differences and the Internet (21.02.2012).
Gournelos. T. (2014), *Digital Culture, Language, Revolution*.
Kawasaki Guy, *The Art of Innovation*.
Otani R., A Review of M. Deuze, *Digital Culture* (2009).
Robinson K. (2006), *How Schools Kill Creativity*.



VG TU

Modulo:

Codifica del corso: OPTN / 004

Nome del corso: Digital Technology Multimedia

Codice del modulo: OPTN / 004

Nome Modulo: Computer games

Approccio didattico: misto

Risorse necessarie: Computer

Durata: 12 ore

Obiettivo del modulo

L'obiettivo di questo modulo è quello di sviluppare un computer-controlled game in cui i giocatori interagiscono con gli oggetti visualizzati sullo schermo per motivi di svago o di istruzione:

Model-Based Design of Computer-Controlled Game Character Behavior; Computer-controlled game system; Computer-controlled game system; Computer and video games

Nota sul modulo

Un gioco per computer è un gioco controllato dal computer in cui i giocatori interagiscono con gli oggetti visualizzati sullo schermo per motivi di divertimento o di istruzione. Computer game include anche giochi che visualizzano solo il testo o che utilizzano altri metodi, come il suono o la vibrazione, come primo dispositivo di feedback, o un controller (giochi per console), o una combinazione di una di queste modalità.

Brevi linee guida per il modulo:

Il CORE del materiale del modulo:

- Riferimenti
- Istruzioni
- sistemi di apprendimento Computer

Piattaforma per tutoring:

Moodle

Competenze sui valori della collaborazione:

- partecipazione a discussioni di gruppo e presentazioni via Internet
- lavoro di squadra
- Sistemi Didattici del computer
- Esercizio su iniziativa e responsabilità personale

Valutazione:

Acquisire competenze che saranno valutate in un test , con una scala di punteggio fino a 10.



Risultati di apprendimento attesi

Concetti di design di diversi tipi relativi a giochi per computer. Applicare i computer games in diversi campi, di design di rete, giochi multiplayer grafica, animazione, fisica, e la programmazione di simulazione:

Una revisione della letteratura di Gaming in Education;

L'uso di computer e videogiochi per l'apprendimento;

L'introduzione di giochi educativi in Learning;

Serious games: giochi online per l'apprendimento;

Imparare con giochi di simulazione;

Avanzamento dei giochi di apprendimento.

Esiti formativi

Al termine di questo modulo, gli studenti saranno in grado di creare un semplice computer game e smart video.

Esperienze pratiche e workshops

Bilanciare risultati di apprendimento ed esperienza di gioco divertente. Adotta un utente - approccio orientato per creare contenuti di gioco, gioco e per definire i risultati validi. Integrare meccanismi di valutazione nel gioco e nel progetto complessivo:

Best Practices Around Implementing Educational Games;

Best Practices for Games on Facebook;

Mobile Games Best Practices;

Interactive smart game plan;

Buone pratiche ed esempi per gamification di successo.

Contenuti didattici

Adventure Game studio

GameSalad

Sploder

Thinking Worlds

Marmalade SDK

Marmalade Quick

Unreal Development Kit

Maya LT

Scaleform Mobile SDK

Unity Pro

Project Anarchy

App Game Kit

Corona SDK

Ludei

Nextpeer

PlayHaven

PowerVR Graphics SDK

Enlighten



[Web Marmalade](#)

[Moodle courses](#)

[Physics involved in Game Development](#)

[Introduction to tools](#)

[JavaScript for different tools](#)

[Controlling Characters](#)

[Developing a game using the tools](#)

[Live demonstration and examples](#)