



UNIVERSITÀ  
**CUSANO**

# MODELLO FORMATIVO DI CORSO DI STUDIO

(SUA-CDS B1)

LM-19



## INDICE

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. INTRODUZIONE .....                                                       | 3  |
| 2. PROFILO DEL LAUREATO MAGISTRALE IN COMUNICAZIONE DIGITALE (LM-19) .....  | 3  |
| 3. ATTIVITÀ DIDATTICHE .....                                                | 3  |
| 3.2 MODALITÀ DIDATTICHE .....                                               | 5  |
| 3.2.1 APPRENDIMENTO IN AUTOFORMAZIONE .....                                 | 5  |
| 3.2.2 APPRENDIMENTO ATTIVO .....                                            | 5  |
| 3.2.3 APPRENDIMENTO COLLABORATIVO .....                                     | 6  |
| 3.2.4 DIDATTICA EROGATIVA E I SUOI STRUMENTI .....                          | 6  |
| 3.2.4 DIDATTICA INTERATTIVA E I SUOI STRUMENTI .....                        | 7  |
| 3.2.5 APPRENDIMENTO IN SITUAZIONE .....                                     | 7  |
| 3.2.6 AUTOVALUTAZIONE .....                                                 | 8  |
| 3.3 ACCERTAMENTO E VALUTAZIONE .....                                        | 8  |
| 3.4 SERVIZI DIDATTICI E DI SUPPORTO .....                                   | 8  |
| 3.4.1 TUTORING .....                                                        | 8  |
| 3.4.2 PERCORSO DI RECUPERO CARENZE FORMATIVE – PERCORSO DI ECCELLENZA ..... | 9  |
| 3.4.3 SERVIZIO INCLUSIONE .....                                             | 9  |
| 3.4.4 SERVIZIO AGGIUNTIVO – PERCORSO INTEGRATO .....                        | 10 |
| 3.4.5 SERVIZIO AGGIUNTIVO – PERCORSO BLENDED .....                          | 10 |
| 4. ORGANIZZAZIONE DEL CORSO DI STUDIO .....                                 | 10 |
| 4.1 INSEGNAMENTI .....                                                      | 10 |
| 4.2 DISTRIBUZIONE ATTIVITÀ DIDATTICHE PER INSEGNAMENTO .....                | 15 |
| 4.3 TESI .....                                                              | 16 |
| 5. CRONOLOGIA DELLE REVISIONI .....                                         | 17 |



## 1. INTRODUZIONE

Il modello formativo del corso di studi Magistrale in Comunicazione Digitale qui proposto si pone l'obiettivo di descrivere le metodologie didattiche specifiche applicate per il corso di Studi in Oggetto.

Il modello proposto deriva dal modello generale di Ateneo e lo dettaglia per le specifiche esigenze didattiche del corso Magistrale in Comunicazione Digitale.

Link:

[https://www.unicusano.it/images/pdf/DocumentiUfficiali/REGOLAMENTI\\_DIDATTICA/2022.06.10.FOR\\_ATE\\_Modello\\_formativo\\_Ateneo\\_rev\\_1.pdf](https://www.unicusano.it/images/pdf/DocumentiUfficiali/REGOLAMENTI_DIDATTICA/2022.06.10.FOR_ATE_Modello_formativo_Ateneo_rev_1.pdf)

## 2. PROFILO DEL LAUREATO MAGISTRALE IN COMUNICAZIONE DIGITALE (LM-19)

Il laureato Magistrale in Comunicazione Digitale formato dal CDS possiede avanzate competenze professionali declinate in funzione degli attuali scenari tecnologici e comunicativi al fine di formare figure competenti in grado di operare nei diversi campi lavorativi direttamente riconducibili alla sfera del digitale con funzioni di ideazione, produzione, diffusione e gestione di contenuti e servizi destinati sia all'off line, sia all'online, ricoprendo ruoli sia di tipo organizzativo e gestionale, sia tipo creativo e progettuale.

Il laureato in Digital Communication – Curriculum Cultural and social media possiede le conoscenze, sia dal punto di vista teorico, sia da quello pratico, in termini di pianificazione strategica, content management, ideazione di eventi e campagne comunicative, web e social media marketing, analisi delle reti, delle dinamiche di consumo e di fruizione.

Il laureato in Digital Communication – Curriculum Games Industry Management and Creative Direction possiede le conoscenze, sia teoriche che pratiche, per la pianificazione strategica, la gestione e lo sviluppo dei contenuti, del marketing e l'ideazione di eventi e campagne di comunicazione e pubblicitarie con particolare riferimento all'industria dei giochi digitali.

Il laureato del CDS matura altresì una piena autonomia di giudizio in funzione della conoscenza approfondita delle dinamiche comunicative sviluppate a partire dall'avvento del digitale e dei loro conseguenti impatti sul piano sociale, culturale, tecnologico e economico con specifico riferimento, in base al curriculum prescelto, sia all'industria culturale sia al particolare settore dell'industria ludica digitale.

## 3. ATTIVITÀ DIDATTICHE

I Corsi di Studio attivati dall'Università Niccolò Cusano (Unicusano) sono erogati in modalità completamente a distanza (d). Il raggiungimento da parte degli studenti degli obiettivi formativi previsti dai Corsi di Studio è realizzato attraverso l'applicazione della didattica assistita (DA), erogativa (DE) e interattiva (DI), cui si aggiunge la necessaria parte di studio in autoapprendimento.

Il presente documento descrive le modalità didattiche e la strumentazione utilizzate per lo sviluppo della didattica erogativa e interattiva utilizzate nel percorso formativo del CdS e concerne, in particolare, la struttura, la qualità, e la quantità di attività *Didattiche Disciplinari*. Le attività didattiche sono progettate e gestite proporzionalmente alle attività in *Autoapprendimento*, in modo tale che il *Carico di Studio* per lo studente sia coerente ai crediti formativi di ciascun

Insegnamento. È prevista anche l'erogazione di ulteriori servizi per lo studente, quali *Orientamento* e *Supporto* e *Tutoring*, che realizzino per lo studente opportunità formative personalizzate a complemento della *Didattica Assistita*.

### 3.1 IMPORTANZA DELL'INTERAZIONE DIDATTICA

L'approccio utilizzato nella progettazione dell'organizzazione didattica del CdS è centrato sullo studente (*student-centered*), ed è basato sulla coerenza degli Obiettivi Formativi Specifici e i Risultati di Apprendimento, previsti per un Corso di Studio, realizzata attraverso i Metodi Didattici e il Metodo di Valutazione appositamente definiti. In particolare, i Risultati di Apprendimento del Corso di Studio sono coniugati nei singoli Insegnamenti, e in questi illustrati/spiegati/interpretati a livello sia globale sia, generalmente, di singolo Modulo, oltre che per le attività di tirocinio e i servizi di supporto.

La didattica in presenza mediata presenta delle peculiarità che la differenziano dalla didattica erogata in presenza prossima, pur con gli stessi obiettivi formativi e risultati di apprendimento. Allo scopo il percorso di formazione introduce strumenti adeguati a valorizzare gli ambienti di apprendimento artificiali che prevedono la compresenza mediata tra studenti e docente e/o tutor. I luoghi artificiali permettono, oltre all'erogazione di lezioni sincrone in web conference, o il recupero di lezioni preregistrate in modalità asincrona, su piattaforma e-learning, opportune attività didattiche mediate interattive tra docente e studenti in itinere. Invero, tali attività interattive mediate non solo mirano a sostituire la presenza fisica degli studenti ma, più in generale, esse caratterizzano decisamente la didattica assistita utilizzata fino a consentire agli studenti il raggiungimento degli stessi Risultati di Apprendimento finali previsti dalla Classe del Corso di Studio. Allo scopo, pertanto, si utilizzano metodi strumenti e procedure in grado di sostituire appropriatamente quelle utilizzate nella formazione in presenza prossima. La figura 1 evidenzia la corrispondenza tra livelli di obiettivi cognitivi (che possono applicarsi allo sviluppo degli obiettivi formativi e quindi ai metodi della didattica assistita) con gli strumenti e le azioni/procedure utilizzabili. Pertanto, oltre alla video lezione, strumento importante per fare apprendere le conoscenze disciplinari, per manifestare livello di Applicazione della conoscenza, sarà necessario proporre agli studenti studi di casi, simulazioni o altre tipologie per l'apprendimento in Situazione.

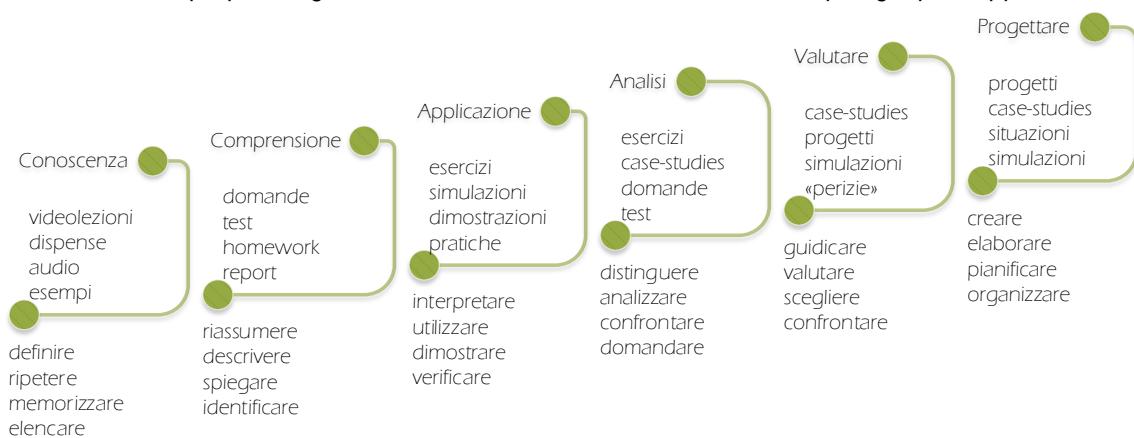


Figura 1. Obiettivi cognitivi, attività e procedure e strumenti per la didattica assistita.

Infine, è importante sottolineare che il Corso di Studio Magistrale in Comunicazione Digitale, mirando a formare figure in grado di competere nel mondo del lavoro, fa largo uso degli strumenti della didattica interattiva.



## 3.2 MODALITÀ DIDATTICHE

Le attività didattiche degli Insegnamenti sono concepite in funzione dei Risultati di Apprendimento attesi, ovvero declinati come specifici, propri di ciascun insegnamento. A seconda dei Risultati di Apprendimento che si ritengono necessari per i vari Insegnamenti del Corso di Studio, sono proposte dai docenti opportune (i) attività didattiche erogative ed interattive, (ii) attività di apprendimento, e (iii) modalità di verifica dell'apprendimento. L'allineamento tra (i)-(iii) è vincolato all'appropriatezza del carico didattico complessivo, ovvero ai crediti formativi previsti da ciascun insegnamento.

In particolare, l'equilibrio tra Didattica Erogativa e Interattiva è la chiave per il raggiungimento di Risultati di Apprendimento di diverso livello cognitivo. Sinteticamente, ogni insegnamento è organizzato, a livello di singolo modulo, secondo tre metodi: (1) Apprendimento in autoformazione (Erogative Teaching), (2) Apprendimento Attivo (Active Learning), e (3) Apprendimento Collaborativo (Collaborative Learning). Nel seguito, sono dettagliate le tre modalità. Si rileva qui che il primo metodo comporta attività didattiche di tipo erogativo con una piccola quota dedicata all'interazione mentre la seconda e la terza modalità sono caratterizzate da una quota rilevante di didattica interattiva e necessitano, a parità di numerosità di studenti iscritti all'insegnamento, di un supporto di tutoring maggiore.

### 3.2.1 APPRENDIMENTO IN AUTOFORMAZIONE

È la tipologia adottata per il raggiungimento degli obiettivi formativi in termini di conoscenza e comprensione degli aspetti teorici delle discipline del corso ed è quindi la modalità in cui si sviluppano i moduli teorici dell'insegnamento o la parte degli stessi legati alla conoscenza e alla comprensione della disciplina. L'erogazione dei contenuti è prevalentemente asincrona, ed il supporto da parte del docente/tutor avviene attraverso il forum dedicato alla classe virtuale. Il materiale didattico è suddiviso in unità didattiche strutturate in moduli generalmente auto-consistenti. L'apprendimento consiste, in questo caso, in una "trasmissione di informazioni" (Didattica Erogativa) attraverso oggetti didattici interattivi (SCORM1.2)<sup>1</sup>. La verifica dell'apprendimento in itinere da parte dello studente è ottenuta tramite test di autovalutazione (Didattica Interattiva) con relativo feedback formativo allo studente. L'apprendimento erogativo è applicato in tutti gli insegnamenti dei Corsi di Studio per coprire gli aspetti di carattere teorico delle discipline. L'apprendimento in autoformazione degli studenti è supportato dai docenti e dai tutor attraverso le attività di didattica suppletiva (ricevimenti).

### 3.2.2 APPRENDIMENTO ATTIVO

Il modello prevede un livello di interazione elevato tra discente e docente. Attraverso questa metodologia sono sviluppate attività di formazione con studenti singoli o con gruppi mediante simulazioni, *case-study* e Didattica in Situazione. L'interazione docente-studente che è la base per lo sviluppo delle competenze applicate e delle competenze tecnico-professionali avviene:

1. *in modalità asincrona, attraverso il forum delle classi virtuali*
2. *in modalità sincrona, attraverso la piattaforma di videoconferenza integrata nel sistema LMS di Ateneo*
3. *in modalità sincrona e/o asincrona attraverso l'accesso ai laboratori virtuali dell'Unicusano*
4. *per i soli Corsi di Studio erogati in modalità C, in modalità sincrona in presenza nei laboratori didattici e di ricerca dell'Ateneo*

<sup>1</sup> SCORM: Sharable Content Object Reference Model, nella versione 1.2



Il docente o il tutor presentano l'attività (Etivity), forniscono un supporto visibile all'intera classe virtuale, ed effettuano la valutazione formativa del lavoro del singolo studente attraverso la revisione o correzione dell'attività svolta.

### 3.2.3 APPRENDIMENTO COLLABORATIVO

L'attività didattica di apprendimento collaborativo prevede di attivare una serie di attività *collaborative peer*, da effettuarsi prevalentemente tra gruppi di studenti (es. progetti), in cui il docente è un «facilitatore», che pianifica solo la struttura dell'attività didattica, mentre l'apprendimento risulta essere quasi "incidentale", apparentemente non intenzionale. Ciò significa che le attività non sono necessariamente legate al materiale didattico, e che gran parte dell'apprendimento avviene in via autonoma, mediante l'interazione tra studenti nelle fasi analitiche o progettuali previste, ad esempio, in un *case-study*, somministrato dal docente.

Anche le attività di tipo collaborativo sono svolte:

1. *in modalità asincrona attraverso il forum delle classi virtuali*
2. *in modalità sincrona attraverso la piattaforma di videoconferenza integrata nel sistema LMS di Ateneo*
3. *in modalità sincrona e/o asincrona attraverso l'accesso ai laboratori virtuali dell'Unicusano*
4. *per i soli Corsi di Studio erogati in modalità C, in modalità sincrona in presenza nei laboratori didattici e di ricerca dell'Ateneo*

### 3.2.4 DIDATTICA EROGATIVA E I SUOI STRUMENTI

Il *Modello Didattico* disegnato per i Corsi di Studio dell'Unicusano classifica le lezioni come:

- i. Lezioni di Teoria: sono illustrati gli aspetti teorici della disciplina e sono svolte le eventuali dimostrazioni analitiche mediante formulazioni simboliche;
- ii. Lezioni di Esercitazione: sono applicate le nozioni della teoria per la soluzione di esercizi teorici e/o pratici;
- iii. Approfondimenti monografici di carattere culturale necessari a fornire un "contesto ampio" per la collocazione del sapere acquisito nella disciplina.

In funzione di tale suddivisione qualitativa, nella strutturazione dei singoli Insegnamenti, a seconda della disciplina, viene garantito un bilanciamento adeguato tra i tipi di contenuti erogati, tenendo conto che l'impegno didattico in Autoapprendimento da parte dello studente corrisponde a 2.5 h per ora di fruizione di video lezione nel caso di contenuti teorici (i), mentre scende a 1.5 h nel caso delle esercitazioni (ii) mentre è in generale non quantificabile per gli approfondimenti monografici.

Presso l'UNICUSANO, la formazione attraverso la Didattica Erogativa prevede i seguenti strumenti didattici:

1. Videolezioni asincrone (generalmente presentate in formato SCORM1.2 con elementi di multimedialità ed interattività) prodotti attraverso una piattaforma proprietaria e progettati per mantenere vivo l'interesse dello studente durante l'arco della riproduzione dei contenuti;
2. Videolezioni sincrone (sia videoconferenze sia lezioni frontali in aula);
3. Materiale multimediale assimilabile a lezioni frontali (e.g. SCORM) con commenti audio o video, animazioni, etc.

Per un Insegnamento, il numero totale di lezioni erogative risulta dalla somma delle Videolezioni Asincrone e di quelle Sincrone.



### 3.2.4 DIDATTICA INTERATTIVA E I SUOI STRUMENTI

Il modello prevede un Gli Insegnamenti utilizzano i seguenti strumenti di interazione:

1. Interazione con studenti su forum
2. Interventi del docente con esercizi svolti e discussi sul forum
3. Discussioni sincrone in web-conference
4. Test di autovalutazione
5. Test in itinere di verifica dell'apprendimento.

Gli strumenti per la didattica interattiva vengono impiegati dal docente o dal tutor principalmente per lo svolgimento di attività individuali asincrone, quali, ad esempio, le Etivity. Nel seguito, tutte le attività interattive che non si riducono a test automatici in piattaforma E-learning o che non raggiungano complessità di carattere progettuale, saranno denominate Etivity. Invero, ogni Etivity è ponderata in relazione alle specificità del singolo insegnamento, e pertanto esse non possono che avere un diverso contenuto.

In generale, per ogni Insegnamento, le conoscenze tecniche necessarie sono ottenute dallo studente principalmente durante le attività di Didattica Erogativa condotta attraverso video-lezioni (SCORM) corredate da test interattivi per mantenere viva l'attenzione da parte dello studente, mentre le capacità di applicare le conoscenze sono fornite principalmente tramite le attività di Didattica Interattiva svolta nelle classi virtuali attraverso la soluzione di Etivity o sviluppo di attività progettuali mirati all'applicazione delle conoscenze teoriche fornite nelle lezioni.

Le Etivity e i progetti possono dunque definirsi strumenti che tendono a realizzare un coinvolgimento attivo fra docenti, tutor e studenti, e quindi una consapevole interazione fra gli attori del processo formativo.

Le attività di Didattica Interattiva svolgono, per il corso di Studi, la necessaria attività di tipo situazionale, costituendo una base per un "learning-by-doing" ovvero un apprendimento che avviene contestualmente alla soluzione di un problema sottoposto allo studente. Anche per questo motivo, le attività classificabili come interattive non sono tutte equivalenti. A parità di carico di studio, ovvero di CFU, il livello dei Risultati di Apprendimento ottenibili può essere molto variabile, e l'efficacia stessa dello strumento didattico impiegato è accuratamente valutata. Le attività didattiche interattive sono organizzate in modo da istituire un dialogo tra studente e docente e tra studenti non concentrato esclusivamente al momento della valutazione: esercizi, simulazioni, progetti hanno carattere non solo valutativo, ma anche e soprattutto formativo.

Allo studente, pertanto, sono somministrate, per ogni Insegnamento, una o più Etivity, aventi carattere di valutazione formativa.

Tanto è vero che, secondo le linee guida ANVUR, l'interazione didattica e valutazione formativa nei CdS telematici prevede che: *"Per ogni insegnamento on line è prevista una quota adeguata di Etivity (problemi, report, studio di casi, simulazioni, ecc.) con relativo feedback e valutazione formativa da parte del docente o del tutor rispetto all'operato dello studente."*

Ogni Etivity è descritta brevemente già nella scheda di trasparenza, in termini sia di contenuto generale, di Risultati di Apprendimento, di metodologia di valutazione, di utilizzo della valutazione ai fini della determinazione del voto finale.

### 3.2.5 APPRENDIMENTO IN SITUAZIONE

Nell'organizzazione della didattica assistita del Corso di Studio Magistrale in Comunicazione Digitale si considera anche la forma esperienziale e situazionale espressa sia dal tirocinio sia dalla didattica interattiva tramite le Etivity, i



laboratori e i progetti, nella quale fare esperienza di apprendimento così da mutuarlo nella pratica professionale in forme riflessive e personalizzate; la forma di lavoro in gruppi (apprendimento collaborativo), dove l'apprendimento è mediato dalla dimensione collaborativa e dall'alto come risorsa con la quale simulare il lavoro reale; la forma di *project based learning*, attraverso il quale sperimentare, ad esempio, pratiche di progettazione, l'utilizzo di software di simulazione numerica e di supporto alla progettazione. Queste forme permettono di applicare le conoscenze acquisite negli insegnamenti elaborando materiali specifici e utili alla formazione professionale, costruendo strumenti, sviluppando capacità riflessiva, critica e collaborativa, necessaria all'apprendimento permanente.

### 3.2.6 AUTOVALUTAZIONE

L'autovalutazione, che rientra nell'attività della didattica interattiva, è lo strumento che permette agli studenti di poter verificare il consolidamento di concetti e contenuti appresi. La costante sollecitazione verso gli studenti, da parte dei docenti di riferimento e dei tutor, alla partecipazione alle attività della didattica interattiva permette agli studenti stessi di diventare componenti di una comunità utile sia per l'apprendimento dei contenuti degli insegnamenti, sia per la costruzione della propria identità di persona/professionista.

### 3.3 ACCERTAMENTO E VALUTAZIONE

Le modalità di valutazione dei singoli insegnamenti e di fine ciclo adottate per il CdS Magistrale in Comunicazione Digitale sono definite nel modello formativo di Ateneo:

[https://www.unicusano.it/images/pdf/DocumentiUfficiali/REGOLAMENTI DIDATTICA/2022.06.10.FOR\\_ATE\\_Modello\\_formativo\\_Ateneo\\_rev\\_1.pdf](https://www.unicusano.it/images/pdf/DocumentiUfficiali/REGOLAMENTI DIDATTICA/2022.06.10.FOR_ATE_Modello_formativo_Ateneo_rev_1.pdf)

Si tiene a sottolineare che tutti gli insegnamenti del corso di Studi Magistrale in Comunicazione Digitale prevedono la possibilità per lo studente della valutazione parziale sommativa con la divisione dell'esame in almeno due esoneri le cui modalità di svolgimento sono specificate nelle schede di trasparenza dei singoli insegnamenti.

### 3.4 SERVIZI DIDATTICI E DI SUPPORTO

#### 3.4.1 TUTORING

La formazione universitaria on-line è un processo sinergico di integrazione fra materiali didattici e servizi forniti agli studenti. Premettendo che le attività di helpdesk, per le problematiche di accesso alle piattaforme, ai contenuti e alle attività formative in modalità telematica sono svolte a livello di Ateneo, le attività di tutoring implementate per il supporto agli studenti del corso di Studi sono sostanzialmente di due tipologie:

- 1) Disciplinare, in cui il tutor esperto della disciplina, affianca il docente titolare dell'insegnamento per:
  - a. didattica orientativa realizzata per fornire un adeguato supporto agli studenti durante il periodo didattico in funzione della loro preparazione individuale;
  - b. didattica interattiva, in modo da mantenere un rapporto tra docenti e studenti coerente con la numerosità di riferimento prevista per la classe;
  - c. conduzione di approfondimenti monografici;
  - d. assistenza ai laureandi durante lo svolgimento della tesi (tale attività è generalmente svolta da cultori della materia);
- 2) Di Corso di Studio (o sistema), in cui il tutor svolge principalmente attività di supporto alla conduzione del Corso di Studio provvedendo:



- a. all'organizzazione delle classi virtuali;
- b. al monitoraggio generale dell'andamento della coorte di studenti del CdS, anche in supporto ai processi di Assicurazione della Qualità del CdS.

Come descritto, le attività dei tutor sono sia di natura disciplinare sia di monitoraggio dell'andamento dell'intera coorte di studenti. Con riferimento alle diverse attività riferite alla didattica assistita disciplinare che sono svolte dai docenti e dai tutor in modo o esclusivo oppure combinato sono previsti incontri programmati all'inizio dei periodi didattici tra docente titolare della materia e tutor disciplinare che hanno lo scopo di:

1. analizzare le attività svolte nel periodo precedente;
2. definire l'insieme delle Etivity e delle attività progettuali del periodo didattico;
3. pianificare lo svolgimento delle attività di didattica: erogativa, interattiva, di supporto (didattica orientativa e tutoring) e di recupero per il singolo insegnamento;
4. pianificare le sessioni di esame di profitto in presenza.

Inoltre, il coordinamento delle attività di tutoraggio disciplinare avviene attraverso periodici incontri informali (almeno mensili) con il docente titolare dell'insegnamento per l'organizzazione dell'attività da condurre e per definire le modalità per la valutazione in itinere della didattica interattiva.

Le attività di monitoraggio dell'andamento della coorte di studenti vengono svolte dai tutor durante l'intero corso dell'anno che riportano periodicamente al coordinatore del corso di Studi o al Preside di Facoltà l'andamento generale degli studenti.

Infine, le risultanze delle attività di monitoraggio sono discusse con tutto il comparto tutor e tutto il corpo docente nei Consigli di Corso di Studio e sono considerate nelle attività di riesame del CdS supervisionate dal Coordinatore.

### **3.4.2 PERCORSO DI RECUPERO CARENZE FORMATIVE – PERCORSO DI ECCELLENZA**

Il CdS, nel desiderio di attuare e sviluppare una visione pienamente inclusiva della didattica erogata ai suoi studenti, adotta il "Percorso di Eccellenza", un percorso adatto sia al recupero di carenze formative sia di potenziamento di eventuali fragilità di carattere disciplinare. Il percorso consiste in attività didattica svolta a piccoli gruppi in modalità a distanza ed è rivolta a studenti che abbiano già presentato difficoltà disciplinari o sentano la necessità di un supporto, anche organizzativo, nello studio. Il percorso di recupero prevede la sostituzione e/o l'integrazione della didattica erogativa, frutta normalmente in modo asincrono nel modello formativo di base, con altrettante ore di didattica effettuata tramite web-conference a quadro orario. Questo percorso è stato progettato come un servizio proposto attivamente agli studenti che hanno ottenuto valutazioni non positive nelle sessioni di esami oppure si trovano in una situazione di inattività (accertata nell'attività di monitoraggio), ovvero a studenti che ne facciano richiesta. Il percorso prevede la frequenza obbligatoria degli incontri in videoconferenza concentrati in un periodo didattico.

### **3.4.3 SERVIZIO INCLUSIONE**

I Corsi di Studio dell'Unicusano, per favorire la partecipazione attiva degli studenti con disabilità e bisogni educativi speciali, assolvono compiti di organizzazione e di gestione di questi ultimi nell'intento di perseguire gli obiettivi fondamentali di seguito elencati:

- ✓ prevenire e rimuovere le cause che possano impedire allo studente con disabilità di realizzare il proprio percorso formativo e che conducano a fenomeni di emarginazione;



- ✓ assicurare la fruibilità delle strutture, dei servizi e delle prestazioni secondo modalità che garantiscano la libertà e la dignità personale, realizzando l'egualanza di trattamento e il rispetto della specificità delle esigenze dello studente;
- ✓ promuovere, in un'ottica sinergica, la partecipazione attiva in ambito universitario e, quindi, sociale.

A tal fine, l'Ateneo mette a disposizione di tutti gli studenti che manifestino dei bisogni educativi speciali, il servizio inclusione disponibile alla mail [servizio.inclusione@unicusano.it](mailto:servizio.inclusione@unicusano.it), secondo il regolamento disponibile alla pagina <https://www.unicusano.it/documenti-ufficiali/regolamenti-studenti>.

#### 3.4.4 SERVIZIO AGGIUNTIVO – PERCORSO INTEGRATO

Il percorso integrato è un servizio aggiuntivo, proposto a sottogruppi di studenti, e prevede lo svolgimento di quota parte delle ore di didattica erogativa e/o della didattica interattiva fruibile normalmente in modo asincrono, secondo il modello formativo di base, con altrettante ore di didattica effettuata in presenza fisica o temporale a quadro orario. Le ore di didattica del percorso integrato, gestite dai docenti del corso di studio, sono strutturate in periodi didattici bimestrali e prevedono fino a 16 ore di didattica erogativa in presenza temporale, on line per periodo didattico.

#### 3.4.5 SERVIZIO AGGIUNTIVO – PERCORSO BLENDED

Il percorso blended è un servizio aggiuntivo, proposto a sottogruppi di studenti, e prevede lo svolgimento di quota parte della didattica erogativa e/o della didattica interattiva fruibile normalmente in modo asincrono, secondo il modello formativo di base, con altrettante ore di didattica effettuata in presenza fisica a quadro orario. Le ore di didattica del percorso blended, gestite dai docenti del corso di studio, sono strutturate in periodi didattici bimestrali e prevedono fino a 3 ore per cfu di didattica erogativa in presenza temporale.

### 4. ORGANIZZAZIONE DEL CORSO DI STUDIO

#### 4.1 INSEGNAMENTI

Da un punto di vista di sviluppo temporale, il Corso di Studi è erogato in modalità "self-paced"<sup>2</sup> ovvero, il corso segue le esigenze e la tempistica di apprendimento secondo le necessità dello studente. La piattaforma LMS provvede a rendere disponibili allo studente gli insegnamenti in modo graduale, secondo l'organizzazione prevista delle discipline del Corso di Studi, rispettando le propedeuticità e i prerequisiti disciplinari (Tabella 1a e 1b).

<sup>2</sup> Dick, W., and Carey, L. (2004). *The Systematic Design of Instruction*. Allyn & Bacon; 6 edition. ISBN 0-205-41274-2



Tabella 1a. Organizzazione temporale degli insegnamenti – Curriculum Cultural and Social Media.

| Primo Anno                                                                                                                         |     |           |                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------|----------------|
| DENOMINAZIONE INSEGNAMENTO                                                                                                         | CFU | SSD       | Propedeuticità |
| DIGITAL AND SOCIAL MEDIA MANAGEMENT                                                                                                | 9   | SPS/08    |                |
| NEURO-SEMIOTICS AND SOCIAL MEDIA                                                                                                   | 9   | M-FIL/05  |                |
| DIGITAL METHODS                                                                                                                    | 9   | SPS/07    |                |
| DIGITAL ARTS                                                                                                                       | 9   | L-ART/06  |                |
| DIGITAL MARKETING                                                                                                                  | 9   | SECS-P/08 |                |
| ENGLISH FOR BUSINESS                                                                                                               | 3   |           |                |
| Secondo Anno                                                                                                                       |     |           |                |
| DENOMINAZIONE INSEGNAMENTO                                                                                                         | CFU | SSD       | Propedeuticità |
| GRUPPO OPZIONALE 1<br>CONSUMER AND MARKET STRATEGIES<br><i>In alternativa a</i><br>INFLUENCER AND LEADERSHIP STUDIES               | 6   | SPS/08    |                |
| GRUPPO OPZIONALE 2<br>DATA, ALGORITHMS AND IDENTITIES<br><i>In alternativa a</i><br>SOCIAL NETWORK ANALYSIS                        | 6   | SPS/08    |                |
| DIGITAL JOURNALISM                                                                                                                 | 9   | SPS/08    |                |
| INFORMATION DISORDER AND FAKE NEWS                                                                                                 | 9   | SPS/08    |                |
| MEDIA LAW, POLICY AND PRIVACY                                                                                                      | 6   | IUS/01    |                |
| GRUPPO OPZIONALE 3<br><i>Un insegnamento a scelta tra</i><br>TELEVISION STUDIES<br>CINEMA STUDIES<br>RADIO STUDIES<br>GAME STUDIES | 6   | SPS/08    |                |



Tabella 1b. Organizzazione temporale degli insegnamenti – Curriculum Games Industry Management and Creative Direction.

| Primo Anno                                                                                                        |     |           |                |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------|----------------|--|
| DENOMINAZIONE INSEGNAMENTO                                                                                        | CFU | SSD       | Propedeuticità |  |
| DIGITAL AND SOCIAL MEDIA MANAGEMENT                                                                               | 9   | SPS/08    |                |  |
| ETHICS AND GAMIFICATION                                                                                           | 9   | M-FIL/03  |                |  |
| DIGITAL METHODS                                                                                                   | 9   | SPS/07    |                |  |
| PRINCIPLE OF ART DIRECTION IN<br>INTERACTIVE WORKS                                                                | 9   | L-ART/06  |                |  |
| DIGITAL MARKETING                                                                                                 | 9   | SECS-P/08 |                |  |
| ENGLISH FOR BUSINESS                                                                                              | 3   |           |                |  |
| MATERIA A SCELTA DELLO STUDENTE                                                                                   | 6   |           |                |  |
| MATERIA A SCELTA DELLO STUDENTE                                                                                   | 6   |           |                |  |
| Secondo Anno                                                                                                      |     |           |                |  |
| DENOMINAZIONE INSEGNAMENTO                                                                                        | CFU | SSD       | Propedeuticità |  |
| GAME PUBLISHING AND MARKETING<br>STRATEGIES                                                                       | 6   | SPS/08    |                |  |
| PUBLIC RELATIONS IN GAME INDUSTRY                                                                                 | 6   | SPS/08    |                |  |
| GAMES STUDIES                                                                                                     | 9   | SPS/08    |                |  |
| GRUPPO OPZIONALE 1<br><i>Un insegnamento a scelta tra</i><br>VIDEO GAME JOURNALISM<br>FUNDAMENTALS OF ADVERTISING | 9   | SPS/08    |                |  |
| MEDIA LAW, POLICY AND PRIVACY                                                                                     | 6   | IUS/01    |                |  |
| MEDIA AND GAMING                                                                                                  | 9   | SPS/08    |                |  |
| ULTERIORI ATTIVITA' FORMATIVE                                                                                     | 3   |           |                |  |
| TESI FINALE                                                                                                       | 15  |           |                |  |

Le attività didattiche condotte in modalità sincrona tramite il supporto di videoconferenze, chat e classi virtuali (attività laboratoriali, attività progettuali, esercitazioni, etc.) sono seguite dal docente secondo cicli didattici:

1. Ciclo I: Settembre-Novembre



2. Ciclo II: Gennaio-Marzo

3. Ciclo III: Marzo-Aprile

4. Ciclo IV: Maggio-Luglio

Ogni insegnamento, prevede la ripetizione delle stesse in ognuno dei cicli didattici per seguire la pianificazione "self-paced" degli studenti iscritti.

Ogni insegnamento viene progettato dosando la percentuale di Didattica Erogativa e di Didattica Interattiva in base alle peculiarità dello stesso insegnamento. In Tabella 2 si riportano gli intervalli di variazione delle ore di impegno studente per credito formativo distinti in base alla modalità didattica, tali variazioni devono soddisfare il requisito di corrispondenza fra 1 CFU e 25 ore di impegno studente. Inoltre, nella stessa tabella si indica un esempio di un insegnamento tipico del CdS, relativo alla somma della didattica assistita e dello studio autonomo da parte dello studente. Nelle schede di trasparenza dei singoli insegnamenti viene indicato in modo esplicito il carico didattico per lo studente in termini di ore necessarie all'apprendimento attraverso sia la Didattica Erogativa che la Didattica Interattiva. La Tabella 3 riporta i carichi di studio (espressi in h) relativi sia alla attività didattica erogativa sia alla didattica interattiva ed il numero delle e-activity previste per ciascuno degli insegnamenti del CDS Magistrale in Comunicazione Digitale.

A livello di Corso di Studio, la Didattica Interattiva vale circa il 20% del carico studente con un valore di circa 5.5 h/CFU.



| Attività didattica o di apprendimento |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Carico di Studio (h/CFU)                                                                 |            |        |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------|
|                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                          | variazione | tipico |
| Didattica Erogativa                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Videolezioni asincrone (rapporto 1:2 con fruizione)</li><li>• Videolezioni sincrone (sia videoconferenze che lezioni frontali)</li><li>• Materiale multimediale assimilabile a lezioni frontali (rapporto 1:2 con fruizione)</li></ul>                                                                                                                              | Fruizione                                                                                | [5-8]      | 6      |
|                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Autoapprendimento (Rapporto 1:2,5 Lezione teorica) (Rapporto 1:1,5 Lezione esercitativa) | [12-17]    | 14     |
| Didattica Interattiva                 | <ul style="list-style-type: none"><li>• Interazione con studenti su forum, interventi del docente con esercizi svolti e discussi sul forum</li><li>• Discussioni sincrone in web-conference</li><li>• Attività collaborative o individuali asincrone: e-tivity, progetti, laboratori virtuali o remoti</li><li>• Test di autovalutazione</li><li>• Test in itinere di verifica dell'apprendimento</li></ul> | Fruizione e Autoapprendimento                                                            | [2-4]      | 5      |
| Totale Carico di Studio per CFU       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                          |            | 25     |

Tabella 2. Impegno studente standard.



## 4.2 DISTRIBUZIONE ATTIVITÀ DIDATTICHE PER INSEGNAMENTO

|                                                 |     |                   | Carico Studio (h) |             |              |
|-------------------------------------------------|-----|-------------------|-------------------|-------------|--------------|
| DENOMINAZIONE INSEGNAMENTO                      | CFU | SSD               | Erogativa         | Interattiva | Num. Etivity |
| DIGITAL AND SOCIAL MEDIA MANAGEMENT             | 9   | Sps/08            | 185               | 40          | 2            |
| NEURO-SEMIOTICS AND SOCIAL                      | 9   | M-FIL/05          | 185               | 40          | 3            |
| ETHICS AND GAMIFICATION                         | 9   | M-FIL/03          | 185               | 40          | 3            |
| DIGITAL METHODS                                 | 9   | SPS/07            | 189               | 36          | 1            |
| DIGITAL MARKETING                               | 9   | SECS-P/08         | 189               | 36          | 2            |
| DIGITAL ARTS                                    | 9   | L-ART/06          | 189               | 36          | 2            |
| PRINCIPLE OF ART DIRECTION IN INTERACTIVE WORKS | 9   | L-ART/06          | 189               | 36          | 2            |
| ENGLISH FOR BUSINESS                            | 3   | art. 10, comma 5, | 60                | 15          | 1            |
| INFLUENCER AND LEADERSHIP STUDIES               | 6   | SPS/08            | 125               | 25          | 2            |
| CONSUMER AND MARKET STRATEGIES                  | 6   | SPS/08            | 125               | 25          | 2            |
| GAME PUBLISHING AND MARKETING STRATEGIES        | 6   | SPS/08            | 125               | 25          | 2            |
| DATA, ALGORITHMS AND IDENTITIES                 | 6   | SPS/08            | 125               | 25          | 2            |
| SOCIAL NETWORK ANALYSIS                         | 6   | SPS/08            | 125               | 25          | 2            |
| DIGITAL JOURNALISM                              | 9   | SPS/08            | 189               | 36          | 2            |
| VIDEO GAME JOURNALISM                           | 9   | SPS/08            | 189               | 36          | 2            |
| PUBLIC RELATIONS IN GAMES                       | 6   | SPS/08            | 125               | 25          | 2            |
| INFORMATION DISORDER AND FAKE NEWS              | 9   | SPS/08            | 189               | 36          | 2            |
| FUNDAMENTALS OF ADVERTISING                     | 9   | SPS/08            | 189               | 36          | 2            |
| MEDIA LAW, POLICY AND PRIVACY                   | 6   | IUS/01            | 125               | 25          | 2            |
| MEDIA AND GAMING                                | 6   | SPS/08            | 125               | 25          | 2            |
| TELEVISION STUDIES                              | 6   | SPS/08            | 125               | 25          | 2            |



|                |   |        |     |    |   |
|----------------|---|--------|-----|----|---|
| CINEMA STUDIES | 6 | SPS/08 | 125 | 25 | 2 |
| RADIO STUDIES  | 6 | SPS/08 | 125 | 25 | 2 |
| GAME STUDIES   | 6 | SPS/08 | 125 | 25 | 2 |
| GAME STUDIES   | 9 | SPS/08 | 185 | 40 | 2 |

Tabella 3. Impegno studente per singolo corso.

#### 4.3 TESI

La prova finale per il conseguimento del titolo consta di una tesi di laurea magistrale, della sua esposizione e discussione, su di un argomento che richiede un'importante e impegnativa attività svolta nell'ambito di uno degli insegnamenti previsti o di altre attività formative. L'elaborato dovrà dimostrare la padronanza dell'argomento trattato, la capacità di operare in modo autonomo e un buon livello di capacità di comunicazione.

L'attività di tesi serve a sviluppare e valutare la maturità ottenuta dallo studente durante tutto il percorso di formazione e vengono valutati, oltre alle capacità tecniche e le conoscenze acquisite, anche i *soft-skill* quali la capacità di svolgere attività in autonomia, capacità di acquisire autonomamente informazioni ed ulteriori conoscenze, la capacità di giudizio e le capacità comunicative sia in forma scritta sia orale, nonché la capacità di utilizzare strumenti (presentazioni, grafici, oggetti multimediali, etc.) per supportare la presentazione degli argomenti e sostenere le tesi avanzate nell'elaborato finale.

La valutazione conclusiva relativa al Corso di Studio di Comunicazione Digitale prevede la realizzazione di un elaborato che, essendo la prova finale di un percorso universitario magistrale, deve avere una lunghezza di circa 110-130.

La valorizzazione, da parte della Commissione di Laurea, dell'elaborato e della presentazione realizzati, avviene normalmente nel modo seguente:

- da 8 a 10 punti: Tesi originale e sperimentale, capace di raggiungere un livello argomentativo ottimo, frutto di una piena e costante collaborazione tra il candidato e il relatore; è corredata di una bibliografia ben articolata, oltre che d'un apparato di note a più pagina puntuale;
- da 5 a 7 punti: Tesi che propone un tema originale e viene svolta con cura sul piano argomentativo, frutto un rapporto diretto e dialogicamente aperto con il relatore; corredata inoltre di un apparato bibliografico e di note esplicative preciso e funzionale;
- da 2 a 4 punti: Tesi compilativa, che tratta un argomento con un linguaggio appropriato; bibliografia e note a più pagina compilate secondo le norme minime richieste;
- da 0 a 1 punti: Tesi di argomento non originale, svolta in modo compilativo e con un linguaggio critico adeguato solo in parte al proprio oggetto di studio, frutto di una collaborazione non intensa con il relatore; dotata inoltre di un apparato bibliografico e annotativo ridotto al minimo essenziale.

Il voto finale di Laurea magistrale, espresso in centodici (eventualmente con lode), è ottenuto sommando il punteggio di base (la media pesata dei voti in centodici fornita dalla segreteria), il punteggio di lodi (un punto x tre



lodi) e il punteggio relativo alla Tesi (valorizzato con la procedura indicata) e poi arrotondato per difetto o eccesso all'intero più vicino. Qualora la somma arrotondata delle tre componenti sia almeno uguale a 110 centodecimi, la Commissione di Laurea decide se attribuire o meno la lode al candidato. Tale decisione è presa all'unanimità. La Commissione di Laurea può attribuire la menzione di merito ai candidati che presentino una media degli esami di profitto maggiore o uguale a 110/110 e per i quali sia stata votata la lode.

## 5. CRONOLOGIA DELLE REVISIONI

| Rev. | Data       | Validità                  | Autore            | Contenuto delle modifiche              | Approvato |
|------|------------|---------------------------|-------------------|----------------------------------------|-----------|
| 1    | 10/06/2022 | A.A. 2022/2023 e seguenti | Prof. Mario Risso | Prima emissione secondo nuova codifica | CTO       |