

CORSO DI LAUREA: L20 Innovative Technologies for Digital Communication

INSEGNAMENTO: NARRAZIONE INTERATTIVA

CFU: 6

EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI: Lezioni frontali, esercitazioni

ANNO DI CORSO: 2° Anno

NOME DOCENTE: Marco Accordi Rickards

INDIRIZZO EMAIL: marcoaccordirickards@gmail.com

ORARIO DI RICEVIMENTO: il ricevimento avviene di norma alla fine delle lezioni. Nei periodi di sospensione della didattica si tiene su richiesta via mail.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO:

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento.

Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente sarà in grado di sviluppare con attenzione e occhio critico tipologie di narrazione e storyline per le opere interattive comprendendo l'evoluzione della narrazione all'interno di questo medium nel corso del tempo e tutte le diverse ibridazioni e sfaccettature a cui siamo arrivati ad oggi.

Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate

Lo studente sarà in grado di produrre materiale testuale basato su determinati criteri di giudizio e forma, ideati attraverso lo studio teorico e le attività pratiche svolte in classe applicate poi a contesti concreti di stampa specializzata e ideazione di prodotti interattivi.

Con riferimento all'autonomia di giudizio

Lo studente acquisirà uno occhio critico relativamente alla componente testuale delle diverse tipologie di narrazione presente all'interno delle opere interattive e dei prodotti crossmediali ad essa associati come articoli per la stampa specializzata, recensioni e approfondimenti. Lo studente diventerà sia nella stesura di materiali narrativi di contesto nella lettura di essi acquisendo più consapevolezza di informazioni.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Durante il corso lo studente sarà introdotto all'ambito della narrazione interattiva del giornalismo videoludico esplorando le diverse gradazioni presenti all'interno di questa tipologia di comunicazione esplorando i modelli narrativi e generi videoludici, approfondendo la loro evoluzione nel corso del tempo e le diverse tipologie creatosi grazie all'evoluzione del medium interattivo come strumento di comunicazione e di divulgazione culturale nonché storica.

All'interno del corso si andranno poi ad analizzare le diverse tipologie di avventura narrative che hanno composto la storia del videogioco: dalle avventure testuali alla avventure grafiche fino ad arrivare alle neo avventure. Competenze pratiche saranno poi messe in atto dagli studenti grazie ad alcune esercitazioni in cui dovranno sviluppare le proprie competenze narrative e il proprio occhio critico.

- Nozioni introduttive sulla narrazione interattiva
- Gradazioni di narrazione interattiva
- Modelli narrativi e generi videoludici, nozioni base sulle avventure testuali
- Le avventure testuali: nozioni generali
- Le avventure testuali: infocom
- Le avventure grafico-testuali; le avventure grafiche: sierra e lucas
- Neoavventure
- Altri casi: free roaming, narrazione emergente, gdr bioware

EVENTUALI PROPEDEUTICITA' CONSIGLIATE

Nessuna

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

Gli studenti dovranno studiare i materiali forniti durante il corso e svolgere le attività richieste.

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'INSEGNAMENTO

Con riferimento alle conoscenze e capacità di comprensione l'esame finale valuterà

l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati nel programma dettagliato dell'insegnamento.

Con riferimento all'applicazione delle conoscenze e capacità acquisite l'esame finale valuterà la capacità dello studente di collegare i diversi temi trattati e la capacità di analizzare contenuti con occhio critico e consapevole.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

- Acquisizione delle capacità critico analitiche relative alla Narrazione Interattiva
- Capacità di ideare e approfondire materiali di settore ed eventuali esercitazioni
- Proprietà di linguaggio e capacità di esposizione della presentazione

MATERIALE DIDATTICO

Lo studente è tenuto a studiare i materiali didattici esposti in classe dal docente e i materiali condivisi, in quanto sono stati realizzati specificatamente per il corso e costituiscono il miglior vademecum per l'apprendimento delle nozioni e delle procedure trattate.