

Insegnamento	Teorie e tecniche della distribuzione
CFU	6
Anno di corso	1° anno
Semestre	2°
Docente/i	Carlo Pastore
e-mail	carlopastor@libero.it
ricevimento	al termine delle lezioni o per appuntamento da concordare tramite e-mail

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire i seguenti risultati di apprendimento:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** acquisire nozioni fondamentali sui temi trattati.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** acquisire capacità di analisi e di sintesi essenziali a comprendere il percorso teorico proposto.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** saper analizzare in modo autonomo e critico i maggiori argomenti trattati. Saper riflettere in maniera propositiva e originale sui temi trattati.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** acquisire la padronanza a livello linguistico e concettuale della terminologia. Acquisire la capacità di articolare e di trasmettere in modo autonomo e originale un discorso sui temi e sulle problematiche trattati.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** acquisire gli strumenti bibliografici, linguistico-lessicali e concettuali necessari ad articolare una riflessione critica sulle problematiche trattate e di sviluppare un pensiero critico su di esse. Essere in grado di sviluppare e illustrare un percorso di riflessione e di ricerca sui temi trattati. Essere in grado di lavorare in gruppo e proporre percorsi di costruzione della conoscenza.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

- Storia dei supporti di distribuzione anni 70 80 90, sino ad oggi
- La filiera distributiva. I player della distribuzione
- Dallo sviluppo del videogioco ai canali di vendita. Strategie della distribuzione
- Eventi storici contingenti e videogioco. La distribuzione tra guerra e pandemia
- Distribuzione nei mercati emergenti
- Online gaming: il delivery del videogioco
- Monetizzazione mediante la distribuzione di DLC

EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Nessuna. Il corso fornisce le basi per la comprensione della materia, partendo da zero fino ad arrivare a un livello avanzato.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

L'esame finale consiste in un colloquio orale progettato per valutare l'acquisizione da parte degli studenti della conoscenza teorica del corso.

CRITERI DI VALUTAZIONE

Nel colloquio orale la/o studente dovrà dimostrare:

1. **CONOSCENZA 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.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** 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.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** di aver maturato una capacità di comprensione delle evoluzioni, i principali modelli e i campi di applicazione, sviluppando un approccio critico e analitico.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** l'esame finale valuterà, oltre ai contenuti delle risposte, anche la capacità di valutare con appropriatezza i termini del linguaggio culturale del videogioco e di esporre efficacemente gli argomenti studiati.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** la propria capacità di utilizzare gli strumenti concettuali e metodologici appresi durante il corso.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

La valutazione prevede i seguenti: capacità nozionistica, capacità di correlazione fra gli argomenti, proprietà lessicale.

Il voto si attribuisce in trentesimi. Nell'attribuzione del voto finale si terrà conto dell'esito del colloquio orale. Tali criteri possono essere così delineati:

- 1) inferiore a 18, in caso di conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente;
- 2) tra 18 e 20, in caso di conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici;
- 3) tra 21 e 23, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice;
- 4) tra 24 e 25, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato;
- 5) tra 26 e 27, in caso di conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta;
- 6) tra 28 e 29, in caso di conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta;
- 7) 30/30 e lode, in caso di conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di esposizione.

MATERIALE DIDATTICO

Per la preparazione dell'esame, è fondamentale integrare i contenuti forniti durante le lezioni con i seguenti **testi obbligatori**:

Vengono forniti testi e slides didattiche

CONSIGLI DEL DOCENTE

E' richiesta la frequenza e la partecipazione attiva.

Tutto il corso si basa su una metodologia che valorizza il 'cooperative learning' e la centralità dello studente mediante il suo impegno attivo nello studio per promuovere la formazione di competenze trasversali.

Eventuali studenti afferenti alla categoria 'part-time/lavoratori' sono tenuti ad utilizzare tutti i supporti didattici e tecnologici predisposti per garantire la loro riuscita nello studio e mediante i quali potranno mantenere un'interazione con il docente e con il tutor/cultore della materia. Si suggerisce a questi studenti di prendere contatto con il docente per esaminare insieme necessità formative specifiche.