



UNICUSANO

Università degli Studi Niccolò Cusano - Telematica Roma

Insegnamento	Video Game Journalism
Livello e corso di studio	Corso di Laurea Magistrale in Digital Communication (classe LM-19)
Settore scientifico disciplinare (SSD)	SPS/08
Anno di corso	Esame facoltativo
Anno Accademico	2023-2024
Numero totale di crediti	9 CFU
Propedeuticità	-
Docente	<p>Facoltà: Comunicazione Digitale e Social Media Email: miglietta.cristian@gmail.com Orario di ricevimento: Consultare il calendario alla pagina seguente del nostro sito verificando gli orari di Videoconferenza https://www.unicusano.it/studenti/calendario-lezioni-in-presenza/calendario-area-comunicazione.</p>
Presentazione	Il corso di Video Game Journalism ha lo scopo di fornire agli studenti gli strumenti per comprendere il ruolo del critico videoludico nella società di oggi, acquisendo i giusti criteri di valutazione dell'opera interattiva rispetto alle necessità odierne del medium e alla sua storia complessa.
Obiettivi formativi	<p>Gli obiettivi formativi dell'insegnamento di "Video Game Journalism" sono:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Comprendere la storia del videogioco e la sua evoluzione da mero intrattenimento a complesso medium culturale.2. Acquisire gli elementi critici che permettono la giusta disamina di un titolo in ogni sua sfaccettatura, non limitandosi al vecchio modello di critica.3. Comprendere la moltitudine di strumenti che il critico/giornalista ha a sua disposizione.
Risultati di apprendimento attesi	<p>In sintesi, i risultati di apprendimento attesi sono:</p> <p>CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE (KNOWLEDGE AND UNDERSTANDING): lo studente avrà acquisito la conoscenza e la capacità di comprensione dei principi fondamentali del corso di Video Game Journalism. In particolare, sarà in grado di padroneggiare i concetti della critica videoludica, la storia del medium interattivo e le basi intorno al giornalismo.</p> <p>APPLICAZIONE DELLA CONOSCENZA E DELLA COMPrensIONE (APPLYING KNOWLEDGE AND UNDERSTANDING): lo studente sarà in grado di applicare gli strumenti della critica videoludica alle opere interattive di oggi, capendo come queste siano influenzate e allo stesso modo influenzino la realtà e la società odierne.</p>

	<p>AUTONOMIA DI GIUDIZIO (MAKING JUDGEMENTS): lo studente sarà in grado di interpretare le principali caratteristiche delle opere interattive, sapendone declinare gli aspetti di intrattenimento e quelli culturali per produrre dei testi critici.</p> <p>ABILITÀ COMUNICATIVE (COMMUNICATION SKILLS): lo studente avrà un linguaggio tecnico-scientifico appropriato che permetta di esprimere in modo chiaro e privo di ambiguità le conoscenze tecniche acquisite nell'ambito degli argomenti proposti ed analizzati.</p> <p>CAPACITÀ DI APPRENDERE (LEARNING SKILLS): lo studente sarà in grado utilizzare sapientemente le conoscenze acquisite per lo studio e l'analisi di nuove tematiche legate alle opere interattive, tra cui la crescente branca dei <i>game studies</i> e ai nuovi strumenti che il giornalista può utilizzare.</p>
<p>Contenuti dell'insegnamento</p>	<p>Il programma si divide in n. 6 Moduli. Ogni lezione è corredata dal proprio materiale di supporto (slides e dispense). Di seguito, il dettaglio degli argomenti trattati:</p> <p>Modulo 1. Il problema intorno al nome "Videogioco". Analisi dei fraintendimenti intorno all'opera interattiva e della ricerca di un nome appropriato del medium.</p> <p>Modulo 2. La storia del videogioco: dagli anni Cinquanta a oggi. Disamina storica del medium, iniziando dalle origini fino alle ultime evoluzioni.</p> <p>Modulo 3. Il <i>savoir dire</i> del critico sul <i>savoir faire</i> dell'industria videoludica. Studio di terminologie, generi videoludici e altre informazioni utili per saper scrivere correttamente di opere interattive.</p> <p>Modulo 4. La critica videoludica. Storia della critica e della sua evoluzione, limiti del modello classico e introduzione del manifesto Kara.</p> <p>Modulo 5. Riviste, scrittura e l'infortunio del giornalista. Analisi di come si crea una rivista cartacea, come scrivere su carta e web e i rischi del giornalista.</p> <p>Modulo 6. Analisi critica: Yoko Taro. Analisi critica di Yoko Taro e dei suoi lavori più importanti per comprendere come applicare gli strumenti appresi durante gli altri moduli.</p> <p>Materiali per la preparazione dell'esame: Lezioni e dispense presenti in piattaforma.</p>
<p>Materiali di studio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Videolezioni preregistrate a cura del docente suddivise in moduli • Materiali didattici di supporto a cura del docente (appunti delle lezioni, slide e altro)
<p>Modalità di verifica dell'apprendimento</p>	<p>L'esame consisterà di norma nello svolgimento di una prova scritta o nel sostenimento di una prova orale tendente ad accertare le capacità di analisi, la proprietà di linguaggio e la capacità di applicazione dei concetti acquisiti.</p> <p>La prova scritta prevede 30 domande a risposta chiusa (a crocette) da svolgere in circa 30 minuti.</p> <p>La prova orale consiste in un colloquio teso ad accertare il livello di preparazione dello studente. Il colloquio si compone di 3/5 domande che riguardano l'intero programma dell'insegnamento.</p> <p>Sia nella prova scritta che nella prova orale particolare attenzione nella valutazione delle risposte viene data alla capacità dello studente di rielaborare, applicare e presentare con proprietà di linguaggio il materiale presente in piattaforma.</p> <p>In sede di valutazione finale, si terrà conto anche della proficua partecipazione ai forum (aule virtuali) e al corretto svolgimento delle e-tivity proposte.</p>
<p>Criteri per l'assegnazione dell'elaborato finale</p>	<p>L'assegnazione dell'elaborato finale avverrà sulla base di un colloquio con il/la docente in cui lo studente manifesterà i propri specifici interessi in relazione a qualche argomento che intende approfondire; non esistono preclusioni alla richiesta di assegnazione della tesi e non è prevista una media particolare per poterla richiedere.</p>