UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Scienze Umanistiche		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2018/2019		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2020/2021		
CORSO DILAUREA	DISCIPLINE DELLE ARTI, DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO		
INSEGNAMENTO	TEORIE DEI MEDIA E DELLA PERCEZIONE		
CODICE INSEGNAMENTO	18385		
MODULI	Si		
NUMERO DI MODULI	2		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	M-FIL/04		
DOCENTE RESPONSABILE	CALI' CARMELO	Professore Associato	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI	CALI' CARMELO	Professore Associato	Univ. di PALERMO
CFU	12		
PROPEDEUTICITA'			
MUTUAZIONI			
ANNO DI CORSO	3		
PERIODO DELLE LEZIONI	1° semestre		
MODALITA' DI FREQUENZA	Facoltativa		
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi		
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	**CALI' CARMELO** Martedì 09:00 10:00 Studio Aula 4.01 edificio 12 viale delle Scienze IV piano Venerdì 10:45 11:45 Da concordare per email: Aula 4.01 edificio 12 viale delle Scienze IV piano; locali della sezione di Musicologia via Divisi 81.		

DOCENTE: Prof. CARMELO CALI'

PREREQUISITI	Non sono previsti prerequisiti. Le prime ore di ciascun modulo sono dedicate a fornire le conoscenze elementari teoriche, storiche e scientifiche su immagini interafacce tecnologie di analisi e sintesi, le teorie della percezione e della cultura dei media.
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	I crediti attribuiti dal corso rispecchiano i seguenti risultati attesi: - Conoscenza e capacita' di comprensione Conoscenza dei concetti base della teoria dei media, della scienza della percezione per l'analisi dei meccanismi di generazione di significato e di valore nelle arti e nella comunicazione tramite interfacce. Comprensione dei diversi livelli a cui lo studio della percezione e' scomponibile con particolare riferimento alle proprieta' di tools e media studiate dal punto di vista percettivo, tecnologico e della loro evoluzione culturale. - Capacita' d'apprendimento Capacita' di (a) scomporre un problema di progettazione di immagine o interfacce nella componente percettiva e concettuale per scegliere gli strumenti tecnologici, informatici adeguati alle caratteristiche artistiche, creative del contenuto e dei mezzi espressivi, (b) individuare le strutture percettive a cui applicare i tools e i media per valutare la congruita' e il grado di ottimalita' della scelta della tecnologia impiegata. - Autonomia di giudizio Essere in grado di (a) analizzare le proprieta' e regole della percezione di immagini e interfacce, (b) impiegare questa conoscenza per (b.1) prevedere effetto comunicativo in connessione con i concetti della teoria dei media, (b.2) risolvere problemi di progettazione e produzione in connessione con le proprieta' dei tool e dei media. - Abilita' comunicative Capacita' di impiegare il lessico tecnico per: 1. esporre le conoscenze scientifiche rilevanti per questioni di analisi e sintesi di immagini e interfacce; 2. spiegare a esperti del settore o novizi le basi percettive e concettuali del design di immagini e interfacce.
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	Esame orale con 3 domande sui temi dell'intero corso. Le risposte saranno valutate secondo la scala 18-30. Il voto minimo per superare l'esame e' 18. Le domande testano: a) conoscenza e comprensione di concetti base e risultati della ricerca scientifica; b) abilita' cognitive nello specificare i componenti percettivi, dei tools e dei media per produrre immagini e interfacce e risolvere problemi di progettazione; c) capacita' di giudizio nell'analisi tecnica e teorica di immagini e interfacce; d) abilita' comunicative nel padroneggiare il linguaggio tecnico e teorico. La scala di valutazione fa riferimento allo European Qualification Framework in cui - 30 - 30 lode certifica uno stadio avanzato di conoscenza, acquisizione di abilita' e mezzi cognitivi per risolvere problemi, innovare, scomporre analiticamente la connessione tra proprieta' percettive, tools e media e concetti; - 29-26 certifica uno stadio competente di conoscenza, acquisizione di abilita' e mezzi cognitivi per risolvere problemi, innovare, scomporre analiticamente la connessione tra proprieta' percettive, tools e media e concetti; - 25- 22 certifica un buono stadio di conoscenza, acquisizione di abilita' e mezzi cognitivi per risolvere problemi, innovare, scomporre analiticamente la connessione tra proprieta' percettive, tools e media e concetti; - 21 - 18 certifica uno stadio sufficiente di conoscenza, acquisizione di abilita' e mezzi cognitivi per risolvere problemi, innovare, scomporre analiticamente la connessione tra proprieta' percettive, tools e media e concetti.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali e esercitazioni con esempi di proprieta' visive e tattili e loro traduzione in immagini e interfacce, soluzione di problemi applicativi, debriefing sul loro collegamento con la teoria dei media.

MODULO
ESTETICA DEI MEDIA

Prof. CARMELO CALI'

TESTI CONSIGLIATI

Andrea Pinotti, Antonio Somaini, Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi, Einaudi, Torino 2016.
Andrea Pinotti, Estetica, visual culture studies, Bildwissenschaf, Studi di estetica, anno XLII, IV serie, 1-2/2014: http://mimesisedizioni.it/journals/index.php/studi-di-estetica/article/view/143/196
W. J. T. Mitchell, Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale, Raffaello Cortina, Milano 2017.

Il docente si riserva la possibilita' di modificare il programma in relazione alle reali esigenze che emergeranno nel confronto con gli studenti all'inizio del corso.

TIPO DI ATTIVITA'	B
AMBITO	50155-Discipline critiche, semiologiche e socio-antropologoche
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	120
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE	30

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

Sviluppo di competenze sui temi, i modelli storici, gli approcci metodici salienti della disciplina; capacita' di fare interagire adeguatamente tali modelli nel quadro del dibattito filosofico e storico culturale contemporaneo.

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
2	Introduzione al corso
2	Introduzione alla disciplina
6	Estetica e cultura visuale:paradigmi a confronto
4	Immagine e rappresentazione
4	Estetica e media
4	Media e dispositivi
4	Il potere delle immagini
4	Immagini e tecnologie

MODULO
TEORIA DELLA PERCEZIONE

Prof. CARMELO CALI'

TESTI CONSIGLIATI

Deutsch, D. (ed.) (2012) The Psychology of Music, Elsevier
Beauchamp, J. W. (ed.) (2007) Analysis, Synthesis and Perception of Musical Sounds, Springer: Berlin.

TIPO DI ATTIVITA'	B
AMBITO	50155-Discipline critiche, semiologiche e socio-antropologoche
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	120
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE	30

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

A. Acquisizione di conoscenze su:
1. ricerca scientifica sulla percezione sonora per dotare gli studenti di capacita' di analisi interdisciplinare dei problemi di generazione, fruizione e gestione dei suoni;
2. regole della grammatica della percezione per dotare gli studenti della capacita' di tradurre questioni relativi alla composizione, fruizione dei suoni e alla sonorizzazione in problemi percettivi scomponibili nei termini della ricerca scientifica.
B. Acquisizione di principi e competenze operative per:
1. selezionare informazione rilevante in funzione dei media musicali e degli obiettivi di comunicazione sonora;
2. trasformare le regole della grammatica percettiva in parametri manipolabili per valutare le potenzialita' delle applicazioni tecnologiche e informatiche per analizzare e sintetizzare suoni, generare e gestire dati musicali.

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
3	Elementi di percezione visiva: metodo di ricerca e problemi.
5	Percezione visiva: invarianti percezione ordinaria, traduzione in immagini, fattori di unificazione, tessiture.
3	Elementi di percezione tattile: metodo di ricerca e problemi.
5	Percezione tattile: invarianti tattili, intermodalita' tattile-visiva, modi di apparenza delle proprieta'tattili, tessitura: struttura micro e macro.
3	Elementi di percezione musicale: metodo di ricerca e problemi.
5	Percezione sonora e musicale: fattori di unificazione, dimensioni orizzontali e verticali suoni, proprieta' di combinazione dei suoni.

ORE	Esercitazioni
2	Esempi di tools visivi e problem solving per la visualizzazione.
2	Progettazione di interfacce utente (GUI) aptiche e problem solving.
2	Esempi di tools di sintesi del suono e problem solving.