

Insegnamento	Storia e giornalismo del videogioco
CFU	9
Anno di corso	1° anno
Semestre	1°
Docente/i	Marco Accordi Rickards
e-mail	marcoaccordirickards@gmail.com
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:** la/o studente sarà in grado di sviluppare con attenzione e occhio critico l'analisi storica delle opere interattive comprendendo l'evoluzione del medium nel corso del tempo e tutte le diverse ibridazioni e sfaccettature a cui siamo arrivati ad oggi.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** la/o 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.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** la/o 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 alla storia del videogioco e del giornalismo videoludico dalle origini fino ai nostri giorni. Esplorando i diversi 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. Competenze pratiche saranno poi messe in atto dagli studenti grazie ad alcune esercitazioni in cui dovranno sviluppare le proprie competenze relative alla creazione di un pitch di un'opera interattiva e il proprio occhio critico.

- Nozioni introduttive sul corso
- Storia del videogioco: origini
- Storia del videogioco: anni 70-80
- Storia del videogioco: anni 80
- Storia del videogioco: anni 90
- Storia del videogioco: anni 90
- Storia del videogioco: anni 00 e anni 10
- Opera interattiva
- Esperienza interattiva
- Critica videoludica

- Nuova critica + produzione editoriale
- Esercitazione finale

### 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:** 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.
  2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** 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.
- Acquisizione delle capacità critico analitiche relative alla storia del videogioco e del giornalismo videoludico
  - Capacità di ideare e approfondire materiali di settore ed eventuali esercitazioni
  - Proprietà di linguaggio e capacità di esposizione della presentazione

### CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

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**

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. Testi obbligatori:

- Marco Accordi Rickards - Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi - nuova edizione (Carocci)
- Marco Accordi Rickards - Che cos'è un videogioco (Carocci)
- Marco Accordi Rickards, Micaela Romanini - Donne e videogiochi - una questione di genere (Carocci)

### **CONSIGLI DEL DOCENTE**

Si consiglia la frequenza delle lezioni.