# Ricerca storica e processi narrativi (con laboratorio di Realtà estesa e digital storytelling)

## Prof. Alberto Tanturri

***OBIETTIVO DEL CORSO E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI***

Il corso si propone di fornire conoscenze di base e strumenti ermeneutici idonei a formare laureati in grado di applicare le proprie conoscenze e competenze storiche alla comprensione delle risorse culturali, ancorché potenziali, proprie di realtà aziendali, e di attuare eventuali ricerche funzionali alla messa a punto di progetti di comunicazione e di valorizzazione di tali risorse. Per tali ragioni, esso prevede un’introduzione di carattere metodologico, intesa a familiarizzare gli studenti con gli archivi e le varie tipologie di fonti documentarie, e una parte dedicata alla storia dell’impresa, opportunamente contestualizzata, spaziante dalla prima rivoluzione industriale all’industrializzazione contemporanea, con una particolare messa a fuoco del caso italiano.

Al termine del corso, ci si aspetta che lo studente sia in grado di:

**Conoscenza e comprensione:**

Conoscere e valutare i processi economici che hanno accompagnato l’industrializzazione europea ed italiana;

**Capacità di applicare conoscenza e comprensione:**

Essere in grado di analizzare e interpretare criticamente i vari tipi di fonti (documentarie o iconografiche) reperibili negli archivi delle aziende;

**Autonomia di giudizio:**

Problematizzare storicamente i modelli di sviluppo e le dinamiche di crescita economica messe in atto nei singoli paesi;

**Abilità comunicative:**

Saper comunicare in maniera analitica e con adeguato lessico specialistico gli argomenti trattati nel corso;

**Capacità di apprendimento:**

Essere in grado di riflettere criticamente sugli snodi principali della storia dell’industrializzazione europea, cogliendo la specificità delle interpretazioni storiche sui singoli temi e contesti.

***PROGRAMMA DEL CORSO***

Il corso, dopo un’introduzione dedicata all’analisi delle varie fasi operative del lavoro storiografico (critica delle fonti, analisi dei documenti, interpretazione letterale e contenutistica degli stessi, determinazione della loro autenticità e valutazione della loro attendibilità), è dedicato essenzialmente alla storia dell’impresa, nel contesto degli aspetti strutturali della società e dell’economia europea nell’età contemporanea, in un quadro cronologico compreso fra l’avvio della Rivoluzione industriale nel XVIII secolo e l’affermazione del *made in Italy* negli anni ’80 e ’90 del secolo scorso. Particolare attenzione sarà dedicata al modello industriale italiano, approdato nel secondo dopoguerra a specifiche e ben riconoscibili caratteristiche tipologiche quali, tra l’altro, il ruolo prevalente della piccola e media impresa, e la diffusione dei distretti industriali, che hanno consentito di preservare specificità territoriali e di reinterpretare le vocazioni produttive ereditate dal passato.

***BIBLIOGRAFIA***

T. Kemp, *L’industrializzazione in Europa nell’800*, Bologna, Il Mulino, 1988.

V. Zamagni, *L’economia italiana nell’età della globalizzazione,* Bologna, Il Mulino, 2018.

[Acquista da V&P](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/vera-zamagni/leconomia-italiana-nelleta-della-globalizzazione-9788815275141-529594.html)

A tali due testi, gli studenti non frequentanti aggiungeranno anche il seguente:

P. Battilani – F. Fauri, *L’economia italiana dal 1945 a oggi*, Bologna, Il Mulino, 2014

[Acquista da V&P](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/patrizia-battilani-francesca-fauri/leconomia-italiana-dal-1945-a-oggi-9788815283214-674313.html)

***DIDATTICA DEL CORSO***

Tutte le lezioni torneranno a svolgersi in presenza: gli studenti iscritti potranno accedere on line alla registrazione delle lezioni stesse per un periodo limitato di tempo, determinato dalle singole Facoltà.

***METODO E CRITERI DI VALUTAZIONE***

L’esame consisterà in un colloquio orale, inteso ad accertare le conoscenze e le capacità critiche dello studente, nonché le sue modalità espressive. La prova sarà articolata in tre domande, di pari peso ai fini della definizione del voto. L’esercitazione pratica in “Narrazione d’impresa – Corporate storytelling” pesa sul voto finale nella misura del 20 % mediante calcolo di media ponderata. L’acquisizione di una prospettiva critica e organica della materia e la dimostrazione del possesso di una padronanza espressiva e di linguaggio specifico saranno valutati con voti di eccellenza. La conoscenza per lo più meccanica o mnemonica della disciplina, capacità di sintesi e di analisi non articolate e l’uso di un linguaggio corretto ma non del tutto pertinente condurranno a una valutazione discreta; lacune contenutistiche e linguaggio inappropriato – seppur in un contesto di conoscenze essenziali del programma d'esame – si tradurranno in voti non superiori alla sufficienza. Vaste lacune, linguaggio approssimativo e mancanza di orientamento nell’ambito dei testi suggeriti o indicati durante il corso non potranno che essere valutati negativamente.

***AVVERTENZE E PREREQUISITI***

L’insegnamento non richiede in modo cogente il possesso di particolari prerequisiti. Si reputa tuttavia utile una conoscenza manualisticamente accettabile della storia economica europea dal secolo XVIII ai nostri giorni.

*Orario e luogo di ricevimento degli studenti*

Il Prof. Tanturri riceve gli studenti al termine delle lezioni.

# Laboratorio di Realtà estesa e digital storytelling

## Dott. Filippo Maria Vincenzi

***OBIETTIVO DEL CORSO E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI***

Il corso si propone di fornire una visione generale e particolare della Realtà estesa (aumentata e virtuale) come strumento fortemente legato al processo industriale recente, evoluzione presente e futura di un modo di fare impresa contemporaneo.

Il corso prevede un’introduzione informativa, che esplori lo stato attuale e aggiornato del mercato, seguito da una fase di definizione progettuale e narrativa ed una fase ultima realizzativa tramite un motore grafico per la Realtà estesa di fama internazionale.

Il corso ha dinamica laboratoriale e sarà focalizzato su tre principali risultati di apprendimento attesi:

* Conoscenza dello stato attuale del Digital Storytelling, con particolare attenzione al settore dell’intrattenimento ed alle competenze di ricerca.
* Capacità di creare idee concrete per aziende che sfruttino la realtà virtuale o aumentata come sistema di supporto lavorativo.
* Capacità di presentare un’idea o un progetto di un’idea, valorizzandola attraverso la narrazione.

OPZIONALE: Capacità nel creare/ideare un prototipo tramite un motore grafico tridimensionale.

***PROGRAMMA DEL CORSO***

***Realtà estesa e digital storytelling oggi. Come la narrazione cambia la realtà.***

Lezione informativa su Realtà estesa e digital storytelling. Prima panoramica dei motori tridimensionali.

***Creare idee concrete per aziende che sfruttino la realtà virtuale o aumentata come sistema di supporto lavorativo.***

La fase è intesa come design e scrittura di un’idea specifica, unita ad un minimo di analisi dei sistemi attualmente presenti sulla specifica idea selezionata. Verranno approfondite le tecniche di ricerca fonti online.

***Creare un prototipo tramite un motore grafico tridimensionale***

Uso di base dei motori grafici e modalità operative affinché si possa sviluppare un prototipo di un’idea.

***Raccontare l'idea attraverso la narrazione.***

La narrazione può essere interna al prodotto interattivo o esterna al prodotto interattivo. La narrazione come motivazione all’idea o integrazione per supportare la fruizione.

***BIBLIOGRAFIA***

Risorse online evidenziate durante il corso.

***DIDATTICA DEL CORSO***

Il corso ha un taglio laboratoriale e pratico, con analisi di casi studio per capire logiche, criticità e soluzioni. Le lezioni si terranno in presenza con possibilità di continuo confronto circa il lavoro da svolgere.

*Il laboratorio potrà essere svolto individualmente o in gruppo* (massimo 3 persone, e dovrà essere ben chiaro chi ha realizzato cosa).

Ogni studente o gruppo dovrà creare un manufatto informatico prototipo o un progetto di manufatto informatico completo, legato alla realtà estesa.

 Nel primo caso (manufatto informatico) è sufficiente un funzionamento base: l’attività può essere solo di tipo dimostrativo in quanto per progetti commerciali servirebbero molte ore di attività e competenze non presenti, ma centrale sarà la consapevolezza dello strumento e delle competenze necessarie per completare l’attività. Nel secondo caso (progetto di manufatto informatico) l’idea deve essere esplicitata in modo molto chiaro, preciso e dovranno essere esplicitate metodologie e motivazioni.

***METODO E CRITERI DI VALUTAZIONE***

Il **Laboratorio di Realtà estesa e digital storytelling** costituisce parte integrante del corso Ricerca Storica e Processi Narrativi del prof. Alberto Tanturri e rappresenta il 20% del voto finale.

L’esame consisterà nella presentazione dell’elaborato finale e della relativa documentazione. La consegna deve avvenire in una specifica finestra temporale che verrà comunicata durante il corso stesso. Dell’elaborato verranno verificati la presentazione generale ed il livello qualitativo della narrazione. Verranno inoltre valutati i paragoni con quanto presente sul mercato e l’ibridazione delle metodologie note, piuttosto che la teorizzazione di metodi originali o modificati declinati su specifiche realtà. In caso di presentazione di un manufatto informatico si valuterà il livello di sinergia fra la realizzazione e la narrazione come elemento migliorativo del voto.

L’acquisizione di competenza sull’argomento e l’abilità di districarsi agilmente fra capacità comunicativa e contenuto otterranno voti di eccellenza. La semplice rielaborazione di contenuti otterrà una valutazione sufficiente. Progetti replicati o l’assenza di coerenza progettuale saranno valutati negativamente.

***AVVERTENZE E PREREQUISITI***

Il corso non necessita di prerequisiti relativi ai contenuti.

E’ fortemente consigliato avere accesso ad un computer per poter effettuare ricerche su internet e per la realizzazione dell’elaborato. E’ fortemente consigliata una conoscenza base di uno strumento di presentazione informatica.

*Orario e luogo di ricevimento degli studenti*

Il Prof. Vincenzi riceve gli studenti su appuntamento concordato tramite e-mail inviata a filippomaria.vincenzi@unicatt.it