

## Tema A

Un progetto di ricerca internazionale prevede tra i suoi risultati la realizzazione di un prodotto di digital learning, finalizzato alla divulgazione dei risultati del progetto presso la comunità scientifica.

### **Elementi di contesto**

Si tenga presente che:

1. Il progetto è tenuto a rispettare i principi dell'Open Science e il prodotto multimediale deve quindi essere accessibile liberamente da parte di chiunque sia interessato ai risultati del progetto
2. Il progetto di ricerca prevede una tempistica ben definita per il rilascio del prodotto
3. L'Ateneo dispone di una piattaforma di e-learning convenzionale (LMS)
4. L'Ateneo dispone di una piattaforma MOOC
5. L'Ateneo dispone di un Video Content Management System (VCMS) integrato con entrambe le piattaforme sopra descritte.
6. La gestione delle suddette piattaforme è in capo a un team specializzato e quindi gli aspetti relativi a tale gestione non sono oggetto della presente trattazione.
7. Gli aspetti metodologici, di natura scientifica o didattica, sono in capo al gruppo di ricerca che gestisce il progetto e quindi non sono oggetto della presente trattazione.

### **Richiesta**

Si chiede al candidato di individuare una soluzione progettuale per il problema proposto tenendo conto dei requisiti definiti nel tema e degli elementi di contesto sopra esposti.

Nel trattare il tema proposto il candidato dovrà sviluppare i seguenti punti, motivando opportunamente le proprie scelte:

1. Individuare la piattaforma e la tipologia di prodotto più adatta (e-learning convenzionale, MOOC, MicroMOOC ...) al contesto descritto, tenendo conto delle caratteristiche dei fruitori.
2. Descrivere come intende organizzare il lavoro per rispettare le scadenze, individuando gli attori coinvolti e le metodologie per garantire un processo efficiente.
3. Indicare il tipo di prodotti multimediali da realizzare e gli strumenti (software e hardware) che intende utilizzare per la loro realizzazione.
4. Indicare quali accorgimenti ritiene opportuno adottare per la gestione e il monitoraggio nella fase di erogazione di quanto realizzato.

## Tema B

L'Ateneo ha avviato un'iniziativa di innovazione didattica che ha come obiettivo rendere disponibile in modalità di digital learning un certo numero di materiali multimediali legati all'attività dei laboratori in ambito scientifico, con una particolare attenzione ad esperimenti complessi da realizzare e da riprodurre.

### Elementi di contesto

Si tenga presente che:

1. I fruitori di tale materiale multimediale sono gli studenti dell'Ateneo che frequentano corsi di ambito scientifico e per i quali il materiale prodotto costituirà un'integrazione del contenuto dei vari insegnamenti.
2. L'Ateneo dispone di una piattaforma di e-learning convenzionale (LMS)
3. L'Ateneo dispone di una piattaforma MOOC
4. L'Ateneo dispone di un Video Content Management System (VCMS) integrato con entrambe le piattaforme sopra descritte.
5. La gestione delle suddette piattaforme è in capo a un team specializzato e quindi gli aspetti relativi a tale gestione non sono oggetto della presente trattazione.
6. Gli aspetti metodologici, di natura scientifica o didattica, sono in capo ai docenti che gestiscono le attività scientifiche e quindi non sono oggetto della presente trattazione.

### Richiesta

Si chiede al candidato di individuare una soluzione progettuale per il problema proposto tenendo conto dei requisiti definiti nel tema e degli elementi di contesto sopra esposti.

Nel trattare il tema proposto il candidato dovrà sviluppare i seguenti punti, motivando opportunamente le proprie scelte:

1. Individuare la piattaforma e il la tipologia di prodotto più adatta (e-learning convenzionale, MOOC, MicroMOOC ....) al contesto descritto, tenendo conto delle caratteristiche dei fruitori.
2. Descrivere come intende organizzare il lavoro per rispettare le scadenze, individuando gli attori coinvolti e le metodologie per garantire un processo efficiente.
3. Indicare il tipo di prodotti multimediali da realizzare e gli strumenti (software e hardware) che intende utilizzare per la loro realizzazione.
4. Indicare quali accorgimenti ritiene opportuno adottare per la gestione e il monitoraggio nella fase di erogazione di quanto realizzato.

## Tema C

L'Ateneo ha avviato un'iniziativa che ha come obiettivo quello di incoraggiare la sperimentazione di forme di didattica innovativa, in cui all'attività didattica convenzionale viene affiancata la fruizione di materiali multimediali attraverso piattaforme di digital learning.

### Elementi di contesto

Si tenga presente che:

1. I fruitori di tale materiale multimediale sono gli studenti dell'Ateneo che frequentano insegnamenti che adottano modalità sperimentali
2. La modalità di sperimentazione adottate dai docenti possono essere di diversa natura: dalla semplice fruizione di materiale complementare alle lezioni fino a modelli di classe invertita.
3. L'Ateneo dispone di una piattaforma di e-learning convenzionale (LMS)
4. L'Ateneo dispone di una piattaforma MOOC
5. L'Ateneo dispone di un Video Content Management System (VCMS) integrato con entrambe le piattaforme sopra descritte.
6. La gestione delle suddette piattaforme è in capo a un team specializzato e quindi gli aspetti relativi a tale gestione non sono oggetto della presente trattazione.
7. Gli aspetti metodologici di natura didattica sono in capo ai docenti che portano avanti la sperimentazione e quindi non sono oggetto della presente trattazione.

### Richiesta

Si chiede al candidato di individuare una soluzione progettuale per il problema proposto tenendo conto dei requisiti definiti nel tema e degli elementi di contesto sopra esposti.

Nel trattare il tema proposto il candidato dovrà sviluppare i seguenti punti, motivando opportunamente le proprie scelte:

1. Individuare la piattaforma e il la tipologia di prodotto più adatta (e-learning convenzionale, MOOC, MicroMOOC ....) al contesto descritto, tenendo conto delle caratteristiche dei fruitori.
2. Descrivere come intende organizzare il lavoro per rispettare le scadenze, individuando gli attori coinvolti e le metodologie per garantire un processo efficiente.
3. Indicare il tipo di prodotti multimediali da realizzare e gli strumenti (software e hardware) che intende utilizzare per la loro realizzazione.
4. Indicare quali accorgimenti ritiene opportuno adottare per la gestione e il monitoraggio nella fase di erogazione di quanto realizzato.