

3.2.10 Caso di studio 10 – Digital media, Virtual world, Serious game – Social networks come serious game

Caso di studio	Informazioni
1. Informazioni generali	
Livello (età degli studenti)	Studenti universitari del secondo anno del BA
Disciplina/Materia/Corso	Scienze umane/Cyberculture/pubblicità e promozione della cultura di Internet
Numero di partecipanti	1 docente e 21 studenti (2 gruppi)
Categoria Strumento	Social network e serious game
Strumento/Risorsa	Google drive
Paese	Polonia
Lingua dello strumento	Inglese/Polacco
Time plan	<p>Data di inizio: 21.02.2013</p> <p>Attività: caso di studio sugli indicatori di performance nel marketing</p> <p>Attività: caso di studio su Audit</p> <p>Attività: report – definizione del target</p> <p>Attività: presentazione di parte dei report</p> <p>Attività: caso di studio - AdWords</p> <p>Attività: redazione campagna pubblicitaria – AdWords</p> <p>Attività: presentazione report – AdWords</p> <p>Attività: caso di studio - Mediaplan</p> <p>Attività: preparazione documento – Mediaplan</p> <p>Attività: preparazione testi – copywriting</p> <p>Attività: caso di studio – Grafica</p> <p>Attività: testi – Grafica</p> <p>Attività: preparazione testi – Marketing</p> <p>Attività: presentazioni – Marketing</p> <p>Data di fine: 07.06.2013</p>

<p>E' stato usato un esempio di scenario della fase iniziale del progetto eLene2learn come ispirazione?</p>	<p>sì</p>
<p>Se è stato usato un esempio di scenario indicarne il nome</p>	<p>Using Web 2.0 tools to design a strategy</p>
<p>2. Informazioni dettagliate sul caso descritto</p>	
<p>Scopo Definire lo scopo del progetto di implementazione es. creare un senso di comunità e sostegno reciproco.</p>	<p>Introdurre gli studenti alla pubblicità e alla promozione su Internet. Insegnare a preparare una strategia di marketing professionale su Internet.</p>
<p>Obiettivi Elencare gli obiettivi da raggiungere attraverso il progetto di implementazione es. aumentare la conoscenza di; ...</p>	<p>Conoscenza Conoscere i metodi pubblicitari su Internet. Conoscere i termini più importanti del marketing su Internet. Conoscere elementi specifici del marketing culturale. Imparare le regole di base di un buon progetto di servizio su Internet.</p> <p>Competenze Preparare una strategia semplice per una campagna pubblicitaria su Internet. Preparare una strategia semplice per una campagna di marketing sui media sociali. Valutare la fruibilità dei servizi Internet. Promuovere le competenze comunicative. Sviluppare la collaborazione tra pari. Migliorare le competenze organizzative personali.</p> <p>Atteggiamenti Fornire un orientamento nella pubblicità e promozione della cultura su Internet a un livello più professionale.</p>
<p>Competenze "learning to learning" (L2L) * da acquisire:</p>	<p>Autogestione; Ragionamento, risoluzione dei problemi e processo decisionale; Comunicazione (lettura e scrittura); Collaborazione; Motivazione e fiducia in se stessi; Essere creativi.</p>

<p>Attività proposte</p> <p>Spiegare la natura delle attività in cui vengono coinvolti i discenti – cosa hanno fatto i discenti</p>	<p>Vengono proposte 3 diverse attività di base:</p> <p>Compilare modelli di relazione;</p> <p>Presentare parti della relazione;</p> <p>Collaborare con gli altri per incarichi reali.</p>
<p>Approccio pedagogico seguito</p> <p>Spiegare in che modo vengono presentate le attività e con quali strumenti di supporto</p>	<p>Vengono preparate cartelle in Google Documenti (Google Drive) e condivise con gli studenti. La cartella contiene modelli di documenti, inclusa la struttura di una strategia di promozione culturale.</p> <p>Gli studenti rivestono il ruolo di dipendenti in una società di pubblicità e relazioni pubbliche.</p> <p>Gli studenti analizzano i case study e, sulla base dei modelli, preparano le loro relazioni con l'analisi delle best practice. In una seconda fase, gli studenti compilano i modelli di strategia per la promozione culturale per una specifica istituzione culturale o evento.</p> <p>È presente anche un foglio di calcolo con un sistema di punteggio per ogni incarico.</p> <p>Gli studenti preparano una relazione per ciascuna materia e riceveranno un punteggio per ogni relazione. Tutti i dipendenti/studenti ottengono dei punti di promozione. I punti di promozione influiscono sul compenso legato ai risultati.</p> <p>Offrire documenti condivisi su cui gli studenti potrebbero lavorare da remoto. Gli studenti sono divisi in gruppi. Ogni gruppo ha i propri documenti. L'insegnante può commentare e discutere le relazioni preparate.</p> <p>Ogni settimana (le lezioni si tengono ogni settimana) i dipendenti partecipano a riunioni in cui discutono i lavori degli altri. Questa valutazione viene presa in considerazione dal direttore esecutivo (l'insegnante) che assegna i bonus. Il direttore esecutivo valuta ciascun progetto.</p>
<p>Metodi di valutazione</p> <p>Identificare i metodi usati per valutare i risultati e l'impatto.</p>	<p>Un questionario online inviato a tutti gli studenti alla fine della prova per valutare la loro esperienza durante il corso.</p> <p>Interviste ad alcuni studenti per riflettere sulla loro esperienza durante il corso.</p>
<p>4. Riflessione e suggerimenti riguardanti l'attività e l'approccio utilizzato – dal docente/tutor/o formatore</p>	
<p>Cosa ha funzionato bene?</p> <p>(max 250 parole)</p>	<p>La cosa migliore di questo metodo è stato il completamento dei report così da trasmettere agli studenti l'importanza del loro lavoro.</p>
<p>Cosa dovrebbe essere fatto in modo diverso?</p>	<p>Ci sono stati problemi con le scadenze. Gli studenti si sono sentiti sovraccaricati a causa della sovrapposizione con la fine del loro diploma. E' molto importante stressare la necessità di</p>

<p>(Miglioramenti) (max 250 parole)</p>	<p>un lavoro sistematico e di un buon lavoro di cooperazione. Nella fase di valutazione il tutor può assegnare punti in più per il coinvolgimento e progettare le attività in tempo.</p>
<p>Suggerimenti per altri praticanti che potrebbero prendere in considerazione l'utilizzo di questo approccio. (max 250 parole)</p>	<p>Importante fissare le scadenze.</p>
<p>Link</p>	