



Principali informazioni sull'insegnamento	
Denominazione dell'insegnamento	Archeologia Digitale
Corso di studio	LM-2 Archeologia
Anno accademico	2022-2023
Crediti formativi universitari (CFU) / European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS):	: 6
SSD	L-ANT/10
Lingua di erogazione	italiano
Periodo di erogazione	Secondo semestre (27.02.2023 – 19.05.2023)
Obbligo di frequenza	La frequenza è disciplinata dal Regolamento Didattico del Corso (art. 4) che è consultabile al seguente link: https://w3.uniba.it/corsi/archeologia/presentazione-del-corso/R.D.ARCHEOLOGIAA.20222023.pdf

Docente	
Nome e cognome	Giuliano De Felice
Indirizzo mail	giuliano.defelice@uniba.it
Telefono	3204394589
Sede	Santa Teresa dei Maschi
Sede virtuale	
Ricevimento (giorni, orari e modalità)	Dal lunedì al venerdì, su appuntamento da concordare con il docente via mail

Syllabus	
Obiettivi formativi	L'insegnamento si propone di fornire un quadro generale dell'evoluzione del rapporto fra archeologia e digitale, con particolare riferimento alle metodologie e alle tecniche di elaborazione ricostruttiva e divulgazione.
Prerequisiti	- Conoscenze informatiche di base (conoscenza elementare di un personal computer e di un sistema operativo); - Competenze informatiche di base (gestione di files come documenti e immagini e utilizzo delle periferiche quali dischi e stampanti); - Abilità di base nella creazione di documenti digitali (testi, presentazioni, tabelle).
Contenuti di insegnamento (Programma)	Come sfruttare al meglio le potenzialità delle tecnologie informatiche nella ricerca archeologica? E come utilizzarle correttamente e creativamente nella comunicazione? Questi i temi principali del corso. Il corso è articolato in due parti distinte: 1. Una parte generale in cui verranno affrontati i concetti di base dell'informatica applicata all'archeologia, l'evoluzione fra le due discipline e in particolare i temi della computer graphic e della computer animation. 2. Nella seconda parte del corso sarà realizzato un laboratorio di creatività digitale per l'archeologia e il patrimonio culturale, in cui attraverso attività pratiche sarà affrontato il tema della ricostruzione di un sito/contesto/monumento/paesaggio a partire dalla base documentaria e dalle fonti di riferimento. Gli studenti saranno attivamente coinvolti nella simulazione di un processo produttivo di uno o più contenuti multimediali che saranno presentati e valutati alla fine del corso.
Testi di riferimento	G. Volpe, G. De Felice, <i>Comunicazione e progetto culturale, archeologia e società</i> , in <i>European Journal of Post-Classical Archaeologies</i> 4, 2014, 405-424. ISSN 2039-7895s; G. De Felice, A. Fratta, <i>Ordonia XIII</i> , Bari 2021. Altri testi di riferimento verranno forniti durante il corso.
Note ai testi di riferimento	

Organizzazione della	
----------------------	--

didattica			
Ore			
Totali	Didattica frontale	Pratica (laboratorio, campo, esercitazione, altro)	Studio individuale
150	18	24	108
CFU/ETCS			
6			

Metodi didattici	
	Gli strumenti didattici e i testi per l'apprendimento saranno erogati attraverso una specifica piattaforma didattica

Risultati di apprendimento previsti	
Conoscenza e capacità di comprensione	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza e capacità di comprensione della storia della disciplina nonché dello scenario attuale e sulle linee di evoluzione per il futuro; - Conoscenza e capacità di comprensione delle potenzialità, le problematiche, le metodologie di applicazione, le tecniche e gli strumenti di produzione di elaborati digitali l'archeologia;
Conoscenza e capacità di comprensione applicate	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza e capacità di comprensione applicate alla progettazione e alla realizzazione di progetti/prodotti/servizi che prevedano l'uso di tecnologie informatiche per i beni culturali;
Competenze trasversali	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Autonomia di giudizio</i> - Autonomia di giudizio sulla qualità di progetti/prodotti/servizi in cui sia prevista l'applicazione di tecnologie informatiche ai beni culturali; • <i>Abilità comunicative</i> - Abilità comunicative e padronanza del lessico e della terminologia del settore informatico; • <i>Capacità di apprendere in modo autonomo</i> - Capacità di apprendere e aggiornare le proprie competenze in uno scenario in rapida e costante evoluzione.

Valutazione	
Modalità di verifica dell'apprendimento	<p>In considerazione della natura teorico-pratica del corso, la verifica dell'apprendimento avverrà già in itinere durante le sessioni di laboratorio e i seminari.</p> <p>Gli studenti sperimenteranno le competenze acquisite durante il corso nella realizzazione di un progetto (tema d'anno) la cui verifica costituirà la prova di esame.</p>
Criteri di valutazione	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscenza e capacità di comprensione:</i> - Conoscenza delle tematiche tecniche e metodologiche connesse alla disciplina e della sua evoluzione; • <i>Conoscenza e capacità di comprensione applicate:</i> - Conoscenza e capacità di comprensione della qualità di progetti/prodotti/servizi che prevedano l'uso di tecnologie informatiche per i beni culturali; • <i>Autonomia di giudizio:</i> - elaborazione critica di progetti e contenuti; - utilizzo corretto di strumenti e metodi; - utilizzo corretto ed integrato di tutti i tipi di assets digitali. • <i>Abilità comunicative:</i> - realizzare un progetto o prototipo di comunicazione multimediale sul patrimonio culturale utilizzando abilità comunicative, lessici e linguaggi adeguati • <i>Capacità di apprendere:</i> Conoscenza delle tecniche e delle metodologie di aggiornamento sulle tematiche del corso
Criteri di misurazione dell'apprendimento e di	La discussione del tema d'anno, insieme con la discussione delle tematiche emerse durante le lezioni, costituirà la valutazione di fine corso.

attribuzione del voto finale	
Altro	