

Principali informazioni sull'insegnamento	
Titolo insegnamento	Archeologia digitale
Anno Accademico	2021-2022
Corso di Studio	LM-2 Archeologia
Crediti formativi	6
Denominazione inglese	Digital archaeology
Frequenza	art. 4 del Regolamento Didattico del Corso di Studio
Lingua di erogazione	Italiano

Docente responsabile	Nome Cognome	Indirizzo Mail
	Giuliano De Felice	giuliano.defelice@uniba.it

Dettaglio crediti formativi	Ambito disciplinare	SSD	Crediti
	Metodologia della ricerca archeologica	L-ANT/10	6

Modalità di erogazione	
Periodo di erogazione	II semestre
Anno di corso	II
Modalità di erogazione	Lezioni frontali

Organizzazione della didattica	
Ore totali	150
Ore di corso	42
Ore di studio individuale	108

Calendario	
Inizio attività didattiche	21.02.2022
Fine attività didattiche	13.05.2022

Syllabus	
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • 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 nella creazione di documenti digitali (tipo testo, presentazioni, tabelle o fogli di calcolo).
Risultati di apprendimento previsti	<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 alla progettazione e alla realizzazione di progetti/prodotti/servizi che prevedano l'uso di tecnologie informatiche per i beni culturali; • Autonomia di giudizio sulla qualità di progetti/prodotti/servizi in cui sia prevista l'applicazione di tecnologie informatiche ai beni culturali; • Abilità comunicative e padronanza del lessico e della

	<p>terminologia del settore informatico;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di apprendere e aggiornare le proprie competenze in uno scenario in rapida e costante evoluzione.
Contenuti di insegnamento	<p>Come sfruttare al meglio le potenzialità delle tecnologie informatiche nella ricerca archeologica? E come utilizzarle correttamente e creativamente nella comunicazione dell'archeologia? Questi i temi principali del corso.</p> <p>Il corso è articolato in due parti distinte:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una parte generale in cui verranno affrontati i concetti di base dell'informatica applicata all'archeologia 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, in cui attraverso attività pratiche sarà affrontato il tema della ricostruzione di un contesto archeologico a partire dalla base documentaria. <p>Quest'anno il lavoro verterà sul contesto della catacomba di Lamapopoli, in collaborazione con l'insegnamento di Archeologia Funeraria (prof. Paola De Santis).</p>

Programma	
Testi di riferimento	I testi di riferimento verranno forniti durante il corso.
Note ai testi di riferimento	
Metodi didattici	Gli strumenti didattici e i testi per l'apprendimento saranno erogati attraverso una specifica piattaforma didattica.
Metodi di valutazione	<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	La discussione del tema d'anno, insieme con la discussione delle tematiche emerse durante le lezioni, costituirà la valutazione di fine corso.
Altro	