



**CORSO DI STUDIO** *corso di laurea magistrale in archeologia (LM-2)*

**ANNO ACCADEMICO** 2025-2026

**DENOMINAZIONE DELL'INSEGNAMENTO** *Laboratorio di archeologia digitale*

Principali informazioni sull'insegnamento	
Anno di corso	Il anno
Periodo di erogazione	Il semestre
Crediti formativi universitari (CFU/ETCS):	3
SSD	ARCH/01 G
Component Code	A002631
Lingua di erogazione	italiano
Modalità di frequenza	La frequenza è disciplinata dal Regolamento Didattico del CdS (art. 4.2)

Docente	
Nome e cognome	Giuliano De Felice
Indirizzo mail	giuliano.defelice@uniba.it
Telefono	3204394589
Sede	Plesso Santa Teresa dei Maschi, Strada Torretta (città vecchia)
Sede virtuale	Piattaforma Teams (codice xv2kyaq)
Ricevimento	Dal lunedì al giovedì, su appuntamento da concordare via mail

Organizzazione della didattica			
Ore			
Totali	Didattica frontale	Pratica (laboratorio, campo, esercitazione, altro)	Studio individuale
75		21	54
CFU/ETCS			
3			

<b>Obiettivi formativi</b>	Acquisizione di competenze di base nell'uso di risorse e strumenti digitali per la comunicazione multimediale dell'archeologia: digital storytelling, digital modeling e digital animation. IA per l'archeologia.
<b>Prerequisiti</b>	Conoscenze informatiche di base (conoscenza elementare di un personal computer e di un sistema operativo).

<b>Metodi didattici</b>	Il laboratorio sarà articolato come attività di learning by doing per l'apprendimento teorico e pratico di metodologie e tecniche per la realizzazione di un progetto di comunicazione digitale multimediale relativo all'archeologia (tema d'anno), singolo o di gruppo.
-------------------------	---

<b>Risultati di apprendimento previsti</b>	Apprendimento delle principali metodologie e tecniche digitali per la realizzazione di progetti e prodotti di comunicazione digitale multimediale relativi all'archeologia e al patrimonio archeologico di ogni epoca, nonché acquisizione di strumenti, abilità e capacità utili
<b>DD1 Conoscenza e capacità di comprensione</b>	



<p><b>DD2</b> Conoscenza e capacità di comprensione applicate</p> <p><b>DD3-5</b> Competenze trasversali</p>	<p>ad applicare metodologie e tecniche digitali all'archeologia in modo scientifico e professionale.</p> <p><b>DD1</b> Conoscenza e capacità di comprensione</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Conoscenza e capacità di comprensione della storia della disciplina nonché dello scenario attuale e sulle linee di evoluzione per il futuro;</li><li>○ conoscenza e capacità di comprensione di potenzialità, problematiche, metodologie di applicazione, tecniche e strumenti di produzione di elaborati digitali per la comunicazione dell'archeologia;</li></ul> <p><b>DD2</b> Conoscenza e capacità di comprensione applicate</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Conoscenze e capacità di progettazione e realizzazione di progetti/prodotti/servizi che prevedano l'uso di risorse digitali per la comunicazione dell'archeologia;</li></ul> <p><b>DD3</b> Capacità critiche e di giudizio</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Autonomia di giudizio</i><ul style="list-style-type: none"><li>○ Saper individuare, analizzare e discutere criticamente la qualità di progetti/prodotti/servizi che prevedano l'uso di risorse digitali per la comunicazione dell'archeologia;</li></ul></li></ul> <p><b>DD4</b> capacità di comunicare quanto si è appreso</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Abilità comunicative</i><ul style="list-style-type: none"><li>○ Possedere abilità comunicative e padronanza del lessico e della terminologia del settore;</li><li>○ saper discutere criticamente della qualità di un progetto/prodotto/servizio che preveda l'uso di risorse digitali per la comunicazione archeologica.</li></ul></li></ul> <p><b>DD5</b> Capacità di proseguire lo studio in modo autonomo nel corso della vita</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Sapersi interfacciare con gli strumenti di aggiornamento disciplinare quali eventi, riviste scientifiche e altre pubblicazioni;</li><li>○ sapersi relazionare con siti e altre risorse web e con canali e profili social di stakeholders pubblici e privati del mondo disciplinare per aggiornare le proprie competenze in uno scenario in rapida evoluzione.</li></ul>
<p><b>Contenuti di insegnamento (Programma)</b></p>	<p>Come sfruttare al meglio le potenzialità delle risorse digitali nella comunicazione archeologica?</p> <p>Il corso è articolato come un laboratorio di creatività digitale per l'archeologia, 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 tema</p>



	d'anno, ossia un progetto produttivo di uno o più contenuti multimediali che saranno presentati e valutati alla fine del corso.
<b>Testi di riferimento</b>	Testi e risorse online per il corso verranno forniti durante le lezioni.
<b>Note ai testi di riferimento</b>	
<b>Materiali didattici</b>	Il materiale sarà messo a disposizione dal docente e sarà reperibile sulla classe Teams del corso.

<b>Valutazione</b>	
Modalità di verifica dell'apprendimento	In considerazione della natura laboratoriale del corso, la verifica dell'apprendimento avverrà già in itinere durante le sessioni di laboratorio. La verifica finale delle competenze acquisite durante il corso prevederà, attraverso una discussione orale, la valutazione di un progetto progetto/prodotto/servizio (tema d'anno) che preveda l'uso di risorse digitali per il patrimonio culturale. Il tema d'anno potrà essere singolo o di gruppo; nel caso di tema d'anno di gruppo verrà valutato il contributo al risultato da parte del singolo studente.
Criteri di valutazione	La valutazione del tema d'anno terrà conto dei seguenti parametri: <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Conoscenza e capacità di comprensione:</i><ul style="list-style-type: none"><li>○ capacità di organizzare un progetto/prodotto/servizio che preveda l'uso di tecniche di digitali per il patrimonio culturale;</li></ul></li><li>• <i>Conoscenza e capacità di comprensione applicate:</i><ul style="list-style-type: none"><li>○ Uso critico delle metodologie e tecniche nella realizzazione di un progetto/prodotto/servizio che preveda l'uso di risorse digitali per il patrimonio culturale.</li></ul></li><li>• <i>Autonomia di giudizio:</i><ul style="list-style-type: none"><li>○ Originalità del progetto/prodotto/servizio realizzato;</li></ul></li><li>• <i>Abilità comunicative:</i><ul style="list-style-type: none"><li>○ Capacità di descrivere efficacemente e criticamente il progetto/prodotto/servizio realizzato;</li></ul></li><li>• <i>Capacità di apprendere:</i> Capacità di ragionamento e di analisi critica dei temi affrontati nel progetto/prodotto/servizio realizzato;</li></ul>
Criteri di misurazione dell'apprendimento e di attribuzione del voto finale	Il corso prevede il conseguimento di un'idoneità, formulata sulla base della qualità del tema d'anno presentato.
<b>Altro</b>	