



CORSO DI STUDIO *Storia dell'Arte (mutuazione PATRIMONIO DIGITALE.
MUSEI ARCHIVI BIBLIOTECHE - LM-43)*

ANNO ACCADEMICO 2024-2025

DENOMINAZIONE DELL'INSEGNAMENTO *Valorizzazione digitale dei beni
museali - 6 CFU*

Principali informazioni sull'insegnamento	
Anno di corso	II anno
Periodo di erogazione	Il semestre (24 febbraio – 16 maggio 2025)) in presenza
Crediti formativi universitari (CFU/ETCS):	6CFU
SSD	Storia dell'Arte L-ART 04
Lingua di erogazione	Italiano
Modalità di frequenza	La frequenza è facoltativa ma consigliata

Docente	
Nome e cognome	ELISA BONACINI
Indirizzo mail	elisa.bonacini@uniba.it
Telefono	080 5717923 (plesso Santa Teresa dei Maschi)
Sede	Plesso Santa Teresa dei Maschi, Strada Torretta (città vecchia)
Sede virtuale	Codice Teams: f6yz0li
Ricevimento	Martedì dalle 11.30 alle 13.30 e dalle 14.30 alle 18.30

Organizzazione della didattica			
Ore			
Totali	Didattica frontale	Pratica (laboratorio, campo, esercitazione, altro)	Studio individuale
150	42		108
CFU/ETCS			
6			

Obiettivi formativi	Approfondimento del significato della digitalizzazione per la cultura e delle tecnologie e strumenti utili a una adeguata valorizzazione multimediale online, mobile e onsite delle collezioni museali.
Prerequisiti	Conoscenza dei principali lineamenti di Museologia.

Metodi didattici	Lezioni frontali in aula, con utilizzo di slides/presentazioni Powerpoint®, presentazione di strumenti e piattaforme online, brainstorming in aula, analisi di case studies e best practice, attività laboratoriale di analisi e restituzione.
-------------------------	--

Risultati di apprendimento previsti	Nell'ambito delle discipline delle Digital Humanities e, nello specifico, della Digital Art History, il corso consentirà agli/alle studenti di comprendere il processo di trasformazione in atto nel settore culturale e museale, soprattutto storico-artistico, alla luce dei cambiamenti globali nelle politiche culturali e a seguito dell'evoluzione delle tecnologie
--	---



<p>DD1 Conoscenza e capacità di comprensione</p>	<p>dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>Al termine dell'insegnamento lo/a studente avrà sviluppato:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Conoscenza e capacità di comprensione del quadro di riferimento politico-culturale a livello nazionale e internazionale e delle politiche e strategie in materia di digitalizzazione○ Conoscenza e capacità di comprensione dell'importanza delle tecnologie digitali nell'ambito della Digital Art History○ Conoscenza e capacità di comprensione dell'impatto che le nuove tecnologie hanno nella valorizzazione e comunicazione delle collezioni delle istituzioni museali○ Conoscenza e capacità di comprensione delle differenti forme di narrazione (storytelling) adottate dai musei come strategie di comunicazione e di marketing culturale e digitale○ Lineamenti ed esempi applicativi degli strumenti digitali applicati al patrimonio museale○ Conoscenza delle risorse bibliografiche e digitali (<i>online</i>) per lo studio della storia delle arti visive, dell'immagine e del <i>cultural heritage</i>
<p>DD2 Conoscenza e capacità di comprensione applicate</p>	<p>Al termine dell'insegnamento lo/a studente avrà acquisito:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Conoscenza e capacità di comprensione applicate alle differenti soluzioni tecnologiche e digitali per le attività di valorizzazione e comunicazione delle collezioni e degli archivi delle istituzioni museali○ Conoscenza e capacità di comprensione applicate alla ricerca di risorse online○ Capacità di usufruire e di progettare risorse digitali adeguate ai contesti ed ai destinatari, con particolare riferimento alle diverse tipologie dei beni e del pubblico
<p>DD3-5 Competenze trasversali</p>	<p><i>Autonomia di giudizio</i></p> <p>Al termine dell'insegnamento lo/la studente sarà in grado di</p> <ul style="list-style-type: none">○ Sviluppare capacità critiche e di giudizio della qualità delle strategie digitali introdotte dai musei in materia di valorizzazione e comunicazione digitale delle collezioni, anche attraverso differenti forme di storytelling digitale○ Sviluppare competenze critiche in merito alle strategie e politiche culturali e digitali introdotte dai musei attraverso gli strumenti online, soprattutto il web e i social media, e gli allestimenti onsite, in particolare tecnologie immersive, virtuali e serious games○ Sviluppare capacità critiche e di giudizio nell'analisi del rapporto phygital fra musei e pubblici nella società contemporanea, soprattutto attraverso un'offerta digitale sempre più differenziata <p><i>Abilità comunicative</i></p> <p>Al termine dell'insegnamento lo/la studente dovrà essere in grado di</p> <ul style="list-style-type: none">○ Presentare analiticamente e criticamente i processi e le analisi quanti-qualitative su strategie e politiche culturali e digitali in materia di valorizzazione delle collezioni, competenza maturata



	<p>attraverso le attività laboratoriali e il brainstorming collettivo svolto in aula durante le lezioni</p> <ul style="list-style-type: none">○ Sviluppare capacità critiche e di giudizio nell'analisi delle forme di narrazione adottate dai musei per le proprie collezioni○ Sviluppare capacità di scrittura creativa e narrativa <p><i>Capacità di apprendere in modo autonomo</i></p> <p>Al termine dell'insegnamento lo/la studente dovrà essere in grado di</p> <ul style="list-style-type: none">○ Valutare e utilizzare al meglio repository, collezioni e archivi digitali per future ricerche e futuri approfondimenti sul tema○ Sviluppare adeguate competenze in materia di politiche e strategie di connessione fra musei, collezioni e pubblici, soprattutto attraverso soluzioni legate allo storytelling
<p>Contenuti di insegnamento (Programma)</p>	<p>Muovendo dai concetti chiave della museologia, si procederà a una disamina delle diverse competenze e professionalità coinvolte nella realtà dei musei, sia in una prospettiva storica sia in un quadro di fruizione contemporanea (<i>visual studies, mass media, digital humanities, modellizzazione 3D</i>). Le lezioni si focalizzano sulle definizioni storiche e metodologiche del museo contemporaneo, sulle tipologie dei beni e delle istituzioni culturali, sugli strumenti digitali impiegati nel campo del <i>cultural heritage</i> e della sua valorizzazione, in un panorama nazionale e internazionale, inquadrando anche il dibattito sulla <i>Digital Art History</i> all'interno delle <i>Digital Humanities</i>.</p> <p>Nel corso delle lezioni verranno presi in esame, discussi e sottoposti a analisi alcuni esempi significativi di valorizzazione del patrimonio museale, selezionati tra quanti possano offrire materia di riflessione e consolidamento di competenze nel campo specifico, con particolare attenzione alla profilazione inclusiva, orizzontale e transdisciplinare delle nuove professioni digitali.</p> <p>L'inquadramento sull'evoluzione del modello di museo, da museo "foro" a "museo partecipativo" e "museo di connessione", è la premessa all'analisi e alla rassegna delle tecnologie adottate dai musei contemporanei per valorizzare e comunicare le proprie collezioni. L'attenzione verterà sulle politiche culturali in materia di digitalizzazione del patrimonio museale, in ambito europeo (sin dai tempi della cosiddetta Strategia di Lisbona e fino a Europea e ad altri progetti europei di digitalizzazione) e italiano (dai portali istituzionali fino alla Carta di Pietrelcina, al Piano Nazionale Digitalizzazione, al Sistema Museale Italiano e al portale Musei Italiani, realizzato dal Ministero della Cultura), con un focus sulle politiche regionali in materia. Il mondo della Wikimedia Foundation e di Google sarà oggetto di specifici focus. Dopo un primo inquadramento su strategie e strumenti per la valorizzazione digitale di una istituzione museale, anche in modalità "sistemica", una specifica analisi sarà rivolta all'uso dello storytelling digitale, analizzato nelle sue forme, lessico, linguaggi e strumenti, adottati nella comunicazione, valorizzazione e fruizione museale. Il corso fornirà agli studenti gli adeguati strumenti per distinguere le tecnologie digitali adottate negli allestimenti onsite e nella comunicazione e fruizione online e contribuirà a far sviluppare una capacità critica di analisi della valorizzazione, comunicazione e fruizione online delle collezioni museali, analizzando le differenti soluzioni adottate (dal blog fino alle esperienze immersive, dai serious game al metaverso, dallo storytelling dei podcast</p>



	<p>al transmedia storytelling). Tale inquadramento teorico costituisce la premessa essenziale per una valutazione pratica, che potrebbe essere incentrata sulla analisi delle forme di engagement adottate dalle istituzioni museali sul web, in particolare sui social media, o su elaborati di scrittura creativa con lo storytelling digitale, da far svolgere agli studenti a conclusione del corso, premessa della valutazione finale.</p>
Testi di riferimento	<ul style="list-style-type: none">• E. Bonacini, "Dalla 'collezione' alla 'connessione': come si evolve 'empaticamente' il museo del futuro", in M. Casalino, C. Marinucci (a cura di), <i>Cultura digitale, Relazione, Empatia. Paradigmi della terza rivoluzione industriale</i>, Edizioni Stamen, Roma, ISBN 9791281045217, pp. 128-170• L. Cataldo, M. Paraventi, <i>Il museo oggi. Modelli museologici e museografici nell'era della digital transformation</i>, Hoepli Milano 2023 (Parte IV, <i>Il museo e il pubblico. Collezioni, narrazioni, esperienze, relazioni</i>, pp. 212-226; 252-290)• E. Bonacini, <i>Per una introduzione a musei digitali e generazione Z. Nuove sfide per nuovi pubblici</i>, in E. Bonacini (a cura di), <i>Musei digitali e generazione Z. Nuove sfide per nuovi pubblici</i>, Edipuglia 2024, pp. 10• N. Bonacasa, <i>Cataloghi e risorse digitali per la museologia</i>, Antipodes, 4, 2023• E. Bonacini, <i>I musei e le forme dello Storytelling digitale</i>, Roma 2020• S. De Vincentis, <i>Do we need a Digital Art History? Alcune riflessioni su un dibattito aperto</i>, in «Predella», vol. 52, pp. 139-155
Note ai testi di riferimento	<p>Ulteriori materiali didattico di approfondimento forniti e/o discussi in aula</p> <ul style="list-style-type: none">• E. Bonacini, <i>Dal Web alla App. Fruizione e valorizzazione digitale attraverso le nuove tecnologie e i social/media</i>, Catania 2014 (Introduzione, pp. 13-26; Parte I, <i>La cultura e le politiche culturali nell'epoca di Internet</i>, pp. 37-60 e pp. 66-78; pp. 159-165; Parte II, <i>Tecnologie per la comunicazione culturale mobile</i>, pp. 185-217 e pp. 257-278)• E. Bonacini, <i>Considerazioni e prospettive per musei digitali orientati al futuro</i>, in E. Bonacini (a cura di), <i>Musei digitali e generazione Z. Nuove sfide per nuovi pubblici</i>, Edipuglia 2024, pp. 58 (corso di stampa)• E. Bonacini, "La gamification per la conoscenza e promozione dei beni culturali: dalla sperimentazione al consolidamento", in G. Fazio, D. Malfitana, S. Fricano, A. Mazzaglia, E. Bonacini (a cura di), <i>Digital Cultural Heritage e Serious Game: l'esperienza del progetto AUGUSTUS</i>, Palermo, 27 giugno 2022, Palermo, UniPaPress, pp. 11-16• E. Bonacini, "Raccontare le storie dei musei. Comunicazione museale e disseminazione di tematiche complesse", in C. Greco, F. Frisone, a cura di, con la collaborazione di E. Bonacini, <i>Sicilia//Grecia//Magna Grecia. E dunque, quello che cercavo, sono. Catalogo della mostra. Museo archeologico regionale "Antonino Salinas", 20-12-2023 / 31-03-2023</i>, Rubbettino,

	<p>Soveria Mannelli 2023</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società</i> (Convenzione di Faro, 2005) • <i>Piano Triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei</i>, MiBact 2018 • <i>Carta di Pietrelcina</i>, DiCultHer 2019 • <i>Piano Nazionale di digitalizzazione del patrimonio culturale</i>, Mibact 2022 • <i>Glossario Tecnologie</i>, ICOM 2020
Materiali didattici	I materiali (libri, saggi e contributi) sono reperibili presso le principali biblioteche di Ateneo e in quelle presenti sul territorio, molte delle quali 'in rete' tramite il servizio di prestito interbibliotecario. I contenuti di approfondimento saranno forniti in pdf via mail o su Classe Teams.

Valutazione	
Modalità di verifica dell'apprendimento	<p>Esame orale con commento di website o altra documentazione online e discussione sul materiale didattico e su quanto presentato a lezione. Durante le ultime lezioni del corso sarà sviluppata una attività laboratoriale che potrebbe riguardare, per esempio, l'analisi autonoma delle forme di coinvolgimento adottate da parte di un museo attraverso soprattutto l'uso dei social media e dello storytelling come mezzo di espressione. Le modalità di analisi (in aula col proprio pc o a casa, per un totale di 4 ore a disposizione) saranno concordate col docente. L'analisi va sviluppata attraverso una relazione ragionata da presentare all'esame. La valutazione finale, tramite esame orale, consentirà l'accertamento dei risultati di apprendimento attesi.</p> <p>Per gli/le studenti che non frequenteranno le lezioni in aula, la prova di analisi resta propedeutica all'esame finale e comunque andrà concordata con il docente.</p>
Criteri di valutazione	<p>La modalità di valutazione è funzionale a un duplice livello di accertamento: da un lato, sarà richiesta la conoscenza delle dinamiche legate alla tematica della valorizzazione digitale dei beni culturali; dall'altro, la padronanza delle letture coerentemente individuate nella bibliografia d'esame.</p> <p>Costituiranno elemento di valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscenza e capacità di comprensione:</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Conoscenza delle dinamiche legate all'evoluzione delle tecnologie in relazione al ruolo del museo nella società e del quadro di riferimento politico-culturale a livello nazionale e internazionale ○ Conoscenza del significato, funzione e declinazione dell'ecosistema museale digitale ○ Conoscenza delle linee guida in materia di digitalizzazione delle collezioni museali ○ Padronanza delle letture bibliografiche • <i>Conoscenza e capacità di comprensione applicate:</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprensione dell'applicazione delle differenti soluzioni tecnologiche adottate per la valorizzazione online e onsite delle collezioni museali e della loro comunicazione rispetto a differenti target di pubblici ○ Comprensione dell'applicazione degli strumenti tecnologici, dei



	<p>linguaggi e delle forme dello storytelling digitale per il patrimonio culturale materiale e immateriale</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Autonomia di giudizio:</i><ul style="list-style-type: none">○ Capacità critica e analitica delle strategie di valorizzazione e comunicazione digitale adottate dalle istituzioni museali○ Capacità nella valutazione individuale• <i>Abilità comunicative:</i><ul style="list-style-type: none">○ Proprietà del linguaggio tecnico○ Capacità di presentazione e di valutazione in pubblico e di brainstorming• <i>Capacità di apprendere:</i><ul style="list-style-type: none">○ Dimostrazione di aver compreso utilità, versatilità e/o criticità degli strumenti, soluzioni e risorse presentate
Criteria di misurazione dell'apprendimento e di attribuzione del voto finale	<p>Il voto finale è attribuito in trentesimi. L'esame si intende superato quando il voto è maggiore o uguale a 18". La valutazione dell'analisi, a seguito dell'attività laboratoriale, contribuirà alla formulazione del voto finale. Per conseguire una valutazione elevata lo/la studente deve avere sviluppato autonomia di giudizio e adeguata capacità di argomentazione, esposizione e linguaggio.</p> <p>La valutazione sarà la seguente:</p> <ul style="list-style-type: none">- Valutazione insufficiente- 18-21: valutazione sufficiente- 22-24: valutazione discreta- 25-27: valutazione buona- 28-30 (con eventuale attribuzione della lode): valutazione ottima o eccellente
Altro	