



**CORSO DI STUDIO** *corso di laurea magistrale in Metodologie informatiche per le discipline umanistiche (LM43)*

**ANNO ACCADEMICO** 2024-2025

**DENOMINAZIONE DELL'INSEGNAMENTO** *Archeologia Digitale*

Principali informazioni sull'insegnamento	
Anno di corso	II anno
Periodo di erogazione	II semestre (24 febbraio 16 maggio 2025)
Crediti formativi universitari (CFU/ETCS):	6
SSD	ARCH/01 G
Lingua di erogazione	italiano
Modalità di frequenza	La frequenza è facoltativ

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 dhit49d)
Ricevimento	Martedì, 10,00-13,00 presso il plesso di Santa Teresa dei Maschi (su appuntamento da concordare via mail)

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

<b>Obiettivi formativi</b>	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.
<b>Prerequisiti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conoscenze informatiche di base (conoscenza elementare di un personal computer e di un sistema operativo);</li><li>- Competenze informatiche di base (gestione di files come documenti e immagini e utilizzo delle periferiche quali dischi e stampanti);</li><li>- Abilità di base nella creazione di documenti digitali (testi, presentazioni, tabelle).</li></ul>

<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.
-------------------------	---



<p><b>Risultati di apprendimento previsti</b></p> <p><b>DD1</b> Conoscenza e capacità di comprensione</p> <p><b>DD2</b> Conoscenza e capacità di comprensione applicate</p> <p><b>DD3-5</b> Competenze trasversali</p>	<p>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 ad applicare metodologie e tecniche digitali all'archeologia in modo scientifico e professionale.</p> <p><b>DD1 Conoscenza e capacità di comprensione</b></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 Conoscenza e capacità di comprensione applicate</b></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 Capacità critiche e di giudizio</b></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 capacità di comunicare quanto si è appreso</b></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 Capacità di proseguire lo studio in modo autonomo nel corso della vita</b></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</p>



	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/Le studenti saranno attivamente coinvolti nella simulazione di un tema 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/della singolo/a 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><ul style="list-style-type: none"><li>○ Capacità di ragionamento e di analisi critica dei temi affrontati nel progetto/prodotto/servizio realizzato;</li></ul></li></ul>
Criteri di misurazione dell'apprendimento e di attribuzione del voto finale	Il voto finale è attribuito in trentesimi ed è formulato sulla base della qualità dell'apprendimento e della capacità di sviluppare un'analisi di contesto in autonomia, sulla base del seguente schema di valutazione: <18: Valutazione insufficiente; 18-21: valutazione sufficiente; 22-24: valutazione discreta; 25-27: valutazione buona; 28-30: valutazione ottima.



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI DI BARI  
ALDO MORO

DIPARTIMENTO  
DI RICERCA E  
INNOVAZIONE UMANISTICA

	La lode sarà assegnata solo in caso in cui i risultati di entrambe le prove, relativi a tutti i risultati di apprendimento attesi ed in particolare alle competenze trasversali (giudizio, comunicazione e autonomia) saranno valutati come eccellenti.
<b>Altro</b>	