

CORSO DI STUDIO *Scienze dei Beni Culturali (L1)*

ANNO ACCADEMICO *2023-2024*

DENOMINAZIONE DELL'INSEGNAMENTO *Laboratorio di risorse digitali per il patrimonio culturale*

Principali informazioni sull'insegnamento	
Anno di corso	I anno (Scienze dei beni archeologici)
Periodo di erogazione	II semestre (26/02/2024 – 15/05/2024)
Crediti formativi universitari (CFU/ETCS):	3
SSD	INF-01
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 8pu1jke)
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		3	

Obiettivi formativi	Acquisizione di competenze di base nell'uso di risorse e strumenti digitali per il patrimonio culturale: rilievo 2D e 3D, disegno ricostruttivo vettoriale e raster, gestione dati alfanumerici e spaziali, fondamenti di modellazione e animazione.
Prerequisiti	Conoscenze informatiche di base (conoscenza elementare di un personal computer e di un sistema operativo).

Metodi didattici	Il laboratorio sarà articolato come attività di learning by doing per l'apprendimento teorico e pratico di metodologie e tecniche per la realizzazione di progetti/prodotti/servizi relativi a ricerca, tutela, valorizzazione e comunicazione del patrimonio culturale. Il laboratorio sarà finalizzato, lungo tutta la durata del corso, alla realizzazione tramite esercitazioni pratiche, di un progetto, singolo o di gruppo (tema d'anno) che preveda l'uso di alcune delle risorse digitali affrontate.
-------------------------	---



<p>Risultati di apprendimento previsti</p> <p>DD1 Conoscenza e capacità di comprensione</p> <p>DD2 Conoscenza e capacità di comprensione applicate</p> <p>DD3-5 Competenze trasversali</p>	<p>Apprendimento delle principali metodologie e tecniche digitali per la realizzazione di progetti/prodotti/servizi relativi a ricerca, tutela, valorizzazione e comunicazione del patrimonio culturale, nonché acquisizione di strumenti, abilità e capacità utili ad applicare metodologie e tecniche digitali al patrimonio culturale in modo scientifico e professionale.</p> <p>DD1 Conoscenza e capacità di comprensione</p> <ul style="list-style-type: none">○ Conoscenza e capacità di comprensione delle principali metodologie e tecniche digitali per il patrimonio culturale, della loro evoluzione, dello stato dell'arte e delle linee di evoluzione per il futuro; <p>DD2 Conoscenza e capacità di comprensione applicate</p> <ul style="list-style-type: none">○ Conoscenze e capacità di progettazione e realizzazione di progetti/prodotti/servizi che prevedano l'uso di risorse digitali per il patrimonio culturale; <p>DD3 Capacità critiche e di giudizio</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Autonomia di giudizio</i><ul style="list-style-type: none">○ Saper individuare, analizzare e discutere criticamente la qualità di progetti/prodotti/servizi in cui sia previsto l'uso di risorse digitali per il patrimonio culturale; <p>DD4 capacità di comunicare quanto si è appreso</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Abilità comunicative</i><ul style="list-style-type: none">○ Possedere abilità comunicative e padronanza del lessico e della terminologia del settore;○ saper discutere criticamente della qualità di un progetto/prodotto/servizio che preveda l'uso di risorse digitali per il patrimonio culturale; <p>DD5 Capacità di proseguire lo studio in modo autonomo nel corso della vita</p> <ul style="list-style-type: none">○ Sapersi interfacciare con gli strumenti di aggiornamento disciplinare quali eventi, riviste scientifiche e altre pubblicazioni;○ 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.
<p>Contenuti di insegnamento (Programma)</p>	<p>Il corso intende fornire agli studenti, attraverso esercitazioni pratiche, le nozioni fondamentali relative ai principali ambiti di applicazione delle risorse digitali nel campo del patrimonio culturale, fra cui:</p> <ul style="list-style-type: none">○ rilievo 2D e 3D;○ disegno ricostruttivo (vettoriale e raster);○ database, GIS e gestione dati spaziali;



	<ul style="list-style-type: none">○ modellazione e animazione <p>Durante le sessioni di laboratorio gli studenti sperimenteranno attivamente le competenze acquisite, utilizzandole per la realizzazione di un progetto (tema d'anno) da concordare con il docente.</p>
Testi di riferimento	Testi e risorse online per il corso verranno forniti durante le lezioni.
Note ai testi di riferimento	
Materiali didattici	Il materiale sarà messo a disposizione dal docente e sarà reperibile sulla classe Teams del corso.

Valutazione	
Modalità di verifica dell'apprendimento	<p>In considerazione della natura laboratoriale del corso, la verifica dell'apprendimento avverrà già in itinere durante le sessioni di laboratorio.</p> <p>La verifica finale delle competenze acquisite durante il corso prevederà, attraverso una discussione orale, la valutazione di un progetto (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.</p> <p>La realizzazione del tema d'anno può essere sostituita dalla lettura di bibliografia specifica sulla materia, da concordare con il docente.</p>
Criteri di valutazione	<p>La valutazione del tema d'anno terrà conto dei seguenti parametri:</p> <ul style="list-style-type: none">● <i>Conoscenza e capacità di comprensione:</i><ul style="list-style-type: none">○ capacità di organizzare un progetto/prodotto/servizio che preveda l'uso di risorse digitali per il patrimonio culturale;● <i>Conoscenza e capacità di comprensione applicate:</i><ul style="list-style-type: none">○ Uso critico delle metodologie e tecniche nella realizzazione di un progetto/prodotto/servizio che preveda l'uso di risorse digitali per il patrimonio culturale.● <i>Autonomia di giudizio:</i><ul style="list-style-type: none">○ Originalità del progetto/prodotto/servizio realizzato;● <i>Abilità comunicative:</i><ul style="list-style-type: none">○ Capacità di descrivere efficacemente e criticamente il progetto/prodotto/servizio realizzato;● <i>Capacità di apprendere:</i><ul style="list-style-type: none">○ Capacità di ragionamento e di analisi critica dei temi affrontati nel progetto/prodotto/servizio realizzato;
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.
Altro	