

Principali informazioni sull'insegnamento	
Dipartimento	Lettere Lingue Arti. Italianistica e culture comparate
Anno Accademico	2021-2022
Titolo insegnamento	Laboratorio di informatica applicata ai Beni Culturali
Corso di studio	LM89 Storia dell'arte
Crediti formativi	3 CFU
Denominazione inglese	Computer lab applied to Cultural Heritage
Obbligo di frequenza	La frequenza non è obbligatoria ma fortemente consigliata per gli insegnamenti magistrali Per gli obblighi di frequenza si rinvia all'art. 4 del Regolamento didattico, disponibile sul sito del Corso di studio.
Lingua di erogazione	Italiano

Docente responsabile	Nome Cognome	Indirizzo Mail
	Roberto Rotondo	roberto.rotondo@uniba.it

Dettaglio credi formativi	Ambito disciplinare	SSD	Crediti
	Abilità informatiche	INF/01	3

Modalità di erogazione	
Periodo di erogazione	secondo semestre
Anno di corso	I anno
Modalità di erogazione	Didattica frontale (per tutti)

Organizzazione della didattica	
Ore totali	75
Ore di corso	24
Ore di studio individuale/lettorato	51

Calendario	
Inizio attività didattiche	21/02/2022
Fine attività didattiche	13/05/2022

Syllabus	
Prerequisiti	Sono auspicabili, benché non obbligatorie, conoscenze informatiche di base
Risultati di apprendimento attesi (declinare rispetto ai Descrittori di Dublino) (si raccomanda che siano coerenti)	<ul style="list-style-type: none"> •Conoscenza e comprensione dei fondamenti di informatica •Conoscenza e comprensione delle applicazioni informatiche

con i risultati di apprendimento del CdS, riportati nei quadri A4a, A4b e A4c della SUA, compreso i risultati di apprendimento trasversali)	<p>in ambito culturale</p> <ul style="list-style-type: none"> •Analisi critica dei potenziali contesti applicativi •Acquisizione di lessico tecnico •Apprendimento e sviluppo di percorsi di ricerca
Contenuti di insegnamento	<i>Il corso è rivolto alla conoscenza dei fondamenti di informatica applicata ai Beni Culturali, di nozioni su programmi utilizzati nello specifico campo e di alcune delle applicazioni informatiche più recenti. Particolari approfondimenti riguarderanno l'utilizzo dei social media in ambito culturale, l'impiego di piattaforme G.I.S. presenti in rete, il restauro virtuale 2D e le image based technologies.</i>

Programma	
Testi di riferimento	<p>-M. Limoncelli, <i>Il restauro virtuale in archeologia</i>, Carocci editore, Roma 2012, pp. 51-88.</p> <p>-N. Mandarano, <i>Musei e media digitali</i>, Carocci editore, Roma 2019, pp. 17-29; 65-118.</p>
Note ai testi di riferimento	<p>Bibliografia aggiuntiva per studenti non frequentanti:</p> <p>-M. Russo, F. Remondino, G. Guidi, <i>Principali tecniche e strumenti per il rilievo tridimensionale in ambito archeologico</i>, in "Archeologia e calcolatori", XXII (2011), pp. 169-198.</p> <p>-N. Mandarano, <i>Musei e media digitali</i>, Carocci editore, Roma 2019, pp. 31-63.</p>
Metodi didattici	Lezioni frontali con supporto di presentazioni multimediali; esercitazioni.
Metodi di valutazione (indicare almeno la tipologia scritto, orale, altro)	Esame orale volto ad accertare la conoscenza delle principali applicazioni informatiche in ambito culturale, l'analisi critica dei potenziali contesti applicativi e l'acquisizione di lessico tecnico.
Criteri di valutazione (per ogni risultato di apprendimento atteso su indicato, descrivere cosa ci si aspetta lo studente conosca o sia in grado di fare e a quale livello al fine di dimostrare che un risultato di apprendimento è stato raggiunto e a quale livello)	<p>-Conoscenza di livello alto dei principali temi trattati durante il corso.</p> <p>-Conoscenza e capacità di esposizione critica di livello alto</p> <p>-Capacità di sintesi, logica espositiva e proprietà di linguaggio di livello alto.</p> <p>-Capacità di livello medio-alto di creare collegamenti logici fra contesti applicativi e sviluppo di percorsi di ricerca.</p>
Altro	Ricevimento: venerdì 14,30-15,30 (codice TEAMS: irzuicf) previo appuntamento da concordare tramite mail all'indirizzo roberto.rotondo@uniba.it